

LE IX^e ÂGE

BATAILLES FANTASTIQUES



Livre de règles

2^e édition, version 2023 – 13 avril 2023

Table des matières

1	Introduction	4	7	Attaques	21
	Qu'est-ce que Le 9 ^e Âge : Batailles fantastiques?	4		Classification des attaques	21
	L'échelle du jeu	4		Séquence d'une attaque	22
2	Principes généraux	5		Allouer les Attaques de corps à corps	22
	Tours	5		Déterminer le nombre de touches	22
	Les dés	6		Répartition des touches	23
3	Figurines, unités et formations	8		Jets pour blesser	23
	Figurines	8		Sauvegarde d'armure	23
	Unités	9		Sauvegardes spéciales	24
	Interactions entre objets	12		Retirer les Points de vie	24
4	Logistique du champ de bataille	14	8	Préparer une partie	25
	Mesurer les distances	14		Construire votre Liste d'armée	25
	Ligne de vue	15		Structure de la Liste d'armée	25
	Règle du pouce d'écart	16		Patrouilles et Grandes armées	28
5	Caractéristiques	17		Comment lire les profils des unités	28
	Profil de caractéristiques	17		Liste d'armée ouverte?	34
	Valeurs des caractéristiques	18	9	Séquence pré-partie	35
	Test de caractéristique	18		Taille de la partie	35
6	Modificateurs	19		Échange des listes d'armée	35
	Valeurs passant à un nombre spécifique et valeurs empruntées	19		Installation du champ de bataille	35
	Multiplications et divisions	19		Types de déploiement	36
	Additions et soustractions	19		Objectifs secondaires	38
	Priorité des modificateurs	20		Zones de déploiement	39
				Sélection des sorts	39
				Déclaration des Déploiements spéciaux	39
			10	Phase de déploiement	40
				Séquence de la Phase de déploiement	40
				Qui commence à se déployer?	40
				Déploiement des unités	40
				Déclarer l'intention de jouer premier ou deuxième	40
				Déploiement des unités restantes	40
				Déployer les unités d'Éclaireurs	41
				Déplacer les unités d'Avant-garde	41
				Autres règles et aptitudes	41
				Qui joue en premier?	41

11	Phase de charge	42
	Séquence de la Phase de charge	42
	Déclaration des charges	42
	Réactions aux charges	43
	Redirection	44
	Déplacement des unités en charge	44
12	Phase de mouvement	55
	Séquence de la Phase de mouvement	55
	Ralliement des unités en fuite	55
	Mouvement de fuite	55
	Déplacer des unités	56
	Pivots et Roues	57
13	Phase de magie	59
	Séquence de la Phase de magie	59
	Magiciens	59
	Dés de magie	59
	Cartes de flux	59
	Siphonner le Voile	60
	Limites au total de marqueurs « Voile »	60
	Sorts	60
	Séquence de lancement d'un sort	63
	Fiasco	64
	Sorts liés	66
	Effets magiques particuliers	66
14	Phase de tir	68
	Séquence de la Phase de tir	68
	Précision	69
	Modificateurs du jet pour toucher	69
	Tirs désespérés	73
15	Phase de mêlée	74
	Séquence de la Phase de mêlée	74
	Combat	74
	Plus engagée	74
	Séquence d'une Manche de combat	75
	Jets pour toucher	77
	Duels	78
	Remporter une Manche de combat	79
	Test de moral	80
	Poursuites et Charges irrésistibles	82
	Reformation de combat	88

16	Pertes	90
	Retirer les Points de vie	90
	Retirer les pertes	91
17	Psychologie	94
	Test de panique	94
	Ébranlés	94
	En fuite	95
	Décimés	95
18	Conditions de victoire	96
	Gagner des Points de victoire	96
	Remporter l'objectif secondaire	96
	Qui a gagné?	96
19	Classification des figurines	98
	Classification des figurines	98
	Montures de Personnage	99
	Classification des unités	99
20	Terrains et décors	100
	Types de terrain	100
	Liste des Décors	101
	Bord de table	103
21	Règles de figurine	104
	Règles universelles	106
	Personnages	119
	État-major	122
	Protections individuelles	124
	Équipements d'armure	125
	Armes	125
	Attributs d'attaque	129
	Attaques spéciales	134
22	Objets spéciaux	136
	Catégories d'Objets spéciaux	136
	Propriétés des Objets spéciaux	137
23	Index alphabétique	138

1 Introduction

1.A Qu'est-ce que Le 9^e Âge : Batailles fantastiques ?

Le 9^e Âge : Batailles fantastiques (souvent raccourci en « Le 9^e Âge » ou « T9A » pour les anglophones) est un jeu de bataille avec des figurines créé par la communauté des joueurs. Il met en scène deux armées qui s'affrontent dans un fracas épique pour le pouvoir ou la survie. Chaque armée peut être composée de simples fantassins, d'archers talentueux, de chevaliers en armure, de puissants magiciens, de héros légendaires, de monstres terrifiants, de gigantesques dragons et bien plus encore. Une partie se joue habituellement sur un champ de bataille de 4' (4 pieds anglais) par 6' (soit environ 1,20 m par 1,80 m) avec des dés à six faces pour déterminer le succès d'actions telles que charger dans la mêlée, tirer des flèches ou lancer des sorts.

Toutes les règles du jeu, ainsi que les retours et suggestions peuvent être trouvés et donnés ici :

<https://www.the-ninth-age.com/>

Les changements récents sont signalés en **bleu** ou en **vert**. Tous les changements sont détaillés ici :

<https://www.the-ninth-age.com/archive.html>

- Les mots-clés et les noms des principaux titres sont écrits avec une majuscule au début de leur nom, comme dans « Manche de combat », sauf si le terme est trop commun, comme « figurine » ou « unité ».
- **Les noms en gras** sont utilisés pour dégager les mots essentiels et les Règles de figurines. On utilise aussi des **noms en gras** dans les Livres d'armée pour mettre en avant les Règles de figurines qui sont expliquées dans le profil de l'unité.
- *L'italique* est utilisé pour des noms de sort, des textes répétitifs, des textes historiques ainsi que pour les légendes des illustrations et schémas.
- La couleur **grise** est utilisée pour les légendes de figures ou de tableaux, les restrictions d'objets ou pour des textes répétitifs.
- Les parenthèses (...) sont utilisées pour donner des clarifications et des explications d'une règle, et pour définir les paramètres de certaines Règles de figurines.

La version numérique de ce document possède des liens hypertextes colorés en violet, et les pieds de page contiennent des liens hypertextes vers les parties importantes du document.

Copyright Creative Commons license : <https://www.the-ninth-age.com/license.html>

Ce document a été édité avec **TEX**.

1.B L'échelle du jeu

Jouer à un jeu de batailles avec des figurines est souvent un exercice d'abstraction, en particulier lorsqu'il s'agit d'un jeu de batailles de masse comme Le 9^e Âge : Batailles fantastiques. Il n'y a donc pas d'échelle recommandée lors d'une partie : chaque figurine pourrait représenter un seul, une douzaine, voire une centaine de guerriers. Quant à l'échelle de temps, elle est, à notre avis, encore plus arbitraire que l'échelle matérielle du jeu. Les déplacements durant la Phase de mouvement pourraient prendre plusieurs minutes de temps réel, alors que les sorts et les tirs pourraient être des événements quasi-instantanés. Le combat féroce de deux unités au corps à corps pourrait ne durer que quelques battements de cœur, tandis qu'un duel entre deux puissants personnages pourrait être un combat prolongé sur plusieurs minutes ou davantage. Ainsi, aucune mesure de temps quantitative ne peut réellement être associée à un tour ou à une phase de jeu.

2 Principes généraux

2.A Tours

Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est un jeu au tour par tour. Une partie ordinaire se joue en 6 **Tours de jeu**. Un Tour de jeu se décompose en deux **Tours de joueur**. La bataille commence par le premier Tour de joueur, au cours duquel un même joueur déplace ses figurines, charge et attaque avec elles pendant que son adversaire réagit à ses actions. Après cela, l'autre joueur joue son premier Tour de joueur. Cela fait, le premier Tour de jeu prend fin. Durant le deuxième Tour de jeu, le premier joueur joue son deuxième Tour de joueur, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les deux joueurs aient fait chacun six Tours de joueur, ce qui termine la partie.

2.A.a Tour de joueur

Chaque Tour de joueur se divise en cinq phases jouées dans l'ordre suivant :

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | Phase de charge |
| 2 | Phase de mouvement |
| 3 | Phase de magie |
| 4 | Phase de tir |
| 5 | Phase de mêlée |

2.A.b Joueur actif et Joueur réactif

Le **Joueur actif** est le joueur qui est en train de jouer son Tour de joueur.

Le **Joueur réactif** est le joueur qui n'est pas en train de jouer son Tour de joueur.

2.A.c Effets simultanés

Au cas où au moins deux effets seraient activés au même moment, commencez par résoudre tous les effets contrôlés par le Joueur actif. Si une décision est nécessaire, par exemple pour activer ou non une capacité, le Joueur actif doit déclarer son choix avant le Joueur réactif. Chaque joueur décide de l'ordre dans lequel ses propres effets sont résolus. Une fois que les deux joueurs ont déclaré quelles capacités sont activées et dans quel ordre, résolvez-en les effets, en commençant par celles du Joueur actif.

- Jusqu'à ce que l'un des joueurs termine son déploiement normal pendant la Phase de déploiement, considérez que le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement est le Joueur actif.
- Durant le reste de la Phase de déploiement, considérez que le joueur qui a fini son déploiement normal en premier est le Joueur actif.

Par exemple, si les deux joueurs ont une capacité pouvant être activée au début de la Phase de magie, le joueur dont c'est la Phase de magie doit décider en premier s'il utilise ou non sa capacité. Ensuite, le Joueur réactif peut choisir s'il utilise ou non la sienne. Puis, les éventuels effets de ces capacités sont résolus, en commençant par la capacité du Joueur actif.

2.A.d Définition des termes « allié » et « ennemi »

Les règles font souvent référence à des figurines, unités, Tours de joueur, etc. alliés ou ennemis. Dans ce contexte, le terme « ennemi » fait référence aux figurines, unités, Tour de joueur, etc. de votre adversaire, alors que le terme « allié » fait référence aux vôtres.

2.A.e Usage unique

Cette règle signifie que les effets de cet équipement ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par partie.

2.B Les dés

2.B.a Lancer les dés

Dans Le 9^e Âge : Batailles fantastiques, on utilise souvent des dés pour déterminer ce qu'il se passe. Le dé le plus utilisé est un dé à six faces, appelé « D6 », dont les valeurs vont de 1 à 6. Un jet de dé est généralement réussi si le résultat est supérieur ou égal à une certaine valeur, par exemple si le dé donne '3' ou plus (c'est-à-dire s'il donne '3', '4', '5' ou '6'). Cela est noté « 3+ » (de même, on peut parler de « 2+ », « 4+ », « 6+ », etc.).

Dés multiples : Il faut parfois lancer plusieurs dés à la fois. Le nombre de dés à lancer est indiqué par le nombre avant le type de dé : ainsi « 3D6 » signifie qu'il faut lancer 3 dés à six faces et additionner leurs résultats.

Jets de dés modifiés : Dans d'autres cas, un jet de dé peut être modifié par addition ou soustraction d'un nombre, comme « 1D6+1 » : ajoutez ou soustrayez le nombre indiqué au résultat du dé.

Résultat naturel : Un résultat « naturel » sur 1D6 fait référence au résultat tel quel affiché par le dé, avant que tout modificateur ne soit appliqué.

Relances : Enfin, certains effets permettent de relancer des dés, comme des jets pour blesser ratés, ou des jets d'**Ægide** ayant donné '1'. Relancez simplement le ou les dés en question. La relance d'un dé n'est pas considérée comme un modificateur. **Un dé relancé ne peut jamais être relancé à nouveau**, peu importe la raison ou la capacité : le second résultat doit toujours être accepté, et (sauf mention contraire) le résultat du premier jet est toujours ignoré du point de vue des règles. Veuillez remarquer qu'une relance de dés n'est pas considérée comme un modificateur.

2.B.a.1 Lancer un D3

Il est parfois nécessaire de lancer un « D3 ». On obtient ce résultat de 1 à 3 en lançant un D6 et en divisant le résultat de ce dé par deux et en arrondissant au supérieur. Quand on parle d'un résultat naturel de '1' ou '6' obtenu en lançant un D3, on fait toujours référence au résultat du D6 avant qu'il ne soit divisé par deux.

2.B.a.2 Jet maximisé et Jet minimisé

Pour effectuer un jet de dé « maximisé », lancez un dé supplémentaire et défaussez le dé ayant donné le résultat le plus bas. Pour effectuer un jet de dé « minimisé », lancez un dé additionnel et défaussez le dé ayant donné le résultat le plus élevé. Ces règles sont cumulatives (par exemple, s'il y a deux instances de **Jet maximisé**, lancez deux dés additionnels et défaussez les deux dés ayant donné les résultats les plus bas). Les résultats des dés ainsi défaussés sont entièrement ignorés.

2.B.b Dé de direction et directions aléatoires

Le Dé de direction est un dé à six faces spécial dont toutes les faces sont marquées d'une flèche. Quand une règle demande à un joueur de déterminer une direction aléatoire, lancez le Dé de direction et utilisez la direction vers laquelle pointe la flèche obtenue.

Représenter le Dé de direction au moyen d'un D6 ordinaire

Un dé à six faces ordinaire peut être utilisé pour remplacer un Dé de direction. La face avec un seul point (le '1') pointe dans une direction comme une flèche (voir la figure 1). Si un '1' ou un '6' est obtenu ('1' et '6' sont des faces opposées sur un dé standard), utilisez plutôt le point central du '5' pour indiquer la direction.



Figure 1 – Représenter le Dé de direction au moyen d'un dé normal.

3 Figurines, unités et formations

3.A Figurines

Les figurines du 9^e Âge : Batailles fantastiques représentent de valeureux guerriers, de féroces monstres ou encore de puissants sorciers. Tous les éléments de figurine liés à un même socle (comme par exemple un dragon et son cavalier ou un canon et son équipage) sont considérés comme étant une seule et même figurine.

Étant donné que les distances utilisées dans les règles ne sont pas réalistes en comparaison de la taille des figurines, les joueurs sont encouragés à interpréter comme ils le souhaitent l'échelle du jeu. L'échelle utilisée pour Le 9^e Âge est comprise entre 1/70 et 1/50 pour les créatures de la taille d'un humain. La plupart des unités sont communément représentées par des figurines à l'échelle de 25–32 mm (une façon courante de mesurer la taille d'une figurine humaine est d'en mesurer la taille jusqu'aux yeux).

Le 9^e Âge ne soutient officiellement aucune gamme de produits particulière ; vous êtes donc libre de jouer avec l'échelle de jeu et les figurines que vous voulez, tant que vous en avez convenu avec votre adversaire. Cependant, il est très important de vous assurer que vous montiez vos figurines (quelle que soit leur échelle ou leur taille) sur un socle correspondant aux dimensions notées dans le profil de leur unité.

De même que nous pouvons imaginer que les combattants du jeu sont en réalité plus petits que les figurines qui les personnifient, nous pouvons imaginer qu'une figurine ne représente pas forcément un seul guerrier. Par abstraction, nous pourrions envisager qu'une unité de 10 guerriers d'élite elfes représente exactement 10 elfes, ou davantage : 20, 50, voire 100. Une unité de 20 gobelins gringalets pourrait représenter seulement 20 gobelins, ou plus probablement un groupe de 200, 400 ou 1 000 avortons. On peut alors se poser la question de ce que représentent les figurines de personnages et de monstres. Ces figurines sont faites pour incarner des individus exceptionnels et des créatures puissantes valant des régiments entiers à elles seules. Pour simplifier les choses, on pourrait supposer qu'une figurine de personnage représente en fait non seulement cet individu, mais aussi ses gardes du corps et le personnel qui ne manqueraient pas de l'escorter sur le champ de bataille.

3.A.a Socles

Toutes les figurines sont fixées sur des socles qui peuvent être carrés, rectangulaires ou ronds. Les dimensions des socles sont données en millimètres, dans l'ordre largeur puis longueur, comme par exemple « 25×50 mm » pour la plupart des socles de cavalerie ordinaire. Dans le cas peu fréquent d'un socle rond, on donne une seule dimension, le diamètre : 60 mm par exemple pour le socle d'une Machine de guerre ordinaire. Du point de vue des règles, seul le socle d'une figurine est pris en compte pour déterminer la position d'une figurine sur le champ de bataille ; la figurine elle-même n'est pas prise en considération.

3.A.b Figurines multi-éléments

Certaines figurines, appelées « figurines multi-éléments », ont plusieurs **sous-profils offensifs**. Chacun de ces éléments, doté de son propre sous-profil offensif, s'appelle « élément de figurine ». Alors qu'un fantassin classique est une figurine composée d'un seul élément, une figurine de cavalerie, par exemple, est composée de deux éléments (cavalier et monture), tandis qu'une figurine de char peut en posséder cinq (un châssis, deux chevaux et deux membres d'équipage). Chaque partie d'une telle figurine a son propre profil offensif et constitue un « élément de figurine ». Parfois une figurine possède plusieurs éléments identiques. Dans ce cas, l'élément identique est suivi d'un nombre entre parenthèses. Par exemple, un char peut avoir 3 auriges qui seront mentionnés ainsi : Aurige (3).

Quand un sort, une règle, une capacité ou équivalent affecte une figurine, tous les éléments de la figurine sont affectés (à moins que la règle ne précise qu'elle n'affecte qu'un seul élément de figurine spécifique).

Quand il attaque ou tire, chaque élément de figurine d'une figurine multi-éléments utilise ses propres caractéristiques et ses propres armes.

3.A.c Côtés d'une figurine

Une figurine possède quatre côtés : un front, un dos et deux flancs. Les côtés sont les bords du socle de la figurine. Une figurine sur socle rond n'a qu'un seul côté, qui est considéré comme étant son front.

3.A.d Arcs d'une figurine

Une figurine possède quatre arcs : avant, arrière, latéral gauche et latéral droit. Chaque arc est tracé en tirant une ligne droite depuis chaque coin du socle de la figurine avec un angle de 135° par rapport aux côtés de cette figurine. Tout objet en contact avec une ligne qui sépare deux de ces arcs, même en un seul point, est considéré comme se trouvant à l'intérieur de ces deux arcs à la fois. Du point de vue des règles, une figurine sur socle rond a un seul arc de 360° tout autour d'elle, qui est considéré comme étant son arc avant.

3.B Unités

Toute figurine fait partie d'une unité. Une unité peut être constituée soit d'un groupe de figurines alignées en rangs (sur la largeur de l'unité) et en colonnes (sur la longueur de l'unité), soit d'une figurine seule.

Lorsqu'une règle, une capacité, un sort, etc. affecte une unité, toutes les figurines de l'unité sont concernées. Toutes les figurines formant une unité doivent être parfaitement alignées, en contact les unes avec les autres et orientées dans la même direction. Les figurines d'une unité qui ne sont pas au premier rang doivent être positionnées de sorte à ce qu'une autre figurine se trouve directement devant elles. Tous les rangs, doivent avoir la même largeur, à l'exception du dernier rang, qui peut être plus court. Il peut tout à fait y avoir des vides dans ce rang arrière, du moment que chaque figurine est alignée avec les figurines situées devant. Un rang auquel il manque au moins une figurine est appelé un « rang incomplet ». Tant que vous respectez ces règles, vous êtes libre d'aligner vos unités dans la formation que vous voulez, avec autant de rangs et de colonnes que vous le désirez ; notez que la formation d'une unité peut avoir un impact sur les règles qui s'y appliquent (voir par exemple « [Formation étendue et Formation rapprochée](#) », page 9).

Lorsqu'une règle, capacité, sort, etc. affecte une unité, alors toutes les figurines qui se trouvent dans cette unité sont affectées.

3.B.a Figurines ordinaires

Les figurines génériques dans une unité sont appelées par la suite « figurines ordinaires ». Toutes les figurines qui ne sont pas des Personnages sont des figurines ordinaires.

3.B.b Rangs complets

Si un rang compte assez de figurines, il est considéré comme un « Rang complet ». Le nombre de figurines nécessaires pour obtenir un Rang complet dépend de la Taille des figurines de l'unité (voir la « [Classification des figurines](#) », page 98). Les unités dont les figurines sont de taille Standard nécessitent 5 figurines pour former un Rang complet, celles dont les figurines sont de Grande taille n'ont besoin que de 3 figurines et une seule figurine est nécessaire pour celles dont les figurines sont de taille Gigantesque.

3.B.c Formation étendue et Formation rapprochée

Toutes les unités sont normalement considérées comme étant en « Formation rapprochée ». Les unités formées en rangs de 8 figurines ou plus sont quant à elles considérées comme étant en « Formation étendue » (voir « [Phase de mêlée](#) », page 74 pour plus de détails sur les effets de ces formations en termes de jeu). Les unités combattant en Formation étendue gagnent l'Attribut d'attaque **Combat sur un rang supplémentaire** mais n'ont pas de [Bonus de rang](#).

3.B.d Réserves de points de vie

Tous les Points de vie d'une unité font partie d'une ou plusieurs Réserves de Points de vie. Les Points de vie de toutes les figurines ordinaires d'une unité, sauf le [Champion](#), forment une même Réserve de Points de vie. Le Champion et les [Personnages](#) qui ont rejoint l'unité ont chacun leur propre Réserve de Points de vie (voir « [Champion](#) », page 122 et « [Personnages](#) », page 119).

3.B.e Rectangle limite

Le Rectangle limite d'une unité est le rectangle imaginaire qui encadre les limites extérieures de l'unité. Le Rectangle limite d'une unité composée d'un socle rond est identique à la surface que son socle occupe (le disque fait office de Rectangle limite). Une unité ne peut normalement pas se trouver à l'intérieur du Rectangle limite d'une autre unité, à moins qu'elles ne soient superposées (voir figure 2 et « [Interactions entre objets](#) », page 12).

Pour déterminer les Lignes de vue sur un Rectangle limite et déterminer si son unité bénéficie ou non d'un Couvert, la Taille du Rectangle limite est égale à celle de son unité (voir [Classification des unités](#) ; certaines Règles de figurine peuvent affecter ces mécanismes, telles que **Présence imposante**, **Tirailleur** ou **Une tête au-dessus**).

3.B.f Centre de l'unité

Le centre d'une unité est le centre de son Rectangle limite (voir figure 2).

3.B.g Côtés d'une unité

Comme pour une figurine, une unité possède quatre côtés : un front, un dos et deux flancs. Les côtés sont les bords du Rectangle limite de l'unité. Une unité sur socle rond n'a qu'un seul côté, qui est considéré comme étant son front.

3.B.h Arcs d'une unité

Une unité possède quatre arcs : avant, arrière, latéral gauche et latéral droit. Chaque arc est tracé en tirant une ligne droite depuis chaque coin du Rectangle limite de l'unité avec un angle de 135° par rapport aux côtés de ce rectangle (voir la figure 2). Tout objet en contact avec une ligne qui sépare deux de ces arcs, même en un seul point, est considéré comme se trouvant à l'intérieur de ces deux arcs à la fois.

Du point de vue des règles, une figurine sur socle rond a un seul arc de 360° tout autour d'elle, qui est considéré comme étant son arc avant. De nombreuses règles demandent que les joueurs déterminent dans quel arc d'une unité est localisé un autre objet. Attention : du point de vue des règles, il y a une différence entre « se trouver dans un arc », comme décrit ci-dessus, et « être localisé dans un arc » (voir figure 3) :

- Une **figurine** ou une unité sur socle rectangulaire est localisée dans un arc si le centre de son front est dans cet arc.
- Une figurine ou une unité sur **socle rond** est localisée dans un arc si le centre de son socle est dans cet arc.
- Tout **autre objet** est localisé dans un arc si son centre est dans cet arc.

Au cas où un objet serait localisé **exactement** dans deux arcs d'une unité, alors il sera considéré comme étant localisé dans l'arc latéral correspondant de cette unité.

3.B.i Bonus de rang

Les unités en Formation rapprochée ont un Bonus de rang de 1 pour chaque Rang complet après le premier, jusqu'à un Bonus de rang maximum de 3. Les unités en Formation étendue ont **toujours** un Bonus de rang de 0.

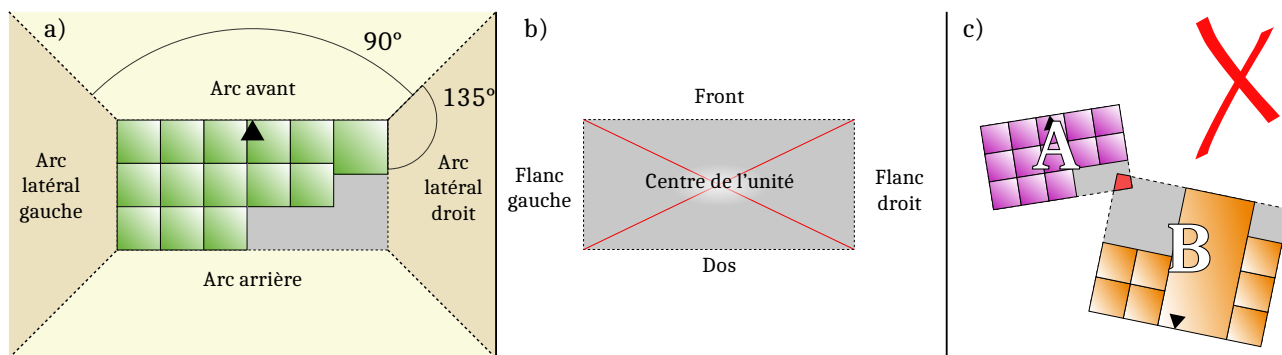


Figure 2 – Arcs, côtés et Rectangle limite d'une unité.

a) Cette unité a 3 rangs et 6 colonnes. Le socle sur le côté droit est un Personnage dont le socle est incompatible avec ceux de l'unité qu'il a rejointe (voir « **Socle incompatible** », page 108). Le dernier rang est incomplet, ne contenant que 3 figurines.

Les arcs frontal, arrière et latéraux sont définis par un angle de 135° avec les côtés du Rectangle limite de l'unité.

b) Le Rectangle limite est la zone grise rectangulaire tracée à partir des limites extérieures de l'unité. Le centre de l'unité est le centre du Rectangle limite (intersection des lignes rouges).

c) Un Rectangle limite ne peut jamais se trouver à l'intérieur d'un autre Rectangle limite, quand bien même certaines parties de ce Rectangle limite ne seraient pas occupées par des figurines.

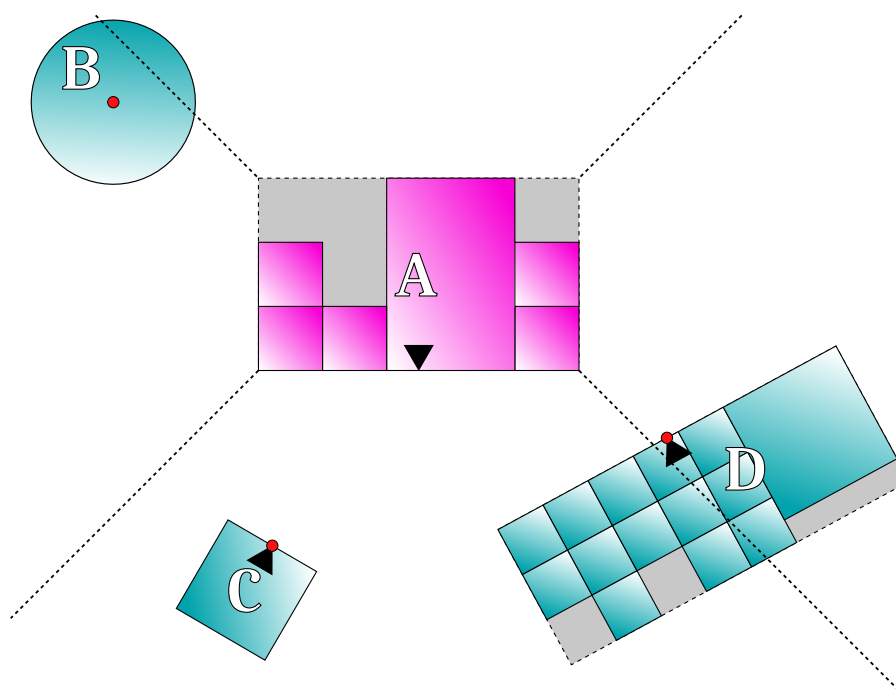


Figure 3 – Unités dans un arc et localisées dans un arc d'une autre unité.

L'unité B se trouve à la fois dans l'arc latéral et dans l'arc arrière de l'unité A ; elle est **localisée** dans l'arc latéral de l'unité A (puisque c'est là que se trouve le centre de son socle rond).

L'unité C se trouve entièrement dans l'arc avant de l'unité A, où elle est **localisée**.

L'unité D se trouve à la fois dans l'arc avant et dans l'arc latéral de l'unité A ; elle est **localisée** dans l'arc latéral de l'unité A (puisque c'est là que se trouve le centre de son front).

3.C Interactions entre objets

Les figurines, unités et autres objets du jeu peuvent interagir entre eux de différentes manières (voir figure 4).

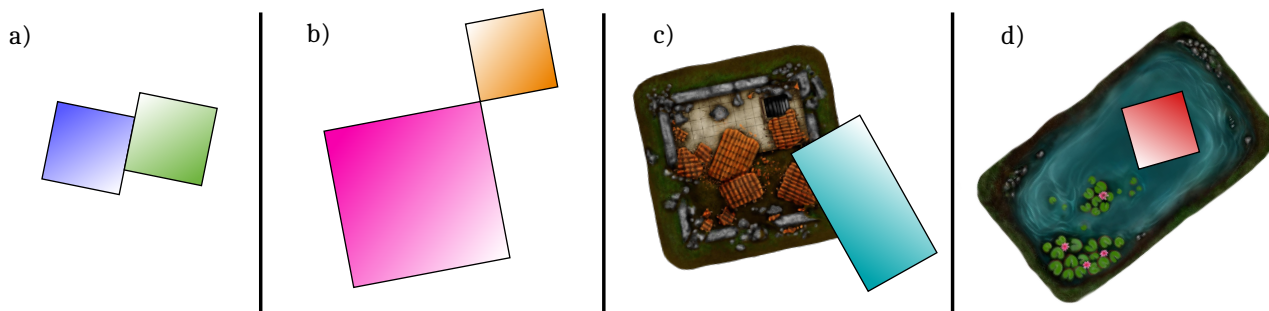


Figure 4 – Interaction entre objets.

a) Contact par un côté commun

b) Contact en un point.

c) Partiellement à l'intérieur.

d) Entièrement à l'intérieur

3.C.a Contact entre unités et figurines

Deux **unités** ou plus sont considérées comme étant en contact si leurs Rectangles limites se touchent, y compris par leurs coins.

Deux **figurines** ou plus sur des socles rectangulaires sont considérées comme étant en contact si leurs socles se touchent, y compris par leurs coins. Si des rangs incomplets ou des Personnages avec un **Socle incompatible** créent des vides entre deux figurines opposées dont les unités sont en contact, ces figurines sont considérées comme étant en contact par-delà ces vides (voir figure 32 page 76).

Une **figurine** est en contact avec une **unité** si elle est en contact avec au moins une figurine de cette unité.

3.C.a.1 Contact entre figurines par-delà les vides

Il est possible qu'en raison de rangs incomplets ou de Personnages à **Socles incompatibles**, des vides soient laissés entre des figurines dont les unités sont en contact. Deux figurines ennemies sont considérées comme étant en contact l'une avec l'autre par-delà ces vides s'il est possible de tracer une ligne directe :

- d'une figurine à l'autre, y compris de coin à coin ;
-
- perpendiculaire aux côtés engagés de leur unité.

Une figurine est considérée comme n'étant **pas** en contact avec une figurine ennemie par-delà un vide si l'intégralité de son côté opposé à la figurine ennemie est en contact avec une figurine alliée.

Voir la figure 5, qui illustre la manière de déterminer quelles figurines sont considérées ou non comme étant en contact par-delà un vide.

3.C.b Contact entre objets

Deux objets (socles, Rectangles limites, Décors, etc.) sont considérés comme étant en **contact** (voir figure 4) si :

- ils sont tangents, c'est-à-dire qu'ils se touchent :
 - (a) le long d'une ligne (ex. : deux socles rectangulaires de 20×20 mm en contact l'un avec l'autre sur leur front) ;
 - (b) au niveau d'un seul point (ex. : contact coin à coin entre deux unités) ;
- un objet est **à l'intérieur** de l'autre, c'est-à-dire si :
 - (c) il est partiellement à l'intérieur de cet objet ;
 - (d) il est entièrement à l'intérieur de cet objet.

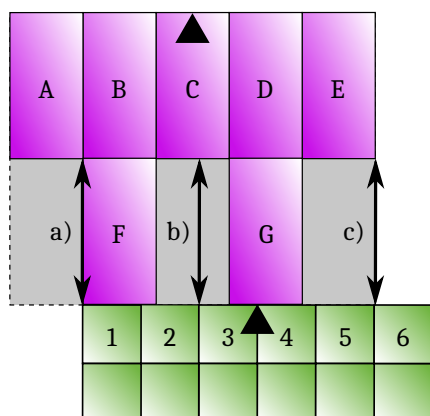


Figure 5 – Contact entre figurines par-delà les vides.

L'unité verte a chargé l'unité violette dans son dos. Le dernier rang de cette unité est incomplet, ce qui fait que certaines figurines sont en contact par-delà des vides.

a) Cette ligne relie la figurine 1 de l'unité verte aux figurines A et B de l'unité violette. Cependant, l'entièreté du côté de la figurine B est en contact avec la figurine F, donc la figurine 1 est en contact avec les figurines A et F mais pas avec la figurine B.

b) Cette ligne relie la figurine C de l'unité violette aux figurines 2 et 3 de l'unité verte. La figurine C est donc considérée comme étant en contact par-delà le vide avec les figurines 2 et 3.

c) Cette ligne relie la figurine E de l'unité violette aux figurines 5 et 6 de l'unité verte. La figurine E est donc en contact par-delà le vide avec les figurines 5 et 6.

3.C.c Superposition

Deux objets sont superposés s'ils sont (ou, dans le cas d'unités, si leurs Rectangles limites sont) au moins partiellement l'un sur l'autre (y compris en prenant en compte les bords des deux objets), sans pour autant être en contact l'un avec l'autre (par exemple, une unité capable d'effectuer un Mouvement de vol et un Décor). Ceci inclut le bord de ces deux objets.

3.C.d Interactions avec les socles ronds

Une unité est considérée en contact contre une figurine ayant un socle rond si son Rectangle limite est en contact avec le socle de cette figurine. Une figurine est considérée comme étant au contact d'une figurine ayant un socle rond si :

- leurs unités sont en contact ;

et

- le socle rond se trouve directement devant elle ;

et

- il n'y a aucune autre figurine entre elles.

Voir l'exemple de la figure 6.

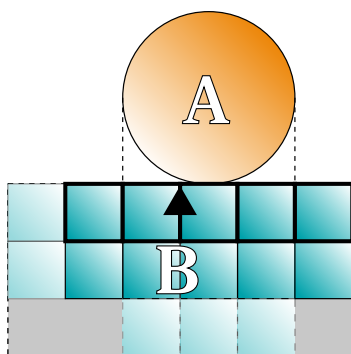


Figure 6 – Contact entre figurines sur socle rectangulaire et figurine sur socle rond.

Les figurines de l'unité B dont le bord est en gras sont considérées comme étant en contact avec la figurine A (socle rond), étant donné que le socle rond se trouve directement face à elles.

4 Logistique du champ de bataille

4.A Mesurer les distances

L'unité de mesure pour toutes les distances et portées dans Le 9^e Âge : Batailles fantastiques est le pouce, noté ‐, qui vaut exactement 2,54 cm.

Avec des figurines à échelle de 28 mm, 1‐ dans le jeu correspondrait à peu près à 1,5 m dans la réalité. Une figurine typique de taille humaine a une valeur de Mouvement simple de 4‐, ce qui signifie qu'en une Phase de mouvement, elle se déplacerait de seulement 6 m (ou 12 m en cas de Marche forcée). De même, une arme de tir telle qu'un arc long a une portée de 30‐ dans le jeu, ce qui équivaldrait environ à 45 m. Cela représente à peine 20 % de la portée historique de ces armes, qui est d'environ 250 m.

Les joueurs pourraient par exemple se servir de la portée réelle d'un arc long pour déterminer approximativement la distance que représente 1‐ dans le jeu. Ainsi, 1‐ représenterait en fait un peu plus de 8 m, ce qui est plus proche des distances prises en considération en écrivant les règles de ce jeu.

Nous ne voulons pas imposer aux joueurs une façon d'imaginer leurs affrontements, ou combien d'individus chaque figurine est censée représenter ; mais nous pensons que convertir simplement 1‐ en environ 10 m est une interprétation cohérente de la taille du jeu que nous avons créé. Une partie de taille moyenne sera jouée sur une table de 72‐ par 48‐, soit environ 1,80 m sur 1,20 m, ce qui représente une zone d'environ 700 m sur 500 m, l'équivalent de 50 terrains de football. Au Moyen-Âge, la période historique la plus proche de notre monde fantastique, cela correspondrait à un champ de bataille de taille moyenne, où deux armées de quelques centaines à quelques milliers de soldats auraient pu se rencontrer.

Pour déterminer la distance entre deux objets sur le champ de bataille (comme des unités, décors ou autres éléments), mesurez toujours la distance entre les points au sol les plus proches des deux objets, même si la ligne de mesure traverse un quelconque obstacle.

Les règles se réfèrent souvent à des objets étant « à une certaine distance ou moins » (par exemple, « à 5‐ ou moins »). Dans ce cas, mesurez la distance entre les points les plus proches de ces objets : si cette distance est inférieure ou égale à la portée donnée, les objets sont considérés comme étant à portée. Notez que cela signifie qu'une figurine est toujours à portée d'elle-même et qu'une figurine ou une unité n'a pas besoin d'être entièrement à portée – une partie de celle-ci suffit (tant que son point le plus proche est à portée).

Pour toute mesure de distance impliquant une unité, la distance est mesurée à partir du Rectangle limite de cette unité.

Les joueurs sont autorisés à mesurer n'importe quelle distance à n'importe quel moment.

4.B Ligne de vue

Une *figurine* a une Ligne de vue sur une cible (point, figurine ou Rectangle limite d'unité) si vous pouvez tracer une ligne droite depuis son front directement jusqu'à la cible :

- sans sortir de l'arc avant de la figurine ;
- sans qu'elle ne soit interrompue par un Décor occultant ;
- sans qu'elle ne soit interrompue par le bord du socle d'une figurine dont la Taille est **supérieure ou égale** à la fois à celle de la figurine et à celle de sa cible (voir « [Classification des figurines](#) », page 98 ; des Règles de figurine telles que **Une tête au dessus** ou **Tirailleur** peuvent modifier ce dernier point).

Les figurines sur socle rond peuvent utiliser tout point de leur socle pour tracer une Ligne de vue.

Au cas où vous devriez tracer une Ligne de vue sur un point quelconque du champ de bataille ou à partir d'un tel point, celui-ci est alors considéré comme étant de taille Standard.

Lorsque vous tracez la Ligne de vue de plusieurs figurines d'une même unité, faites-le indépendamment pour chaque figurine. Une Ligne de vue ne peut jamais être tracée en dehors de l'arc avant de son unité (c'est-à-dire que l'extrémité de la Ligne de vue ne peut se trouver en-dehors de l'arc avant de l'unité). Les figurines d'une unité ne bloquent jamais les Lignes de vue des autres figurines de la même unité, ni vers ces figurines.

Une *unité* a une Ligne de vue sur une cible si au moins une figurine de l'unité a une Ligne de vue sur cette cible.

Une figurine a une Ligne de vue sur une unité si on peut tracer une Ligne de vue sur n'importe quelle figurine dans cette unité ou sur une partie de son **Rectangle limite**.

Voir la figure 7 qui illustre la manière de tracer une Ligne de vue à partir d'une figurine.

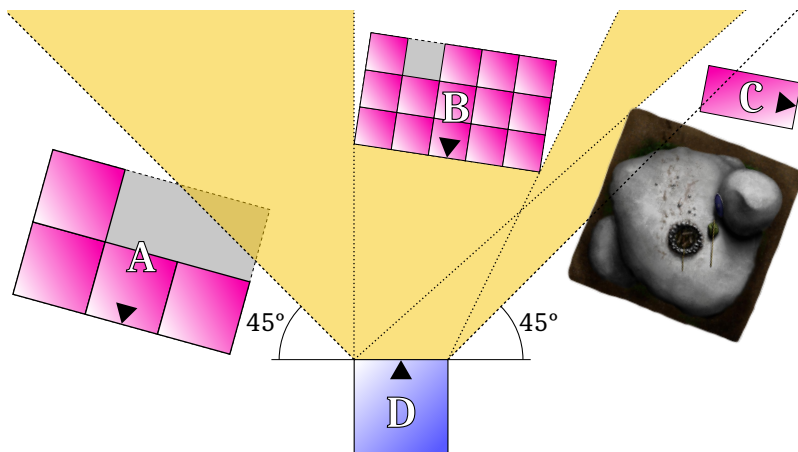


Figure 7 – Tracer une Ligne de vue.

La surface jaune est celle dans laquelle l'unité D (constituée d'une seule figurine) peut tracer une Ligne de vue.

- L'unité B est en Ligne de vue.
- L'unité A est en Ligne de vue car l'unité D peut tracer une Ligne de vue sur son Rectangle limite, quand bien même aucune figurine de l'unité ne se trouve sur cette partie de son Rectangle limite.
- L'unité C n'est pas en Ligne de vue, car le Terrain infranchissable est un Décor occultant, qui bloque la Ligne de vue de l'unité D sur l'unité C.

4.C Règle du pouce d'écart

Normalement, toute unité doit être séparée d'au moins 1" de toute autre unité (alliée ou ennemie) et de tout Terrain infranchissable (n'oubliez pas que les distances entre unités sont mesurées à partir de leurs Rectangles limites).

Certains types de mouvement permettent à une unité de se rapprocher à moins d'1" des autres unités ou des Terrains infranchissables. Les cas les plus fréquents sont :

- Pendant un Mouvement simple ou une Marche forcée, une unité a le droit de se rapprocher jusqu'à 0,5" des autres unités et des Terrains infranchissables, mais doit terminer à plus d'1" d'eux à la fin de son mouvement (voir la figure 8)
- Pendant un Mouvement de charge ou de charge ratée, une unité a le droit de se rapprocher à moins de 0,5" des autres unités et des Terrains infranchissables; elle peut même se retrouver en contact avec une autre unité, pourvu qu'il s'agisse de la cible de la charge si c'est une unité ennemie.

Si l'unité commence un mouvement à moins d'1" d'une autre unité ou d'un Terrain infranchissable suite à un Mouvement de charge ou de charge ratée, elle a le droit d'y rester tant qu'elle reste à moins de 1". Dès qu'elle effectue un mouvement qui l'éloigne au delà, les restrictions habituelles d'1" d'écart s'appliquent de nouveau. Retirer une unité du champ de bataille (par exemple, dans le cadre d'une Reformation) ne compte pas comme étant un déplacement éloignant l'unité de plus d'1" à cet égard (à moins que l'unité soit effectivement replacée sur le champ de bataille à plus d'1").

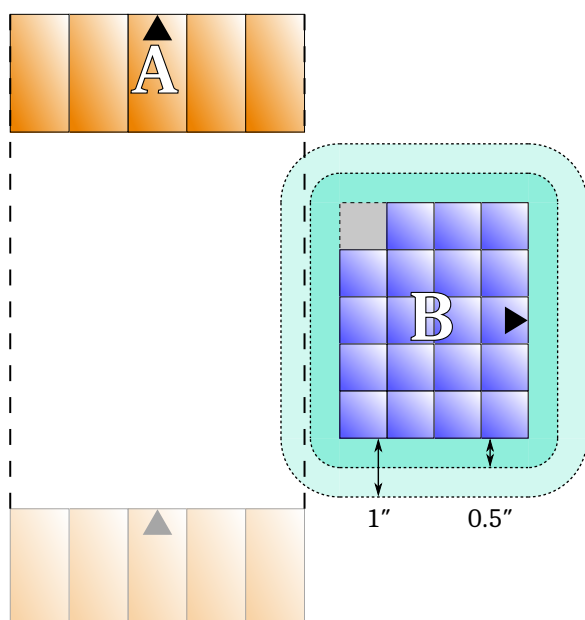


Figure 8 – Règle du pouce d'écart.

Pendant un Mouvement simple ou une Marche forcée, l'unité A peut se rapprocher de moins d'1" du Rectangle limite de l'unité B. L'unité A doit cependant toujours rester à au moins 0,5" de l'unité B. Étant donné que l'unité A a débuté son mouvement à plus d'1" de l'unité B, elle doit également terminer à plus d'1" du Rectangle limite de l'unité B à la fin de son Mouvement simple ou de sa Marche forcée.

5 Caractéristiques

5.A Profil de caractéristiques

Les caractéristiques de chaque unité sont réparties en trois sous-profils. Chacun d'eux représente une partie globale, une partie défensive et une partie offensive.

5.A.a Sous-profil des caractéristiques globales

Chaque figurine possède trois caractéristiques globales :

MS	Mouvement simple	<i>La distance maximale que la figurine peut parcourir lors d'un Mouvement simple pendant un Tour de jeu, en pouces.</i>
MF	Marche forcée	<i>La distance maximale que la figurine peut parcourir lors d'une Marche forcée pendant un Tour de jeu, en pouces.</i>
Dis	Discipline	<i>Mesure de la discipline et de la capacité à rester au combat dans des situations dangereuses.</i>

5.A.b Sous-profil des caractéristiques défensives

Chaque figurine possède quatre caractéristiques défensives :

PV	Points de vie	<i>Quand une figurine perd tous ses Points de vie, elle est retirée comme perte.</i>
Déf	Capacité défensive	<i>Détermine les chances d'éviter d'être touché au corps à corps.</i>
Rés	Résistance	<i>Une grande Résistance permet d'encaisser les coups plus facilement.</i>
Arm	Armure	<i>La protection innée de la figurine.</i>

5.A.c Sous-profil des caractéristiques offensives

Si une figurine est constituée de plus d'un élément de figurine, chaque élément de figurine possède sa propre ligne de caractéristiques offensives. Chaque élément de figurine possède cinq caractéristiques offensives :

Agi	Agilité	<i>Une plus grande Agilité permet de frapper plus rapidement en combat.</i>
Att	Attaque	<i>Le nombre d'attaques qu'un élément de figurine peut porter lors d'une Manche de combat.</i>
Off	Capacité offensive	<i>Détermine les chances de toucher l'adversaire au corps à corps.</i>
Fo	Force	<i>Plus la Force est élevée, plus il est facile de blesser son adversaire.</i>
PA	Pénétration d'armure	<i>Plus la Pénétration d'armure est élevée, plus ce sera facile de traverser la protection d'un adversaire.</i>

5.B Valeurs des caractéristiques

Chaque caractéristique se voit généralement attribuer une valeur comprise entre 0 et 10. Plus une valeur est élevée, plus la figurine est douée au regard de cette caractéristique. Ces valeurs sont utilisées pour divers mécanismes du jeu, tels que le mouvement des unités, l'attaque, etc., qui seront expliqués dans les chapitres suivants de ce livre.

5.B.a Caractéristiques aléatoires

Certains éléments de figurine ont des valeurs aléatoires pour une ou plusieurs caractéristiques (par exemple « valeur d'Attaque 1D6+1 »). Lancez le ou les dés à chaque fois que vous utilisez la caractéristique associée. Dans le cas d'une caractéristique défensive ou offensive, la valeur obtenue est utilisée pour toutes les attaques simultanées de cet élément de figurine (comme les Attaques de tir ou les Attaques de mêlée d'un même Palier d'initiative).

Une valeur de Mouvement simple aléatoire signifie que la figurine possède la Règle universelle « **Mouvement aléatoire** » (voir « [Mouvement aléatoire \(X\)](#) », page 114).

Lorsque plusieurs éléments de figurine dans la même unité ont une valeur de caractéristique aléatoire, lancez séparément pour chaque élément de figurine.

5.B.b Cas particuliers concernant les valeurs des caractéristiques

La valeur d'une caractéristique dans le sous-profil global ou défensif d'une monture peut se voir attribuer un « P » au lieu d'une valeur numérique. Dans ce cas, « P » signifie qu'il faut utiliser à la place la valeur correspondante dans le profil du Personnage qui chevauche cette monture.

Au cas où la valeur est notée comme « P+X », on prend la valeur correspondante du Personnage, à laquelle on ajoute « X » (voir « [Caractéristiques défensives et globales](#) », page 99).

Dans d'autres cas, un élément de figurine peut n'avoir aucune valeur pour certaines caractéristiques (ex. : le châssis d'un **Char**). Ces caractéristiques ne peuvent alors être modifiées d'aucune manière.

5.C Test de caractéristique

Quand une figurine doit passer un « Test de caractéristique », lancez 1D6. Si le résultat est '6' ou s'il est strictement plus grand que la valeur de la caractéristique testée, le test est raté. Sinon, le test est réussi.

Si une figurine combinée doit passer un Test de caractéristique et qu'elle possède plusieurs valeurs pour une même caractéristique, faites un test unique pour la figurine entière en utilisant la caractéristique la plus haute. Par exemple, si un Personnage Elfe sylvestre avec Force 4, monté sur un Cheval elfique avec Force 3, doit effectuer un Test de force, la figurine combinée utilise la valeur de Force 4 pour ce test.

Quand un Test de caractéristique doit être passé pour toute une unité, prenez la valeur la plus grande de l'unité.

5.C.a Test de discipline

Un Test de discipline est un Test de caractéristique particulier, qui suit ses propres règles. Un Test de discipline s'effectue en lançant 2D6 et en comparant le résultat avec la valeur de la caractéristique de Discipline de la figurine. Si le résultat est inférieur ou égal à cette valeur de Discipline, le test est réussi. Sinon, le test est raté.

Si une unité dans son ensemble doit effectuer un Test de discipline, le propriétaire de cette unité choisit une figurine de l'unité qui effectuera ce test pour toute l'unité. S'il y a dans l'unité des figurines ayant différentes valeurs de Discipline (comme c'est souvent le cas lorsqu'un Personnage rejoint une unité), le propriétaire de l'unité choisit laquelle utiliser. Si cette figurine réussit le Test de discipline, alors toutes les figurines de l'unité sont considérées comme ayant également réussi ce test ; si par contre la figurine choisie pour effectuer ce Test de discipline le rate, alors toutes les figurines de l'unité sont considérées comme ayant également raté ce test.

De nombreuses règles du jeu demandent d'effectuer des Tests de discipline, tels que les Tests de panique ou les Tests de moral. Tous ces différents tests restent des Tests de discipline, peu importent les modificateurs et Règles spéciales supplémentaires qui leur sont associés.

6 Modificateurs

Les valeurs des caractéristiques, les résultats des jets de dé et autres peuvent être ciblées par des modificateurs provenant de diverses sources, telles que des sorts, des armes, des armures, des règles de figurine, etc. Ces caractéristiques peuvent passer à une certaine valeur et subir des additions ou des soustractions, ou encore se voir multipliées ou divisées.

6.A Valeurs passant à un nombre spécifique et valeurs empruntées

Lorsqu'une valeur ou un résultat de jet de dé **passse** à une certaine valeur spécifique, remplacez cette valeur ou résultat du jet de dé par cette valeur. Par exemple, si une attaque est visée par l'effet « Cette attaque voit sa Pénétration d'armure **passer** à 10 », cela signifie que la valeur de Pénétration d'armure de cette attaque est remplacée par 10.

Une figurine peut **emprunter** la valeur de caractéristique d'une autre figurine. Dans ce cas, la valeur de sa propre caractéristique **passse** à celle de l'autre figurine, après y avoir appliqué tout modificateur qui pourrait s'y appliquer, en fonction des effets/règles qui affectent cette figurine « prêteuse ». Ensuite, on applique à cette valeur « empruntée » tous les modificateurs provenant d'effets/règles qui affectent la figurine « emprunteuse », en suivant l'ordre de « [Priorité des modificateurs](#) », page 20.

Par exemple, si une figurine a une règle stipulant que « Toutes les unités à 12" ou moins peuvent emprunter la Discipline de cette figurine », cela signifie que la valeur de Discipline des unités à 12" peut **passer** à celle de la figurine en question : ces unités ignorent leur propre valeur de Discipline et utilisent à la place celle de la figurine.

6.B Multiplications et divisions

Parfois, une valeur ou un résultat de dé peut être multiplié ou divisé. En cas de division, on arrondit toujours le résultat à l'entier supérieur. Par exemple, si une figurine avec Force 3 attaque une figurine ennemie qui a une règle stipulant que « Toutes les attaques portées contre cette figurine sont résolues à la moitié de leur Force », ses attaques seront résolues avec Force 2 (« $3 \div 2$ », qui donne « 1,5 », arrondi à l'entier supérieur).

6.C Additions et soustractions

Parfois, une valeur ou un résultat de dés peut subir une addition ou une soustraction. Par exemple, si une figurine est soumise à une règle stipulant que « Le porteur gagne +1 en Armure et subit un malus de -2 en Capacité offensive », cela signifie que la valeur de son Armure augmente de 1 et que la valeur de sa Capacité offensive diminue de 2.

6.D Priorité des modificateurs

Si une valeur ou un résultat de dé est affecté par plus d'un modificateur, ces modificateurs sont appliqués dans un ordre strict, en suivant l'ordre donné dans la table 1 ci-dessous. Appliquez **premièrement** les modificateurs donnés à l'étape de priorité n°1, puis ceux de l'étape de priorité n°2, et ainsi de suite. À chaque fois que vous verrez un des mots « **passer** », « **emprunter** », « **toujours** » ou « **jamais** » en gras, cela signifie qu'il s'agit d'un mot-clé faisant référence à cette règle de priorité des modificateurs.

Si plusieurs modificateurs de même priorité doivent être appliqués à une valeur (par exemple, la valeur d'une caractéristique), appliquez-les dans l'ordre qui donne le résultat le plus bas.

Si plusieurs modificateurs de même priorité doivent être appliqués à un jet de dé (par exemple pour une sauvegarde d'**Ægide**, un jet pour toucher, un jet pour blesser), appliquez-les dans l'ordre qui donne la plus faible chance de réussite.

Étape de priorité	Modificateur
1	Valeurs qui passent à un certain nombre ou à une valeur empruntée à une autre figurine. Si la caractéristique empruntée est modifiée, appliquez ces modificateurs <i>avant</i> d'emprunter la valeur de la caractéristique.
2	Multiplications et divisions. Arrondissez les fractions à l'entier supérieur.
3	Additions et soustractions.
4	Les jets de dés qui réussissent ou échouent toujours ou jamais sur un certain résultat, ou les caractéristiques toujours fixées à une certaine valeur ou gamme de valeurs, ou ne pouvant au contraire jamais prendre une certaine valeur ou gamme de valeurs.

Table 1 – Priorité des modificateurs

Par exemple, si une figurine est affectée simultanément par l'effet A, « Les attaques de la figurine gagnent +1 pour toucher », et par l'effet B, « Le résultat à obtenir au jet pour toucher des attaques portées avec cette arme **passe** à 4+ ». On applique donc d'abord l'effet B, puisque le mot-clé « **passer** » renvoie à l'étape de priorité des modificateurs n°1. On applique ensuite l'effet A, une addition, dont l'effet est donc appliqué à l'étape de priorité n°3. On obtient ainsi que les attaques de cette figurine touchent dans ce cas sur 3+.

Une fois tous les modificateurs appliqués (et sauf indication contraire) :

- L'**Agilité** et la **valeur d'Attaque** ne peuvent **jamais être inférieures à 1**, à moins qu'elles ne soient déjà inférieures avant modification.
- Lorsque la valeur d'une autre caractéristique est modifiée de sorte à devenir inférieure à 0, cette valeur est à la place traitée comme étant égale à 0, à moins qu'elle ne soit utilisée pour une autre règle ou un autre effet sujet à d'autres modificateurs (par exemple, la Pénétration d'armure d'un élément de figurine modifiée à -1 est traitée comme 0; mais lorsqu'elle est utilisée pour déterminer la Pénétration d'armure des Attaques de corps à corps de cet élément de figurine, les modificateurs correspondants seront passés à une valeur de -1).
- L'**Armure** ne peut **jamais être supérieure à 6**.
- L'**Agilité** et la **Discipline** ne peuvent **jamais être supérieures à 10**.

7 Attaques

Dans Le 9^e Âge, les unités des armées ennemies combattent au moyen d'armes de corps à corps, d'armes de tir, de sorts et autres attaques uniques. Ce chapitre explique la manière dont les attaques sont effectuées en général et la manière dont on détermine si elles sont parvenues ou non à infliger des dégâts à leur cible.

7.A Classification des attaques

Toutes les sources de dégâts sont définies comme des attaques. Celles-ci sont soit des Attaques de mêlée, soit des Attaques à distance (voir figure 9). Pour les attaques causées par une action ou une règle d'une figurine ou d'une unité, c'est cette figurine ou unité qui est considérée comme l'attaquant et c'est son propriétaire qui effectue l'attaque.

7.A.a Attaques de mêlée

Toutes les attaques portées d'une unité à une autre en contact lors de la Phase de mêlée sont des Attaques de mêlée.

Les Attaques de mêlée les plus courantes sont les **Attaques de corps à corps**. Les éléments d'une figurine peuvent effectuer un nombre d'Attaques de corps à corps égal à leur valeur d'Attaque (voir « [Qui peut frapper?](#) », page 75).

Les Attaques spéciales sont considérées comme des Attaques de mêlée qui ne sont pas des Attaques de corps à corps (voir « [Attaques spéciales](#) », page 134).

7.A.b Attaques à distance

Toutes les attaques qui ne sont pas des Attaques de mêlée sont des Attaques à distance.

Toutes les Attaques à distance réalisées avec une Arme de tir lors de la Phase de tir ou dans le cadre d'une Réaction à une charge de type « Tenir la position et tirer » sont des **Attaques de tir**.

D'autres exemples d'Attaques à distance sont les sorts de Dégâts, les Attaques spéciales à distance, les touches des Fiascos, les touches de Tests de terrain dangereux ratés, etc.

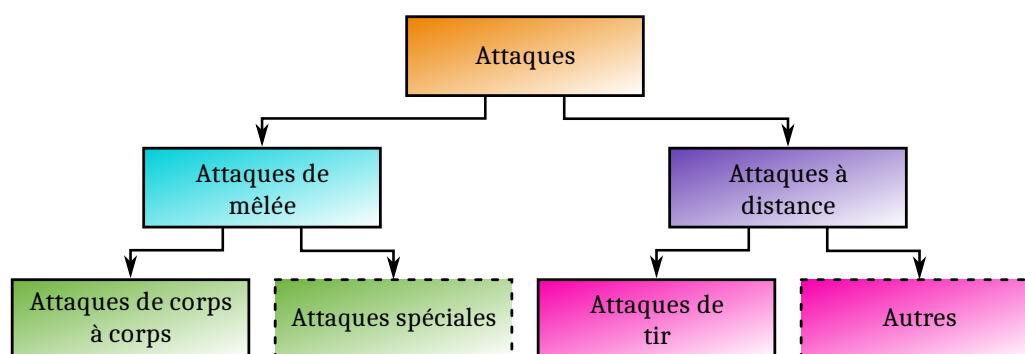


Figure 9 – Classification des attaques.

7.A.c Force et Pénétration d'armure des attaques

Sauf indication contraire, toute attaque a une Force et une Pénétration d'armure.

- Les Attaques de corps à corps utilisent la Force et la Pénétration d'armure de l'élément de figurine effectuant l'attaque, éventuellement modifiées par son Arme de corps à corps, ses Règles de figurine, des sorts, des modificateurs de caractéristiques et/ou d'autres effets.
- Les Attaques de tir utilisent la Force et la Pénétration d'armure marquées dans le profil de l'Arme de tir avec laquelle elles sont effectuées.
- Les autres types d'attaques (tels que les sorts et les Attaques spéciales) suivent les règles générales pour leur type et les règles individuelles spécifiées dans leur description.

7.B Séquence d'une attaque

Lorsqu'une ou plusieurs attaques sont portées, suivez la séquence suivante :

- 1 L'attaquant alloue les attaques (le cas échéant).
- 2 Déterminez le nombre de touches.
- 3 L'attaquant répartit les touches (le cas échéant).
- 4 L'attaquant lance le ou les dés pour blesser. En cas de réussite, passez à l'étape suivante.
- 5 Le défenseur lance le ou les dés pour les jets de sauvegarde d'armure. En cas d'échec, passez à l'étape suivante.
- 6 Le défenseur lance le ou les dés pour les jets de sauvegarde spéciale. En cas d'échec, passez à l'étape suivante.
- 7 Le défenseur subit les blessures non sauvegardées.
- 8 Le défenseur retire les Points de vie.
- 9 Le défenseur retire les figurines correspondant aux pertes.
- 10 Si nécessaire, le défenseur effectue des [Tests de panique](#).

Réalisez chaque étape pour toutes les attaques qui ont été portées en même temps (comme les Attaques de tir provenant d'une même unité ou toutes les Attaques de corps à corps d'un même Palier d'initiative) avant de passer à l'étape suivante.

7.C Allouer les Attaques de corps à corps

Les Attaques de corps à corps sont dirigées contre les figurines ennemies en contact. C'est ce qu'on appelle l'allocation des attaques, décrite plus loin dans le chapitre sur la [Phase de mêlée](#) (voir « [Allouer les attaques](#) », page 76).

7.D Déterminer le nombre de touches

Les Attaques de corps à corps et la plupart des Attaques de tir doivent effectuer un jet pour toucher (voir « [Jets pour toucher](#) », page 77 et « [Précision](#) », page 69), alors que les attaques spéciales et certains sorts peuvent toucher automatiquement, avec un nombre fixe ou aléatoire de touches. Chaque fois qu'un effet inflige un nombre aléatoire de touches à plus d'une unité, lancez un dé pour le nombre de touches séparément pour chaque unité, sauf indication contraire.

7.E Répartition des touches

Les attaques qui ciblent une unité dans son ensemble, (comme la plupart des Attaques à distance et des Attaques de mêlée qui ne sont pas des Attaques de corps à corps) sont considérées comme touchant uniquement la **Réserve de Points de vie** des figurines ordinaires. La répartition des touches peut être modifiée lorsqu'un Personnage a rejoint une unité (voir « **Personnages** », page 119).

Notez que, comme cela a été expliqué ci-dessus, les Attaques de corps à corps ne sont pas réparties mais allouées avant que les jets pour toucher ne soient lancés. Il n'y donc pas lieu ici de redistribuer les touches provenant de ces attaques.

Dans le cas où toutes les figurines d'une Réserve de Points de vie (qui comprend la plupart du temps toutes les figurines ordinaires d'une même unité, sauf le Champion) n'auraient pas les mêmes caractéristiques ou règles (comme une Résistance ou des sauvegardes différentes), utilisez la valeur ou les règles qu'a la majorité des figurines de cette Réserve de Points de vie, pour les appliquer à tous les jets de dés : toucher, blesser et sauvegardes. Au cas où il n'y aurait pas de majorité, l'attaquant choisit.

7.F Jets pour blesser

Si une attaque a une Force, elle doit blesser la cible pour avoir une chance de lui infliger des dégâts. Pour faire un jet pour blesser, lancez 1D6 pour chaque touche. La différence entre la Force de l'attaque et la caractéristique de Résistance du défenseur détermine le résultat du dé nécessaire pour parvenir à blesser la cible. Voir la table 2 des jets pour blesser ci-dessous.

Force moins Résistance	Jet nécessaire pour blesser
2 ou plus	2+
1	3+
0	4+
-1	5+
-2 ou moins	6+

Table 2 – Jets pour blesser.

Un résultat naturel de '6' est toujours un succès tandis qu'un '1' est toujours un échec. Le joueur dont l'attaque a infligé la touche effectue un jet pour blesser pour chaque attaque qui a touché la cible. Un jet pour blesser réussi provoque une blessure ; passez alors à la section **Sauvegarde d'armure**.

Si l'attaque n'a pas de Force, suivez les règles données pour cette attaque spécifique.

7.G Sauvegarde d'armure

Si au moins un jet pour blesser est réussi, le joueur dont l'unité est attaquée peut tenter d'annuler ces blessures pourvu que les figurines concernées aient une valeur d'Armure. Pour faire un jet de sauvegarde d'armure, lancer 1D6 pour chaque blessure. La formule suivante détermine le jet nécessaire pour ignorer la blessure :

$$7 - (\text{Armure du défenseur}) + (\text{Pénétration d'armure de l'attaque})$$

Un jet naturel de '1' est toujours un échec. La table 3 résume les différents résultats possibles de la formule.

0 ou moins	Pas de sauvegarde possible
1	6+
2	5+
3	4+
4	3+
5 ou plus	2+

Table 3 – Jets de sauvegarde d'armure.

7.H Sauvegardes spéciales

Si une blessure n'a pas été annulée par un jet de sauvegarde d'armure réussi, la figurine attaquée peut avoir une dernière chance d'éviter la blessure si elle possède une sauvegarde spéciale. Il existe différentes sortes de sauvegardes spéciales, comme l'**Ægide (X)** ou la **Fortitude (X)**, toutes deux détaillées dans « Règles de figurine », page 104.

Pour effectuer un jet de sauvegarde spéciale, lancer autant de dés que de blessures qui n'ont pas été annulées par la sauvegarde d'armure.

- Si X est donné comme un jet de dé (par exemple **Ægide (4+)**), il s'agit de la valeur du jet de dé nécessaire pour annuler la blessure.
- Si X est donné comme modificateur et avec une valeur maximum (par exemple **Fortitude (+1, max. 3+)**), la figurine gagne ceci comme modificateur pour tous ses jets de sauvegarde spéciale du même type, mais sans pouvoir dépasser la valeur maximale indiquée entre parenthèses. Si la figurine n'a pas de sauvegarde spéciale de ce type, elle gagne une sauvegarde spéciale ((7-X) +) à la place (c'est-à-dire une figurine avec **Ægide (+2, max 4+)** gagnera une **Ægide (5+)**).

Si une figurine a plusieurs instances de sauvegardes spéciales, choisissez laquelle utiliser avant de jeter les dés. Une seule sauvegarde spéciale peut être utilisée pour annuler une blessure.

7.I Retirer les Points de vie

Retirez immédiatement un Point de vie pour chaque blessure pour laquelle la figurine attaquée a raté tous ses jets de sauvegarde – ceci peut bien évidemment voir les figurines concernées être retirées du jeu en tant que pertes.

Pour plus de détails, consulter la section « Pertes », page 90.

La figure 10 résume la séquence d'une attaque jusqu'à une éventuelle perte.

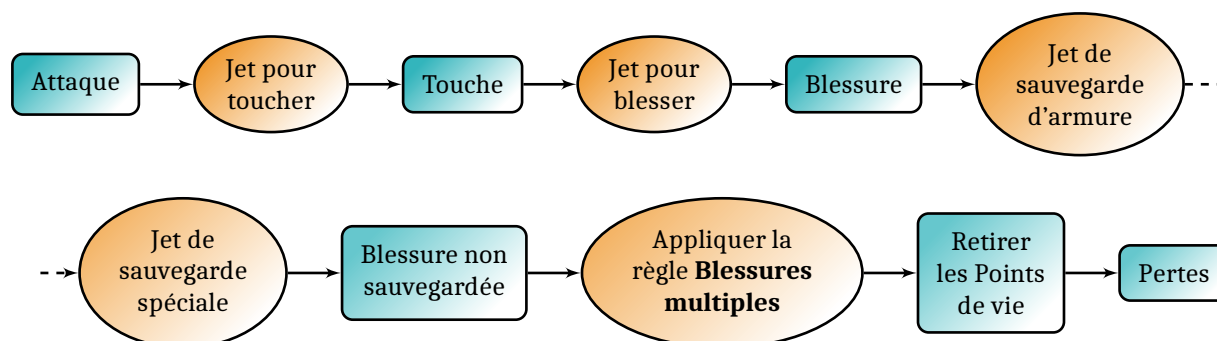


Figure 10 – Schéma de résolution de la séquence d'une attaque jusqu'à une éventuelle perte.

8 Préparer une partie

8.A Construire votre Liste d'armée

Le 9^e Âge : Batailles fantastiques propose une série de Livres d'armée qui décrivent les spécificités de chaque armée et contiennent les règles uniques de ses Personnages et unités. Les unités sont réparties en différentes catégories d'armée qui peuvent être contraintes à représenter une fraction minimale ou maximale du [coût de l'armée](#).

La première étape de la construction d'une armée est d'écrire un choix d'unités, leurs options et leurs coûts en points sur un document qu'on appelle « Liste d'armée ». La composition d'une Liste d'armée est sujette à des règles et restrictions, décrites en détail dans la suite de ce chapitre.

8.A.a Coût en points

Chaque unité, arme, amélioration, Objet spécial, etc. vaut un certain nombre de points d'armée. Le 9^e Âge utilise des points d'armée pour équilibrer les unités et options afin que les deux joueurs puissent bénéficier d'un jeu qui leur permette de rivaliser d'adresse. Cela permet aussi bien des parties sur le pouce entre amis que de concevoir des scénarios pour lesquels il est important de connaître la puissance des différentes unités, options et combinaisons. Le « coût en points » d'une unité est la somme des coûts en points d'armée de chacune de ses figurines et options. Le coût en points d'une armée est la somme des coûts en points d'armée de toutes ses unités.

8.B Structure de la Liste d'armée

Chaque armée est divisée en plusieurs catégories d'armée, qui limitent la sélection des unités de sorte à ce que tous les joueurs puissent bénéficier d'une expérience de jeu équilibrée et équitable. De la même façon, ces catégories veillent à ce que les armées utilisées dans le jeu puissent concevoir des modes de jeu différents. Cela peut représenter un seul Personnage et son escorte ou de grandes armées rassemblant des milliers de guerriers s'affrontant pour la destinée de ce monde.

Toutes les armées du 9^e Âge : Batailles fantastiques doivent s'en tenir à certaines règles de composition de base, détaillées dans cette section.

8.B.a Taille de l'armée

Avant de construire une Liste d'armée, vous devez vous mettre d'accord avec votre adversaire sur la taille de la bataille, quantifiée en points d'armée. La valeur combinée en points d'armée de toutes les unités et Personnages de votre armée **ne doit pas** dépasser la limite en points d'armée décidée pour la partie. Elle peut cependant descendre jusqu'à 40 points maximum en dessous de cette limite.

8.B.b Catégories d'armée

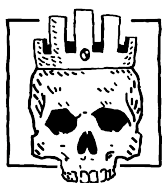
Les troupes que nous envoyons à la guerre sont regroupées en différentes catégories d'armée. Chaque unité d'une Liste d'armée appartient à au moins une catégorie d'armée. Ces catégories sont identifiées par différentes icônes attachées aux différents profils d'unités dans chaque Livre d'armée. Le nombre de points pouvant être dépensé par un joueur dans chaque catégorie d'armée est défini dans le Livre d'armée correspondant. Dans un Livre d'armée, la catégorie d'armée à laquelle appartient une unité est marquée au moyen d'une ou plusieurs icônes à côté du nom de l'unité.

Les catégories d'armées sont divisées en trois regroupements : les commandants et individus exceptionnels (Personnages), la colonne vertébrale de l'armée (Unités de base et Unités spéciales) et les ajouts thématiques uniques (Spécifiques à l'armée). Chaque armée doit sélectionner dans sa Liste d'armée des unités provenant des catégories d'armée « Personnages » et « Base ».

8.B.b.1 Personnages

- Cette catégorie d'armée est toujours limitée en terme de points d'armée que l'on peut y dépenser (habituellement maximum 40 % des points d'armée).
- Chaque armée doit contenir au moins un Personnage pouvant être son Général (voir « [Le Général](#) », page 27).

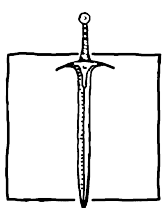
- Sauf indication contraire, toute unité appartenant à cette catégorie d'armée est un Personnage et suit les règles correspondantes de « Personnage » données à la page 119).



Les Personnages représentent les commandants et les individus exceptionnels qui, grâce à leurs compétences particulières, influencent le cours de la bataille en utilisant leur force brute, leur sens tactique, leur capacité à lancer des sorts ou leurs connaissances en ingénierie. Ce sont eux qui rassemblent l'armée. Votre force inclura toujours au moins un représentant de cette catégorie pour servir de Général à votre armée.

8.B.b.2 Base

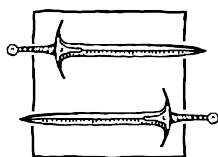
- Cette catégorie d'armée a toujours une limite inférieure pour le nombre de points d'armée que l'on doit y dépenser (habituellement minimum 25 % des points d'armée).



Les Unités de base représentent les guerriers les plus facilement accessibles auxquels une faction a accès et formeront la majorité des combattants sous le commandement des Personnages de la force. Peu importe où et pourquoi la faction se bat, la Base représente les unités qui seront toujours présentes dans n'importe quelle combinaison de la force de combat. Ce sont aussi ces guerriers qu'une société peut fournir au combat dans le plus grand nombre. Bien que les armées puissent être formées à majorité d'Unités de base, c'est rarement le cas, car chaque commandant cherche à déployer une force comprenant le plus grand nombre possible de ses meilleurs guerriers, selon les ressources disponibles.

8.B.b.3 Spécial

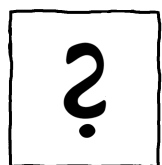
- Cette catégorie d'armée n'a aucune limite supérieure ni inférieure. Vous pouvez y dépenser autant de points d'armée que vous le souhaitez, tant que les autres critères de composition d'armée sont satisfaits.



La catégorie d'armée « Spécial » représente des guerriers plus spécialisés. Une faction peut faire appel à un grand nombre de ces guerriers et ils peuvent souvent représenter les troupes les plus nombreuses de toute la force combattante. Cependant, leur nombre est encore limité et bien que certaines de ces unités puissent former une ligne de bataille complète, leurs effectifs ne suffisent pas à composer des armées entières par eux-mêmes.

8.B.b.4 Spécifiques à l'armée

- Ces catégories d'armée sont toujours limitées en termes de points d'armée, leur limite étant définie dans chaque Livre d'armée.
- Toutes les armées possèdent au moins une catégorie spécifique qui leur est propre.



*Les catégories spécifiques sont introduites pour fournir des limitations supplémentaires dans le processus de construction de l'armée. Ces limitations sont conçues pour refléter la nature de la faction en question et dans le but d'assurer un meilleur équilibre du jeu. Il y a trois types de catégories Spécifiques à l'armée. Le premier type de catégorie spécifique à l'armée est simplement un groupement supplémentaire d'unités liées à un certain thème. Chacun de ces thèmes reçoit un nom thématique reflétant l'armée dont il fait partie ou la fonction qu'il remplit (par exemple, « Pluie mortelle » chez les Orques et gobelins). Le deuxième type de catégorie spécifique à l'armée est là pour fournir des limitations liées à une certaine fonction qu'une unité d'une autre catégorie d'armée effectue au sein de l'armée (par exemple, les unités avec la règle **Embuscade** chez les Hordes bestiales). Le troisième type de catégorie spécifique à l'armée est un mélange des deux premières catégories.*

8.B.b.5 Unités appartenant à plus d'une catégorie d'armée

Certaines unités appartiennent à plusieurs catégories d'armée. On les repère par la présence de plusieurs icônes à côté de leur nom dans le Livre d'armée. Dans ce cas, le coût en points d'armée de l'unité doit être comptabilisé pour les limites de l'ensemble des catégories d'armée dont elle fait partie. Ce coût n'est cependant compté qu'une seule fois dans le total des points d'armée.

8.B.b.6 Ajouter des catégories d'armée

Certaines options peuvent faire compter une unité dans une nouvelle catégorie d'armée en plus de leur catégorie d'armée initiale. Par exemple, donner des Armes de tir à une unité pourrait la faire compter dans la catégorie d'armée « Soutien à distance » spécifique à cette armée. Cela est indiqué par une petite icône de cette catégorie d'armée associée à l'option apparaissant à droite du nom de l'unité ainsi que par un texte descriptif accompagnant l'option.

8.B.b.7 Coût en points réparti entre plusieurs catégories d'armée

Dans quelques rares cas, le coût en points d'une unité peut être réparti entre différentes catégories d'armée, par exemple quand une option compte dans une autre catégorie d'armée que le reste de l'unité. Cela est indiqué par deux demi-icônes accolées, chaque moitié représentant une catégorie d'armée différente : une pour l'unité et une pour l'option.

Par exemple, un Personnage elfe à 250 pts (qui compte donc dans la catégorie d'armée « Personnages »), prend comme monture un Dragon à 500 pts. Ce dernier est une option qui est indiquée comme comptant également dans la catégorie des « Monstres ». Dans ce cas, le joueur doit compter l'ensemble du coût en points d'armée de ce Personnage et de sa monture ($250 + 500 = 750$ pts) dans la limite de la catégorie « Personnages », et le coût en points d'armée de l'option « Dragon » (500 pts) dans la limite de la catégorie « Monstres ». Bien sûr, on ne compte que 750 pts en tout dans la limite totale de points d'armée, aucun de ces deux éléments n'est comptabilisé deux fois.

8.B.c Limites de duplication et restrictions

Certaines unités et options sont limitées en nombre.

8.B.c.1 0-X entrées par armée

Certaines entrées ont la restriction « 0-X entrées par armée » dans les Livres d'armée (par exemple « 0-2 unités par armée », « 0-2 figurines par armée », « 0-2 montures par armée », « 0-2 améliorations par armée », etc.). De telles entrées peuvent être prises en X exemplaires au maximum. La limite maximale (X) est divisée par 2 pour une Patrouille (en arrondissant à l'unité supérieure) et multipliée par 2 pour une Grande armée (voir « [Patrouilles et Grandes armées](#) », page 28).

8.B.c.2 Unique

Les unités, améliorations et objets, etc. avec la restriction « Unique » ne peuvent être pris qu'en un seul exemplaire dans une armée, quelle que soit la taille de l'armée (Patrouille, armée classique ou Grande armée).

8.B.c.3 Taille d'armée minimale

Une armée doit contenir au moins 4 unités, Personnages non inclus. Toutes les unités qui possèdent la Règle universelle [Machine de guerre](#) ne comptent que pour une seule unité à cet égard.

8.B.c.4 Le Général

Un des Personnages de l'armée doit être nommé « Général ». Il faut donc qu'il y ait au moins un Personnage dans l'armée capable de tenir ce rôle (c'est-à-dire, sans compter le Porteur de la grande bannière ni les Personnages avec la règle [Pas un meneur](#)). Il faut préciser sur votre Liste d'armée quel Personnage joue le rôle de Général.

Le Général gagne la règle [Présence impérieuse](#).

8.C Patrouilles et Grandes armées

Les règles de composition d'armée peuvent être modifiées selon la limite en points de la partie, si les armées sont plus petites ou plus grandes que la norme.

Patrouille

Les armées de 3000 points ou moins sont appelées « Patrouilles ». Pour ces armées, la taille d'armée minimale n'est que de 3 unités.

La limite maximale (X) des restrictions de type « 0-X entrées par armée » est divisée par deux en arrondissant au supérieur.

Le champ de bataille usuel est de 36" de large et 48" de long.

Grande armée

Les armées de 8000 points ou plus sont appelées « Grandes armées ».

La limite maximale (X) des restrictions de type « 0-X entrées par armée » est doublée.

Adaptez la taille du champ de bataille à la taille de la partie.

8.D Comment lire les profils des unités

Chaque unité du jeu est dotée d'un certain ensemble de caractéristiques et des éventuelles améliorations possibles ou obligatoires ; de plus, tout comme expliqué ci-dessus, chaque unité appartient à une catégorie d'armée. En outre, les figurines de cette unité peuvent être équipées d'armes et d'armures spécifiques et disposer de Règles de figurine, comme vous le verrez dans les chapitres de la fin de ce livre (voir « Règles de figurine », page 104).

Chaque unité est représentée par un profil d'unité dans son Livre d'armée ; chaque profil d'unité contient toutes les informations relatives à son unité, y compris les données ci-dessus, ainsi que des informations supplémentaires, telles que le Type de figurine, sa Taille, la taille de son socle, les restrictions en termes de nombre de figurines ou d'équipements spécifiques, etc.

Cette section vous expliquera la manière dont sont présentées la plupart des informations dans les profils d'unité des Livres d'armée du 9^e Âge.

8.D.a Profils d'unité communs

Les profils d'unité contiennent habituellement un en-tête, les caractéristiques et les options, comme l'illustre la figure 11.


En-tête		Hommes de fer blanc						Taille	Standard			
		120 pts + 10 pts/fig. suppl.						15-50 figs.	0-4 unités/armée	Type	Infanterie	
Carac- téristiques	Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine							
		5"	10"	7	Capture, Guide (Forêt)							
	Défensif	PV	Déf	Rés	Arm							
		1	4	4	2	Armure légère						
	Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi						
Options	Homme de fer blanc	1	4	3	0	3	Cœur de fer blanc, Hallebarde					
	Options						pts -		Options d'État-major		pts -	
	Embuscade (0-25 figurines/unité, 0-2 unités/armée)	20						Champion	10			
	Un seul choix :							Musicien	10			
	Bouclier	1/fig.						Porte-étendard	10			
Options	Paire d'armes	2/fig.						Enchantement d'étendard	sans limite			
	Armes de jet (5+)	2/fig.										
	Règles de figurine											
	Cœur de fer blanc : Attribut d'attaque - Corps à corps.											
	La figurine doit relancer ses jets pour toucher ratés contre les figurines ennemies avec Peur .											

Figure 11 – Un profil d'unité commun.

8.D.a.1 En-tête

L'en-tête d'un profil d'unité contient habituellement toutes les informations d'ordre général sur cette unité (voir figure 12).

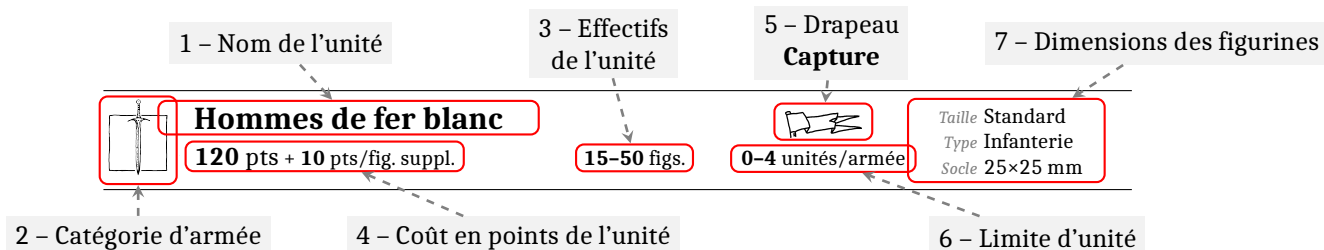


Figure 12 – Analyse de l'en-tête d'un profil d'unité commun.

1 – Nom de l'unité

C'est le nom de l'unité qui sera utilisé pendant le jeu, par exemple lorsque vous désignez cette unité pour la faire charger ou lorsque l'ennemi la prend pour cible lors de la Phase de tir ou de la Phase de magie.

2 – Catégorie d'armée

Chaque unité appartient à une catégorie d'armée, comme « Personnages », « Base », « Spécial », ce qui est important pour la rédaction de la Liste d'armée ou pour certaines Règles de figurine. Chaque catégorie d'armée est représentée par l'icône qui lui correspond, telle que présentée dans la section « Organisation de l'armée » de chaque Livre d'armée.

Remarque : Certaines unités peuvent appartenir à plus d'une catégorie d'armée (voir « Catégories d'armée », page 25). Dans ce cas, les icônes de toutes ces catégories d'armée seront représentées.

3 – Effectifs de l'unité

Les effectifs de l'unité indiquent le nombre de figurines minimal ou maximal de l'unité lors de l'élaboration de la Liste d'armée. L'effectif minimal correspond au nombre de figurines que l'unité doit contenir au minimum. De même, l'effectif maximal correspond au nombre de figurines que l'unité peut contenir au maximum.

Dans l'exemple de la figure 12, une unité d'Hommes de fer blanc doit contenir au moins 15 figurines au moment de la rédaction de la Liste d'armée, et peut ajouter jusqu'à 35 figurines supplémentaires, c'est-à-dire que l'unité peut totaliser 50 figurines maximum.

4 – Coût en points de l'unité

Le coût en points de l'unité indique combien de points d'armée il faut payer pour ajouter cette unité à votre armée avec un effectif minimum, et combien de points d'armée supplémentaires vous devez payer pour chaque figurine supplémentaire que vous désirez lui ajouter. Pour certaines unités, le coût d'une figurine supplémentaire est le même que les figurines qui font partie de l'effectif minimal, tandis que pour d'autres, les figurines supplémentaires peuvent être plus ou moins onéreuses que leur prix « de base ».

Dans l'exemple de la figure 12, une unité d'Hommes de fer blanc avec un effectif minimum de 15 figurines coûte 120 points, tandis que chaque figurine supplémentaire d'Homme de fer blanc dans cette unité coûte 10 points de plus. C'est-à-dire qu'une unité de 25 Hommes de fer blanc coûte 220 points d'armée au total (120 points pour les 15 premières figurines, et 100 points pour 10 figurines supplémentaires).

5 – Drapeau Capture

Certaines unités ont une Règle de figurine appelée **Capture**, qui sert à marquer des points pour les Objectifs secondaires en cours de jeu (voir « Capture », page 109 et « Objectifs secondaires », page 38). Les unités avec cette Règle de figurine sont clairement indiquées par une icône en forme de drapeau.

6 – Limite d'unité

Certaines unités ne peuvent être sélectionnées qu'un certain nombre de fois dans une même armée. Dans ce cas, vous verrez la mention « 0-X unités/armée » dans le profil d'unité. Dans l'exemple donné, une armée peut inclure jusqu'à 4 unités d'Hommes de fer blanc, quels que soient leur taille, leur équipement, etc.

7 – Dimensions des figurines de l'unité

Chaque figurine du jeu a une Taille, un Type et une taille de socle bien spécifiques, qui ont leur importance pour une large gamme de mécanismes du jeu et de Règles de figurine.

8.D.a.2 Caractéristiques d'unité

Les caractéristiques de l'unité contiennent les différents sous-profils de caractéristiques et Règles de figurine de l'unité, y compris leur équipement commun (voir figure 13).

8 – Sous-profils de caractéristiques				9 – Règles de figurine	
<i>Global</i>	<i>MS</i>	<i>MF</i>	<i>Dis</i>	<i>Règles de figurine</i>	
	5"	10"	7	Capture, Guide (Forêt)	
<i>Défensif</i>	<i>PV</i>	<i>Déf</i>	<i>Rés</i>	<i>Arm</i>	
	1	4	4	2	Armure légère
<i>Offensif</i>	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>Fo</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>
	1	4	3	0	3 Cœur de fer blanc , Hallebarde

Figure 13 – Caractéristiques d'un profil d'unité commun.

8 – Sous-profils de caractéristiques

Les sous-profils de caractéristiques de chaque profil d'unité contiennent les valeurs des caractéristiques globales, défensives et offensives de l'unité. Notez que les valeurs données ici ne représentent que les valeurs de caractéristiques non modifiées des figurines, sans les modificateurs des Règles de figurine et de l'équipement.

- Par exemple, dans le cas de l'Armure, la valeur de la caractéristique affichée dans le sous-profil de caractéristiques représente les protections innées de la figurine (provenant de ses écailles ou de la dureté de sa peau, etc.). Tout équipement d'armure, comme l'Armure légère présente dans l'exemple d'unité ci-dessus, ajoute son propre bonus d'Armure à la valeur affichée dans le sous-profil défensif. Dans cet exemple, les figurines ont en fait une valeur d'Armure totale de 3 (2 points d'Armure en provenance des défenses innées de la figurine, 1 point de la part de l'Armure légère), ce qui leur donne une sauvegarde d'armure de 4+ contre les attaques sans Pénétration d'armure (voir « [Sauvegarde d'armure](#) », page 23).
- Le sous-profil donne aussi les valeurs non modifiées de Force et de Pénétration d'armure de la figurine. Il faut donc ajouter à ces valeurs les modificateurs provenant, par exemple, des armes. Dans notre exemple, les Attaques de corps à corps des figurines de l'unité ont en fait une Force de 4 et une Pénétration d'armure de 1, vu que ces figurines ont initialement une Force de 3 et une Pénétration d'armure de 0, auxquelles on ajoute le bonus de leur Hallebarde qui est de +1 Fo et +1 PA.

9 – Règles de figurine

Cette partie du profil d'unité contient les Règles de figurine de l'unité :

- Les Règles de figurine globales comprennent les Règles universelles de l'unité, dans l'ordre alphabétique.
- Les Règles de figurine défensives comprennent les Protections individuelles et équipement d'armure de l'unité. Au cas où une unité a des Règles de figurine de plusieurs de ces types, les Protections individuelles sont données en premier (classées dans l'ordre alphabétique), suivies de l'équipement d'armure de l'unité (dans l'ordre alphabétique).
- Les Règles de figurine offensives incluent les Attributs d'attaque, les Attaques spéciales et les armes. Au cas où une unité a des Règles de figurine de plusieurs de ces types, les Attributs d'attaque et Attaques spéciales seront donnés en premier (dans l'ordre alphabétique), suivis par les armes de l'unité (dans l'ordre alphabétique).

Dans certains profils d'unité, vous remarquerez que certaines Règles de figurine sont en gras, comme la règle « **Cœur de fer blanc** » dans l'exemple ci-dessus. Les caractères gras sont utilisés pour faire ressortir des Règles de figurine spécifiques à une armée, définies dans le profil de l'unité elle-même.

8.D.a.3 Options

Dans cette partie du profil de l'unité, illustrée à la figure 14, vous trouverez toutes les améliorations facultatives ou obligatoires pouvant être achetées pour une unité lors de la rédaction de la Liste d'armée.

		10 – Options d'état-major	
		Options	pts
12 – Options limitées	{	Embuscade (0-25 figurines/unité, 0-2 unités/armée)	20
		Un seul choix :	
11 – Options illimitées	{	Bouclier	1/fig.
		Paire d'armes	2/fig.
13 – Règles de figurine spécifiques	{	Armes de jet (5+)	2/fig.
		— Règles de figurine —	
		Cœur de fer blanc : Attribut d'attaque - Corps à corps.	
		La figurine doit relancer ses jets pour toucher ratés contre les figurines ennemies avec Peur .	
		Options d'État-major	
		Champion	10
		Musicien	10
		Porte-étendard	10
		Enchantement d'étendard	sans limite

Figure 14 – Options dans un profil d'unité commun.

10 – Options dans un profil d'unité commun.

Certaines unités ont une ou plusieurs options d'état-major dans leur profil d'unité, qui leur permettent d'améliorer une figurine de l'unité pour en faire un Champion, un Musicien et/ou un Porte-étendard. Veuillez noter qu'il s'agit de figurines différentes : une figurine ne peut par exemple pas être à la fois Musicien et Porte-étendard. De plus, chaque unité ne peut contenir qu'un seul Champion, un seul Musicien et un seul Porte-étendard.

Notez bien que le fait d'améliorer une figurine de l'unité en Champion, Musicien ou Porte-étendard ne dote pas cette unité d'une figurine supplémentaire ; vous ne faites qu'améliorer des figurines qui sont déjà présentes dans l'unité.

Certaines figurines d'état-major ont accès à des options d'amélioration supplémentaires ; ainsi, dans notre exemple, le Porte-étendard peut acheter un Enchantement d'étendard. Ces options sont listées en retrait sous la figurine d'état-major correspondante. Pour avoir accès à ces améliorations, vous devez d'abord améliorer une figurine en une figurine d'état-major correspondante, puis seulement acheter l'amélioration pour cette figurine.

11 – Options illimitées

De nombreuses unités ont des options d'amélioration de leurs figurines avec des armes, des armures, certaines Règles de figurine, etc. Dans certains cas, un coût en points est donné pour l'unité, quel que soit l'effectif de cette unité ; dans d'autres cas, comme dans l'exemple ci-dessus, le profil d'unité indique un coût en points par figurine.

Notez que si vous décidez d'acheter cette amélioration, vous devez alors améliorer l'ensemble des figurines de l'unité en conséquence.

12 – Options limitées

Certaines options s'accompagnent de restrictions. Ces restrictions peuvent être conditionnées par un effectif maximal différent pour l'unité (dans notre exemple, le fait de doter l'unité de la règle **Embuscade** limite son effectif à 25 figurines au lieu de 50), par un nombre maximal d'unités par armée pouvant recevoir cette même amélioration (dans notre exemple, seules 2 unités par armée peuvent recevoir la règle **Embuscade**), etc. Une autre limitation possible est le nombre total de figurines de l'armée pouvant recevoir une même amélioration. Dans ce cas, on prend en compte la somme de l'ensemble des figurines de toutes les unités de l'armée qui bénéficient de cette amélioration, et qui ne peut excéder la limite donnée.

Certaines options ne peuvent être combinées à d'autres. Dans ce cas, elles sont répertoriées dans le profil de l'unité sous une ligne stipulant « Un seul choix ». Dans notre exemple ci-dessus, les figurines de l'unité peuvent être améliorées en les dotant soit d'un Bouclier, soit d'une Paire d'armes, mais sans pouvoir les doter à la fois d'une Paire d'armes et d'un Bouclier.





Au cas où il y aurait plusieurs ensembles d'amélioration de type « Un seul choix » dans un même profil d'unité, cela signifie que cette unité peut recevoir un choix sélectionné parmi chacun de ces ensembles.

13 – Règles de figurine spécifiques à l'unité

Au cas où un profil d'unité contient des Règles de figurine spécifiques à cette unité, ces règles seront expliquées dans cette partie du profil de l'unité.

8.D.b Profils d'unité complexes

En plus des éléments expliqués précédemment, certaines unités peuvent avoir des caractéristiques distinctives supplémentaires, présentées dans le profil d'unité d'une entrée du Personnage à la figure 15.

	Méchante sorcière					140 pts	(a) Figurine seule	(b) 0-3 unités/armée	Taille Standard Type Infanterie Socle 20×20 mm
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine					
	5"	10"	8	Apprenti magicien, Hydrophobe					
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm					
	3	4	3	0					
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi				
Méchante sorcière	1	4	3	0	5				
Options magiques			pts -	Options			pts -		
Adepté magicien			75	Objets spéciaux			jusqu'à 100		
Maître magicien			225	(d) si Maître magicien			jusqu'à 200		
				Bottes en caoutchouc rouges			5		
				Options de monture			pts -		
(c) 	Cosmologie			Druidisme			(e) Balai de sorcière		30
						Char à sanges volants		200	
Règles de figurine									
Hydrophobe : Règle universelle.									
Si la figurine entre en contact avec un Terrain aquatique, elle est immédiatement retirée comme perte.									
Règles de figurine optionnelles									
Bottes en caoutchouc rouges : Règle universelle.									
La figurine perd la règle Hydrophobe et gagne Guide (Terrains aquatiques) .									

8.D.c Profils d'unité et figurines multi-éléments

Les exemples ci-dessus présentent des profils d'unité avec des figurines constituées d'un seul élément de figurine ; cependant, il existe aussi dans le jeu des figurines multi-éléments (voir « [Figurines multi-éléments](#) », page 8). Le profil d'unité d'une monture de Personnage tiré de l'exemple ci-dessus, le Char à singes volants, est donné dans la figure 16 pour expliquer les particularités de ce type de profil d'unité.


	Char à singes volants					<div><div>a</div></div>	Taille Grande
0-1 monture/armée						Type Assemblage	
						Socle 50×100 mm	
Global	MS	MF	Dis	Règles de figurine			
	Au sol	2"	2"	P	<div><div>b</div></div>	Course rapide, Troupe légère, Vol (9", 9")	
	Vol	9"	9"				
Défensif	PV	Déf	Rés	Arm			
	4	P	4	P+1	Cible difficile (1)		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi		
<div><div>c</div></div> Équipage (2)	1	4	3	0	5	Lance légère	
Singes volants (2)	2	4	4	1	4	Haine, Harnaché	
Châssis			5	2	Inanimé, Touches d'impact (D6)		

Figure 16 – Profil d'unité d'une figurine multi-éléments.

a) Tout comme pour n'importe quel autre profil d'unité, il peut y avoir des limites quant au nombre maximal de « Montures de Personnage » d'un même type pouvant être intégrées dans l'armée. Dans l'exemple ci-dessus, l'armée ne peut contenir qu'un seul Personnage monté sur un Char à singes volants (quel que soit ce Personnage). Notez que cette restriction ne s'applique à cette figurine qu'en tant que « Monture de Personnage » : ainsi, si un Livre d'armée inclut la même figurine de Monture de Personnage dans le cadre d'un autre profil d'unité dans une autre catégorie d'armée, vous pouvez prendre cette unité en plus de la Monture de Personnage.

b) Dans le cas de Personnages multi-éléments, une grande partie des valeurs des caractéristiques de la figurine seront déterminées par celles de la monture, à moins que ces valeurs de caractéristique ne soient marquées comme équivalent à « P » ou « P+X » dans le profil de la monture (voir « [Cas particuliers concernant les valeurs des caractéristiques](#) », page 18), qui fait référence à la valeur de caractéristique dans le profil du Personnage lui-même. Dans l'exemple ci-dessus, la monture n'a pas de valeur de Discipline propre, ce qui signifie que la figurine multi-éléments utilisera la valeur de Discipline du Personnage, qui est de 8.

c) Les figurines d'un seul élément ont des caractéristiques réparties entre trois sous-profils, notés : Global, Défensif et Offensif. Les figurines multi-éléments ont aussi un sous-profil de caractéristiques globales et un sous-profil de caractéristiques défensives, mais ont plusieurs un sous-profils de caractéristiques offensives, un pour chaque type d'élément de figurine. La monture ci-dessus est une figurine en cinq éléments : deux Membres d'équipage, deux Singes volants (ce nombre étant indiqué par le « 2 » entre parenthèses) et un Châssis, chacun de ces éléments ayant son propre sous-profil offensif.

8.E Liste d'armée ouverte ?

Les règles de ce jeu ont été équilibrées en partant du principe de Listes d'armée complètement révélées. Ainsi, votre adversaire doit par exemple savoir de quels Objets spéciaux disposent vos figurines. Nous encourageons les joueurs à partager leur Liste d'armée complète avec leur adversaire au début de la partie, en détaillant unités, options, Objets spéciaux, capacités spéciales, coûts en points d'armée, etc. Les seules choses qui ne doivent pas être montrées à votre adversaire sont celles explicitement définies comme devant être cachées ou tenues secrètes.

8.E.a Règles optionnelles pour listes cachées

Certains joueurs peuvent préférer jouer avec des listes dites « cachées » ; pour ces joueurs, nous avons inclus les règles suivantes de listes cachées. Rappelons que les règles du jeu n'ont pas été équilibrées dans cette optique. Dans ce format, la plus grande partie de votre Liste d'armée doit rester connue de votre adversaire avant le début de la partie. Cependant, certains aspects sont secrets, ou « cachés ». Les deux joueurs peuvent donner à leur adversaire une Liste d'armée (appelée « Liste d'armée simplifiée ») dans laquelle les détails cachés sont omis.

Voici les éléments cachés :

- Les Objets spéciaux pris dans la liste des Objets spéciaux communs du Recueil arcanique du 9^e Âge : Batailles fantastiques.
- Les Objets spéciaux spécifiques aux Livres d'armée ainsi que toute option suivant les règles des Objets spéciaux, comme les Manifestations démoniaques et les Runes naines.

Le reste doit être présenté dans la partie ouverte de votre liste.

Quand vous possédez au moins deux unités qui sont identiques dans la liste ouverte, mais qui ont une différence cachée, comme par exemple un Enchantement d'étendard, vous devez avoir un moyen visible de les différencier, noté sur votre Liste d'armée complète (par exemple, « la bannière rouge porte un Enchantement d'étendard, tandis que la bleue est ordinaire »).

8.E.a.1 Révéler les Objets spéciaux

Un Objet spécial, ou équivalent, doit être révélé à la première utilisation. Un Objet spécial est considéré comme utilisé quand il a une chance d'affecter le jeu d'une quelconque façon, notamment :

- si cela affecte un jet de dé, même si le résultat obtenu sur le dé ne déclenche pas d'effet ;
- si cela altère une attaque, via un Enchantement d'arme ou tout objet dont une règle affecte l'attaque ;
- si cela altère un jet de sauvegarde. L'Objet spécial doit alors être révélé avant que les dés ne soient jetés. Remarquez qu'un Objet spécial qui affecte une sauvegarde de la même manière que son équivalent standard le ferait ne doit pas forcément être révélé.

Un Objet spécial qui augmente la mobilité ne compte comme étant utilisé que lorsque l'unité se déplace plus loin qu'elle ne le pourrait sans l'Objet spécial, ou lorsqu'elle charge. Déclarez alors l'Objet spécial avant de lancer le jet de Portée de charge, mais après que les Réactions à la charge ont été déclarées. Pour les Objets runiques nains, ne révélez que la Rune qui est utilisée, pas la combinaison complète.

9 Séquence pré-partie

Il y a plusieurs étapes à suivre dans un certain ordre lors de la mise en place d'une partie de 9^e Âge : Batailles fantastiques. L'ensemble de ces étapes est appelé « Séquence pré-partie ».

- 1 Décidez de la taille de la partie.
- 2 Partagez vos Listes d'armée.
- 3 Installez le champ de bataille.
- 4 Déterminez le Type de déploiement.
- 5 Déterminez les Objectifs secondaires.
- 6 Déterminez les Zones de déploiement.
- 7 Sélectionnez les sorts.
- 8 Déclarez les Déploiements spéciaux.
- 9 Phase de déploiement.

9.A Taille de la partie

Les deux armées qui se font face doivent avoir à peu près le même coût en points, afin que l'issue de la bataille dépende des stratégies et tactiques rusées des joueurs plutôt que d'une asymétrie dans la puissance des armées. Les deux joueurs doivent donc se mettre d'accord sur le coût en points des armées que chacun commandera (voir « [Taille de l'armée](#) », page 25), déterminant ainsi la taille de la partie. Des armées de 1500 à 3000 points correspondent à des petites escarmouches. De 3000 à 8000 points, la bataille commence à être plus importante. Au delà de 8000 points, le jeu met en scène un conflit massif entre des armées épiques. Nous recommandons une taille de partie autour de 4500 points pour profiter du meilleur équilibre du jeu.

9.B Échange des listes d'armée

Après avoir décidé de la taille de la partie, l'étape suivante est d'échanger les Listes d'armée ainsi que toute information pertinente à propos de la partie à venir. Les joueurs peuvent se mettre d'accord pour tenir quelques aspects de leur armée secrets et de ne les révéler qu'au fur et à mesure de la partie, comme expliqué dans « [Règles optionnelles pour listes cachées](#) », page 34.

9.C Installation du champ de bataille

La partie est prévue pour être jouée sur un champ de bataille de 48" par 72" (environ 1,20 m par 1,80 m). Pour de plus petites batailles, au format Patrouille, nous recommandons une table de 36" par 48" (environ 90 cm par 1,20 m), auquel cas le « bord court » de la table correspond toujours à celui de 48". Pour les plus grandes parties, au format Grande armée, nous recommandons que les joueurs ajustent la taille du champ de bataille à la taille des armées.

Bien qu'une partie puisse être jouée sur une table vierge, on y place habituellement quelques Décors (Voir « [Terrains et décors](#) », page 100). De la même manière, les éléments de décor peuvent être interprétés soit comme une représentation exacte de ce qu'ils sont dans le jeu, soit comme les représentations visuelles de paysages bien plus vastes. Ainsi, un bosquet d'arbres peut évoquer une forêt entière, un ruisseau correspondre à une large rivière, une maison à un hameau, une tour à un fort. Les joueurs peuvent tout à fait se mettre d'accord sur le nombre, le type, la taille et la position des Décors.

Sinon, voici les règles standard pour générer un champ de bataille aléatoire :

- Divisez la table de jeu en sections de 24"×24", soit environ 60×60 cm. Si la table fait 36"×48", prenez plutôt des sections de 18"×24", soit environ 45×60 cm.
- Placez chacun des trois Décors suivants au centre de 3 sections différentes choisies aléatoirement :
 - un Terrain infranchissable;
 - une Colline;
 - une Forêt.

Déplacez ensuite chaque Décor de 2D6" dans une direction aléatoire.

- Ajoutez 2D3 Décors (1D3 si la table fait 36"×48", 3D3 ou plus pour les tables plus grandes que 72"×48"), au centre de différentes sections déterminées aléatoirement. Lancez 2D6 pour déterminer le type de chaque Décor additionnel, puis déplacez ensuite chaque Décor de 2D6" dans une direction aléatoire :

2 – 4	5	6	7	8	9–10	11–12
Colline	Terrain aquatique	Champ	Forêt	Ruine	Terrain infranchissable	Mur

- Tous les Décors doivent être placés à plus de 6" les uns des autres. Bougez-les aussi peu que possible de leur position finale pour satisfaire à cette condition. S'il est impossible de placer le Décor à plus de 6" d'un autre Décor, retirez le Décor qui pose problème.
- Nous vous recommandons des tailles de Décor comprises entre 6"×8" et 6"×10" (soit environ 15×20 cm et 15×25 cm), excepté pour les Murs pour lesquels nous conseillons 1"×8" (soit environ 2,5×25 cm) et les Terrains infranchissables, pour lesquels nous conseillons une dimension 6"×6" et 6"×8" (soit entre environ 15×15 cm et 15×20 cm).

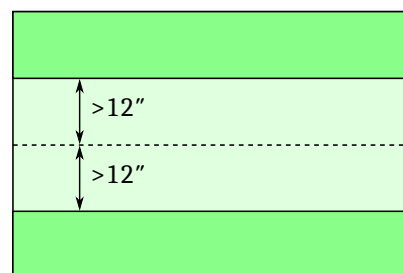
9.D Types de déploiement

Déterminez quel Type de déploiement utiliser. Si aucune source extérieure (un organisateur de tournoi, des règles de campagne, etc.) ne vous impose un Type de déploiement, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur celui à utiliser. Sinon, tirez au hasard le Type de déploiement en lançant 1D6.

Certains Types de déploiement font référence à la Ligne médiane. Cette ligne passe par le centre de la table parallèlement aux bords longs de la table. Elle divise la table en deux moitiés.

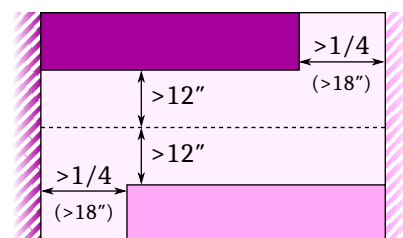
1 : Choc frontal

Les Zones de déploiement commencent à plus de 12" de part et d'autre de la Ligne médiane et s'étendent au-delà.



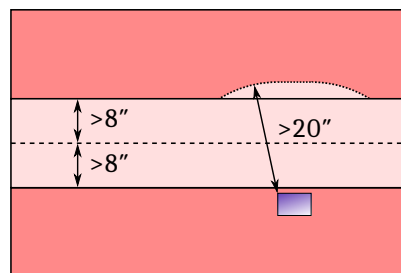
2 : Assaut à l'aube

Le joueur qui choisit la Zone de déploiement choisit aussi un bord court de la table, l'autre joueur obtient ainsi le bord court opposé de la table. Les Zones de déploiement commencent à plus de 12" de part et d'autre de la Ligne médiane et s'étendent au delà tout en étant à plus du quart de la longueur de la table du bord court de l'adversaire (18" sur une table de 72" de long). Lors de la déclaration des Déploiements spéciaux, les joueurs peuvent choisir de garder jusqu'à deux de leurs unités en tant que renforts. Ces unités suivent les règles des unités d'**Embuscade** à ceci près que, lors de leur arrivée en jeu, elles doivent être placées en contact avec le bord court de table contrôlé par le propriétaire.



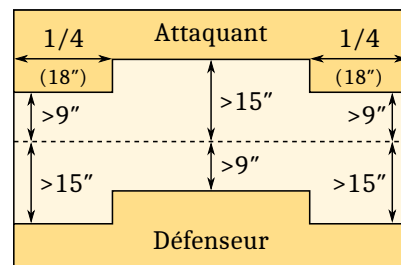
3 : Contre-offensive

Les Zones de déploiement commencent à plus de 8" de part et d'autre de la Ligne médiane et s'étendent au-delà. Les unités doivent être déployées à plus de 20" des unités ennemies. Pendant leurs trois premiers tours de déploiement, chaque joueur doit, si possible, déployer une (et une seule) unité, et ne peut déployer de Personnages à moins d'y être contraint. Cela ne concerne pas les unités avec des règles de Déploiement spécial, comme celles avec la règle **Éclaireur**.



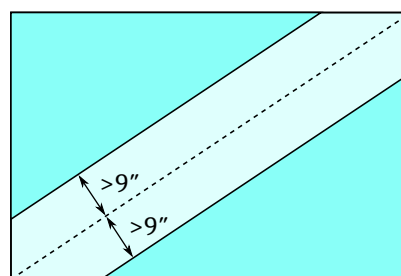
4 : Encerclement

Le joueur choisissant sa Zone de déploiement décide s'il veut être l'attaquant ou le défenseur. L'attaquant peut se déployer à plus de 9" de la Ligne médiane à un quart ou moins des bords courts de la table (18" sur une table de 72" de long), mais à plus de 15" de la Ligne médiane ailleurs. Le défenseur fait le contraire : les limites de 9" et 15" sont inversées.



5 : Flanc refusé

La table est divisée en deux moitiés par une diagonale. Le joueur choisissant sa Zone de déploiement décide de la diagonale à utiliser. Les Zones de déploiement commencent à plus de 9" de part et d'autre de cette ligne et s'étendent au-delà. Cette diagonale est alors considérée comme la ligne médiane.

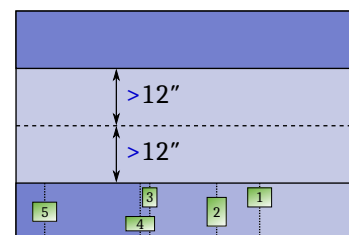


6 : Colonnes en marche

Les Zones de déploiement commencent à plus de 12" de part et d'autre de la Ligne médiane et s'étendent au-delà. Chaque joueur doit choisir un bord court de la table lorsqu'il déploie sa première unité. Chaque unité que ce joueur déploie doit l'être avec son centre plus éloigné de son bord court de table que le centre de la précédente unité déployée par ce joueur (mesurez à partir du point le plus proche sur le bord court). Les **Machines de guerre**, les **Personnages**, les **Plateformes de guerre** et les unités avec la règle **Éclaireur** ignorent ces règles et sont ignorées par les autres unités dans le cadre de ces règles.

Pendant leurs trois premiers tours de déploiement, chaque joueur doit, si possible, déployer une (et une seule) unité, et ne peut déployer de Personnage, de **Machine de guerre** ni de **Plateforme de guerre** à moins d'y être contraint. Au lieu de déployer une unité, un joueur peut choisir de faire un « placement différé » pour toutes ses unités non déployées qui ne font pas de Déploiement spécial. Les unités en placement différé suivent les règles des unités en **Embuscade**, avec les exceptions suivantes :

- À chaque tour de joueur, après avoir jeté les dés pour toutes les unités en **Embuscade**, le Joueur réactif choisit l'ordre dans lequel toutes les unités qui ont réussi le jet à 3+ entrent sur le champ de bataille.
- Dans l'ordre choisi, chaque unité (l'une après l'autre) doit être placée avec le centre de son rang arrière le plus près possible du centre du bord long de la table dans la Zone de déploiement de son propriétaire.
- Après avoir placé toutes les unités arrivantes, elles peuvent être déplacées comme décrit dans les règles d'**Embuscade** (voir page 111).



9.E Objectifs secondaires

Avant de choisir les Zones de déploiement, déterminez quel Objectif secondaire utiliser. Si aucune source extérieure (un organisateur de tournoi, des règles de campagne, etc.) ne vous impose d'Objectif secondaire, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur celui à utiliser. Sinon, tirez au hasard un Objectif secondaire en lançant 1D6 et en consultant la liste ci-dessous. Voir « **Conditions de victoire** », page 96, pour plus de détails sur la manière dont la capture d'un objectif contribue à déterminer le vainqueur.

1 : Tenez la ligne

Tenez et défendez le centre du champ de bataille.

Placez un marqueur pour indiquer le centre du champ de bataille.

À la fin de chaque Tour de jeu après le premier, le joueur avec le plus d'**Unités de capture** à 6" ou moins du centre du champ de bataille gagne un Point de contrôle. À la fin de la partie, le joueur en ayant le plus remporte cet Objectif secondaire.

2 : Percée

Envahissez le territoire ennemi.

Le joueur qui a le plus d'**Unités de capture**, jusqu'à un maximum de 3, à l'intérieur de la Zone de déploiement de son adversaire à la fin de la partie remporte cet Objectif secondaire.

3 : Butins de guerre

Rassemblez de précieux butins.

Placez 3 marqueurs le long de la Ligne médiane. Un marqueur est placé avec son centre sur un point de cette ligne, aussi près que possible du centre de la table tout en étant à plus de 1" de tout Terrain infranchissable. Les deux autres marqueurs sont placés avec leur centre sur des points le long de cette même ligne, de chaque côté du marqueur central, aussi près du centre que possible mais à une distance d'au moins un tiers de la longueur de table (24" sur une table standard) du marqueur central et à plus de 1" de tout Terrain infranchissable.

Au début de chacun de vos Tours de joueur, n'importe laquelle de vos unités avec la règle **Capture** et qui ne porte pas déjà un marqueur peut ramasser un des marqueurs avec le centre duquel elle est en contact. Retirez le marqueur du champ de bataille : l'unité porte maintenant ce marqueur. À moins qu'une unité qui porte un marqueur n'ait au moins 3 Rangs complets, elle ne peut effectuer de Marche forcée. Si une unité qui porte un marqueur est détruite ou perd la règle Capture (ignorez les **Reformations post-combat** dans ce cas de figure), l'adversaire doit immédiatement placer le marqueur porté par cette unité avec son centre sur un point à 3" ou moins de celle-ci. Ce point ne peut pas se trouver à moins de 1" d'un Terrain infranchissable, mais il peut se trouver à l'intérieur d'une unité.

À la fin de la partie, le joueur possédant le plus grand nombre d'unités portant des marqueurs remporte cet Objectif secondaire.

4 : Roi de la colline

Profanez la terre sainte de votre adversaire tout en défendant la vôtre.

Après la Sélection des sorts (à la fin de l'étape 7 de la Séquence pré-partie), en commençant par le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement, les deux joueurs choisissent un Décor qui n'est pas un Terrain infranchissable et qui n'est pas entièrement dans leur Zone de déploiement. Veuillez noter que les deux joueurs peuvent choisir le même Décor.

Un joueur capture le Décor désigné par l'adversaire si une de ses **Unités de capture** est à l'intérieur de ce Décor à la fin de la partie. Un joueur remporte cet Objectif secondaire s'il est le seul à avoir capturé le Décor désigné par son adversaire.

5 : Capturez les étendards

Les cibles de valeur doivent être annihilées.

Après la Sélection des sorts (à la fin de l'étape 7 de la Séquence pré-partie), désignez toutes les unités avec la règle **Capture** dans les Listes d'armée des deux joueurs. Si un joueur a moins de 3 unités désignées, son adversaire doit désigner suffisamment d'unités de la Liste d'armée de ce joueur pour qu'il y ait exactement 3 unités désignées dans l'armée, en commençant par le joueur qui choisit sa Zone de déploiement.

À la fin de la partie, le joueur possédant le moins d'unités détruites parmi celles qui ont été désignées au début de la partie, remporte cet Objectif secondaire.

6 : Sécurisez la cible

Empêchez l'ennemi de s'emparer de ressources cruciales.

Directement après avoir choisi les Zones de déploiement, chaque joueur place un marqueur sur un point du champ de bataille, en commençant par celui qui a choisi sa Zone de déploiement. Ces marqueurs doivent être positionnés avec leur centre à plus de 12" de la Zone de déploiement du joueur qui le place, et à plus du tiers de la longueur de la table l'un de l'autre (24" pour une table ordinaire).

À la fin de la partie, le joueur contrôlant le plus de marqueurs remporte cet Objectif secondaire. Pour contrôler un marqueur, il faut posséder plus d'**Unités de capture** que son adversaire à 6" ou moins du centre du marqueur. Si une même unité est à 6" ou moins du centre de deux marqueurs, elle ne compte que pour le marqueur dont le centre est le plus proche de son propre centre. Si les centres de ces deux marqueurs sont à égale distance de cette unité, déterminez aléatoirement pour lequel des deux compte cette unité.

9.F Zones de déploiement

Une fois que l'Objectif secondaire a été déterminé, les deux joueurs lancent 1D6. Le joueur avec le plus haut score choisit sa Zone de déploiement et suit les instructions du Type de déploiement (relancer en cas d'égalité).

9.G Sélection des sorts

Le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement doit maintenant choisir des sorts pour ses Magiciens, un Magicien à la fois. Ensuite, son adversaire choisit les sorts de ses Magiciens de la même manière. Toutes les Voies de magie peuvent être trouvés dans Le 9^e Âge : Batailles fantastiques – Recueil arcanique. Les Sorts héréditaires peuvent être trouvés dans les Livres d'armée correspondants.

9.G.a Apprenti magicien

- Connaît **1 sort**.
- Peut choisir entre le Sort appris n°1 de la Voie choisie et le **Sort héréditaire** de son armée.

9.G.b Adeptes magiciens

- Connaît **2 sorts** différents.
- Peut choisir entre les Sorts appris n°1, 2, 3 et 4 de la Voie choisie et le **Sort héréditaire** de son armée.

9.G.c Maître magicien

- Connaît **4 sorts** différents.
- Peut choisir entre les Sorts appris n°1, 2, 3, 4, 5 et 6 de la Voie choisie et le **Sort héréditaire** de son armée.

9.H Déclaration des Déploiements spéciaux

En commençant par le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement, chaque joueur doit annoncer si ses unités avec une règle de Déploiement spécial (comme **Éclaireur** ou **Embuscade**) utiliseront leur Déploiement spécial ou si elles se déploieront normalement.

10 Phase de déploiement

10.A Séquence de la Phase de déploiement

- 1 Déterminez qui commence à se déployer.
- 2 Déployez des unités chacun à votre tour.
- 3 Le joueur qui a fini de déployer toute son armée le premier annonce s'il veut jouer en premier ou second.
- 4 Déployez les unités restantes.
- 5 Déployez les unités avec la règle **Éclaireur** (en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement normal le premier).
- 6 Déplacez les unités avec la règle **Avant-garde** (en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement normal le dernier).
- 7 Autres règles et capacités.
- 8 Lancez le dé pour savoir qui jouera en premier.

10.B Qui commence à se déployer ?

Le joueur qui n'a pas choisi sa Zone de déploiement décide quel joueur commence à se déployer.

10.C Déploiement des unités

Les joueurs déploient tour à tour leurs unités entièrement dans leur Zone de déploiement respective. À chacun de ses tours de déploiement, un joueur doit déployer au moins une unité, mais peut en déployer autant qu'il le désire. Tous les Personnages comptent pour une seule unité en terme de déploiement, et doivent être déployés au cours du même tour de déploiement.

10.D Déclarer l'intention de jouer premier ou deuxième

Dès qu'un joueur a déployé toutes ses unités (à l'exception des unités qui ne sont pas déployées selon les règles normales, comme celles avec les règles **Éclaireur** ou **Embuscade**), il doit annoncer s'il va essayer de jouer premier ou second au moment de lancer le dé pour déterminer le premier joueur.

10.E Déploiement des unités restantes

L'autre joueur peut maintenant déployer le reste de son armée. Comptez combien d'unités il lui reste, tous les Personnages comptant toujours pour une seule unité. Cela représente le « Nombre d'unités non déployées » qui sera utilisé à la fin de cette séquence.

10.E.a Règles et capacités des unités non déployées

Jusqu'à ce qu'elles soient déployées, les unités ne peuvent effectuer aucune action, et tous leurs objets spéciaux, règles et capacités non liées à leur déploiement ne fonctionnent pas, sauf indication contraire.

10.E.b Unités impossibles à déployer

Sauf mention contraire, dans le cas peu probable où une unité ne peut être déployée pendant la Phase de déploiement, quelle qu'en soit la raison (par exemple, il n'y a pas assez de place dans la Zone de déploiement du joueur), cette unité compte comme ayant été détruite et est retirée comme perte.

10.F Déployer les unités d'Éclaireurs

Les deux joueurs déploient leurs unités qui ont été déclarées comme utilisant leur règle d'**Éclaireur** au moment de la « **Déclaration des Déploiements spéciaux** », page 39, en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement normal le premier (voir « **Éclaireur** », page 110).

10.G Déplacer les unités d'Avant-garde

Les deux joueurs déplacent leurs unités avec la règle **Avant-garde** (voir « **Avant-garde (X)** », page 109), en commençant par celui qui a terminé son déploiement normal en dernier.

10.H Autres règles et aptitudes

Toutes les règles et capacités restantes décrites comme ayant lieu juste avant le début de la bataille doivent être déclenchées à cette étape.

10.I Qui joue en premier?

Les deux joueurs lancent à présent 1D6. Le joueur qui a fini son déploiement normal en premier ajoute le « Nombre d'unités non déployées » au résultat de son jet.

- Si le joueur qui a fini son déploiement normal en premier obtient un résultat strictement supérieur, il doit jouer en premier ou en second, suivant son souhait annoncé à la troisième étape.
- Si le joueur qui a fini son déploiement normal en second obtient un résultat supérieur ou égal, il peut choisir quel joueur aura le premier tour.

11 Phase de charge

La Phase de charge est la phase du jeu durant laquelle le Joueur actif a la possibilité d'envoyer ses unités au combat contre les unités ennemies, la Déclaration de charge et le Mouvement de charge étant normalement la seule manière d'engager une unité ennemie au combat.

11.A Séquence de la Phase de charge

La Phase de charge est divisée en sept étapes.

- 1 Début de la Phase de charge (et du Tour de joueur).
- 2 Le Joueur actif sélectionne une unité et déclare une charge.
- 3 Le Joueur réactif déclare sa Réaction à la charge puis la résout.
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 de cette séquence jusqu'à ce que toutes les unités qui veulent déclarer une charge l'aient fait.
- 5 Le Joueur actif sélectionne une unité qui a déclaré une charge, puis lance les dés pour déterminer la Portée de charge, avant de déplacer l'unité.
- 6 Répétez l'étape 5 de cette séquence jusqu'à ce que toutes les unités qui ont déclaré une charge aient bougé.
- 7 Fin de la Phase de charge.

Veuillez consulter les figures 23 et 24, pages 53 et 54 pour plus de détails sur la manière dont la Phase de charge se déroule lorsque plusieurs unités chargent plusieurs unités ennemies, qui déclarent et résolvent leurs Réactions à ces charges.

11.B Déclaration des charges

Sélectionnez une de vos unités qui n'est pas déjà en charge, **engagée au combat** ou **en fuite** et ne contient aucune figurine **ébranlée**, puis désignez l'unité ennemie que vous désirez charger. À chaque fois que le Joueur actif déclare une charge, le Joueur réactif doit déclarer la Réaction à cette charge de l'unité chargée.

Pour déclarer une charge :

- au moins une figurine du premier rang de l'unité qui charge doit pouvoir tracer une Ligne de vue sur l'unité chargée;
- l'unité chargée doit être à une distance inférieure ou égale à la Portée de charge potentielle maximale de l'unité (ce qui équivaut habituellement à sa valeur de Mouvement simple + 12"), ne prenez en compte que les modificateurs actifs au moment où la charge est déclarée (par exemple **Charge dévastatrice (+ X MS)**);;
- il doit y avoir assez de place pour déplacer l'unité qui charge en contact avec l'unité chargée et pour aligner les unités.

Pour déterminer s'il y a assez de place pour l'unité qui charge :

- tenez compte des charges déjà déclarées (y compris les mouvements d'alignement des unités en charge et chargées);
- ne prenez pas en compte les éventuelles fuites en Réaction à une charge (même les fuites obligatoires);
- ne tenez pas compte des pertes potentiellement infligées aux unités qui chargent (ex. : du fait des tirs de Réaction à la charge ou d'éventuels Tests de terrain dangereux);
- ne prenez pas en compte les potentielles Reformations de combat dues à **Chemin bloqué**.

Une unité qui déclare une charge est aussitôt considérée comme étant « en charge » jusqu'à ce qu'elle ait :

- terminé une première Manche de combat après avoir accompli son Mouvement de charge;
- réussi une charge sur une unité en fuite;

- accompli un **Mouvement de charge ratée**;
- raté un Test de panique avant d'effectuer son Mouvement de charge; ou
- été concernée par la règle **Plus engagée**.

11.C Réactions aux charges

Avant de déclarer une Réaction à une charge, il faut déterminer de quel côté l'unité sera chargée. Ce côté correspond à l'arc dans lequel est localisé l'unité qui la charge (voir figure 17 et consulter « **Arcs d'une unité** », page 10 pour ce qu'on entend par **être localisé**)

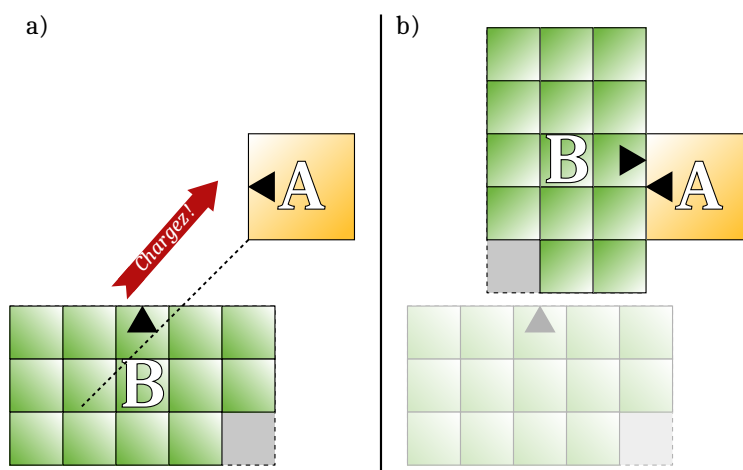


Figure 17 – Front ou flanc?

- a) L'unité qui charge (en vert) est localisée dans l'arc avant de l'unité chargée (en orange), puisque c'est dans cet arc que se trouve le centre de son front.
- b) L'unité verte doit donc entrer en contact avec le front de l'unité orange.

Toute unité sur laquelle une charge est déclarée doit annoncer sa Réaction à cette charge et la résoudre dès que la charge a été déclarée et que le côté qui sera chargé a été déterminé, et ce, avant que toute autre charge ne soit déclarée. Il y a trois possibilités : « Tenir la position », « Tenir la position et tirer » et « Fuir ».

Une unité déjà en fuite est obligée de choisir « Fuir » en Réaction à une charge.

11.C.a Tenir la position

L'unité ne fait rien. Une unité déjà engagée au combat est obligée de choisir « Tenir la position » en Réaction à une charge.

11.C.b Tenir la position et tirer

L'unité chargée effectue immédiatement une Attaque de tir, avant que l'unité ennemie ne se déplace, comme elle le ferait durant la Phase de tir, et ce même si l'ennemi est au-delà de la Portée maximale des attaques utilisées. N'oubliez pas de prendre en compte les modificateurs pour toucher appropriés, comme **Longue portée** ou « Tenir la position et tirer ». Suivez ensuite les règles de la Réaction à une charge « Tenir la position », ci-dessus.

Cette réaction n'est possible que si les conditions suivantes sont remplies :

- l'unité chargée peut faire des Attaques de tir;
- l'unité qui charge est localisée dans l'arc avant de l'unité chargée; et
- l'unité ennemie qui charge est éloignée d'au moins sa valeur de Mouvement simple (si les figurines de l'unité qui charge ont différentes valeurs de Mouvement simple, ne tenez compte que de la valeur la plus basse).

Une unité ne peut déclarer cette Réaction à une charge qu'une seule fois par tour, même si elle est chargée à plusieurs reprises.

11.C.c Fuir

L'unité chargée prend la fuite. Elle pivote immédiatement pour faire face à la direction opposée à l'unité qui charge, en suivant la ligne droite passant par les centres des deux unités, puis effectue un Mouvement de fuite (voir « [Mouvement de fuite](#) », page 55). Après qu'une unité a fait son Mouvement de fuite, toutes les unités qui avaient déclaré une charge vers elle peuvent immédiatement tenter une « Redirection ». Toute unité qui s'abstient pourra tenter une Redirection à un moment ultérieur pendant cette Phase de charge et immédiatement après que cette unité en fuite déclare de nouveau « Fuir » en Réaction à une charge.

Si le front d'une unité en fuite entre en contact avec une unité qui avait déclaré une charge sur elle au cours de la même phase (que cette unité ait effectué ou non une Redirection), l'unité en fuite est retirée comme perte.

Rappel : comme indiqué plus haut, c'est la seule réaction possible pour une unité déjà en fuite.

11.D Redirection

Immédiatement après qu'une unité a effectué son Mouvement de fuite en Réaction à une charge (que cette Réaction ait été librement choisie ou non – par exemple, si l'unité est forcée de déclarer « Fuir » parce qu'elle est déjà en fuite), l'unité qui charge peut essayer de faire une Redirection, en passant un Test de discipline.

- Si elle le rate, elle doit essayer d'exécuter sa charge en direction de l'unité qui a fui.
- Si elle le réussit, avant de déclarer une charge avec une autre unité, elle peut immédiatement déclarer une nouvelle charge sur une autre unité (pour peu qu'il s'agisse d'une cible valable), qui pourra à son tour choisir normalement une Réaction à cette charge.

Si plusieurs unités avaient déclaré une charge vers l'unité qui fuit désormais, chacune de ces unités peut tenter une Redirection, dans l'ordre choisi par le Joueur actif.

Une unité ne peut tenter d'effectuer qu'une seule Redirection par tour. Si une unité effectue une Redirection de charge et que la cible de cette nouvelle charge fuit elle aussi, alors cette unité peut choisir d'effectuer son Mouvement de charge en direction de l'une ou de l'autre de ces unités sur lesquelles elle a déclaré une charge. Précisez bien de laquelle il s'agit avant de lancer les dés pour la Portée de charge.

11.E Déplacement des unités en charge

Une fois que toutes les charges et Réactions aux charges ont été déclarées et résolues, les unités en charge essaient d'atteindre leur cible. Le Joueur actif désigne une unité qui a déclaré une charge, lance les dés pour déterminer sa Portée de charge, puis effectue son Mouvement de charge. Répétez ce procédé pour chaque unité qui a déclaré une charge durant cette phase.

11.E.a Portée de charge

La Portée de charge d'une unité est normalement sa valeur de Mouvement simple à laquelle on ajoute 2D6" (au cas où les figurines de l'unité n'ont pas la même valeur de Mouvement simple, utilisez la valeur la plus basse).

- Si le résultat **est supérieur ou égal** à la distance entre l'unité en charge et sa cible, et qu'il y a assez d'espace pour effectuer le Mouvement de charge, la charge est dite réussie. L'unité peut alors effectuer son Mouvement de charge.
- Si la Portée de charge obtenue est strictement inférieure à la distance entre l'unité en charge et l'unité chargée, ou s'il n'y a pas assez de place pour effectuer le Mouvement de charge (voir « [Charge impossible](#) », page 51), la charge est dite ratée. L'unité en charge doit alors effectuer un Mouvement de charge ratée.

11.E.b Mouvement de charge

Un Mouvement de charge suit les règles suivantes :

- L'unité qui charge peut avancer tout droit autant qu'elle le souhaite.
- Une seule Roue peut être effectuée pendant ce mouvement (souvenez-vous qu'une Roue ne peut pas dépasser 90°).
- Le front de l'unité qui charge doit entrer en contact avec le côté de l'unité chargée qui correspond à l'arc de cette unité déterminé au moment d'annoncer la Réaction à la charge.
- L'unité en charge a le droit de se rapprocher à moins de 0,5" des autres unités ou des Terrains infranchissables, conformément à la Règle du pouce d'écart. Elle peut seulement entrer en contact avec une unité ennemie qu'elle a chargé (notez qu'elle a le droit d'entrer en contact avec des unités amies ou des Terrains infranchissables).

11.E.c Alignement

Après que l'unité en charge est arrivée en contact avec l'unité chargée, les unités doivent être alignées l'une avec l'autre. Le mouvement d'alignement se fait comme suit :

- | | |
|---|---|
| 1 | Le Joueur actif fait tourner l'unité en charge autour du point de contact des deux unités, vers l'ennemi (voir la figure 17), de sorte que le front de l'unité en charge et le côté de l'unité chargée soient parallèles et en contact l'un avec l'autre. |
| 2 | À la place, si cela ne permet pas d'aligner ces deux unités correctement (par exemple, parce que d'autres unités ou des Décors bloquent la rotation), faites tourner l'unité chargée de sorte que le front de l'unité en charge et le côté contacté de l'unité chargée soient parallèles, si cela permet d'obtenir un contact correct entre elles, ou encore faire une combinaison des deux, en commençant par l'unité en charge et en faisant tourner le moins possible l'unité chargée. |

Les mouvements d'alignement doivent se faire en direction de la face chargée de l'unité ennemie (voir la figure 18). L'unité chargée ne doit être déplacée que si c'est le seul moyen d'aligner les unités ; une unité déjà engagée au combat ne peut jamais être déplacée de la sorte. Ces mouvements d'alignement sont considérés comme faisant partie du Mouvement de charge de l'unité et, de ce fait, peuvent rapprocher une unité en charge à moins de 0,5" des autres unités et des Terrains infranchissables, conformément à la Règle du pouce d'écart. Une unité contrainte d'effectuer un mouvement d'alignement lorsqu'elle est chargée ne doit jamais effectuer de Test de terrain dangereux à cause de ce mouvement.

11.E.d Maximiser le contact

Les Mouvements de charge doivent être effectués de manière à satisfaire les conditions suivantes, par ordre décroissant de priorité :

- Première priorité : N'entrer en contact avec aucune autre unité ennemie que celle qui a été chargée. S'il est inévitable d'entrer en contact avec plus d'une unité ennemie, efforcez-vous d'entrer en contact avec aussi peu d'unités ennemies que possible. Dans ce cas, appliquez la règle de Charge multiple décrite ci-dessous.
- Deuxième priorité : Maximiser le nombre total d'unités en charge qui parviennent au contact de l'ennemi (cette condition n'étant applicable que si plusieurs unités chargent la même unité).
- Troisième priorité : Éviter de faire tourner l'unité chargée (voir « Alignement », page 45). Au cas où cela serait inévitable, faire tourner cette dernière aussi peu que possible. N'oubliez pas que les unités déjà engagées au combat ne peuvent effectuer la moindre rotation.
- Quatrième priorité : Maximiser le nombre de figurines des deux camps qui sont en contact avec une ou plusieurs figurines ennemies (y compris en comptant celles qui combattent à travers un vide).

Voir l'exemple de la figure 19.

S'il n'est pas possible de satisfaire au moins une de ces priorités, vous devez essayer de respecter les priorités les plus hautes dans la liste, même si cela signifie que plus de priorités ne seront pas satisfaites. Du moment que toutes les conditions ci-dessus sont remplies du mieux possible, les unités en charge sont libres de se déplacer comme elles le veulent (pourvu qu'elles respectent les règles de Mouvement de charge).

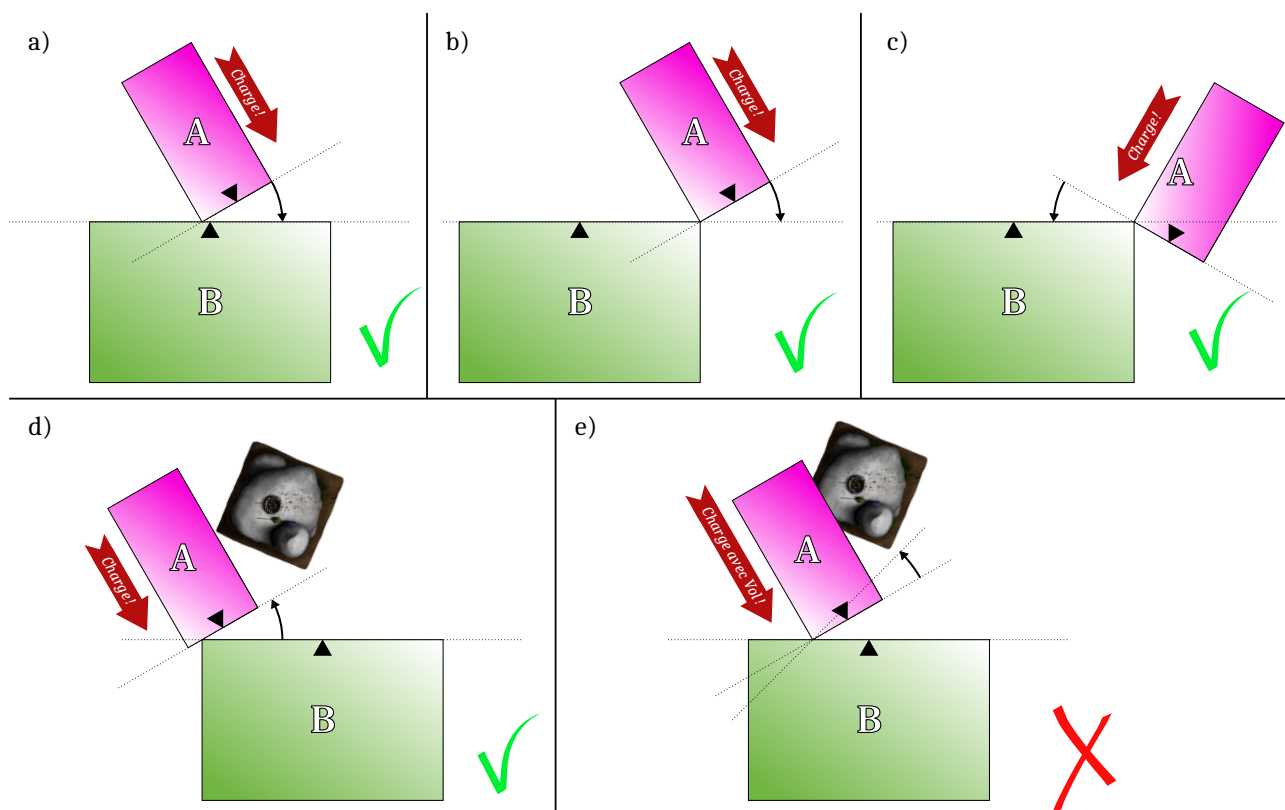


Figure 18 – Mouvement d'alignement

Pour ces cinq exemples, l'unité bleue charge le front de l'unité verte.

a), b) et c) Le mouvement d'alignement de l'unité en charge s'effectue dans la direction permettant l'alignement avec le côté chargé. Ces trois mouvements sont autorisés.

d) L'unité en charge ne peut pas s'aligner à cause du Terrain infranchissable. Dans cette situation, c'est à l'unité chargée de s'aligner sur l'unité en charge.

e) L'unité bleue utilise un Mouvement de vol pour charger, et se retrouve au-dessus d'un Terrain infranchissable lorsqu'elle entre en contact avec le côté chargé de l'unité verte. Après son mouvement d'alignement (dans le sens des aiguilles d'une montre), l'unité bleue serait toujours au-dessus du Terrain infranchissable, ce qui est interdit. Pour respecter les règles de ce Décor, l'unité bleue devrait pivoter dans le sens inverse, mais ce mouvement n'est pas autorisé car il ne se ferait pas dans la bonne direction. La charge n'est donc pas autorisée.

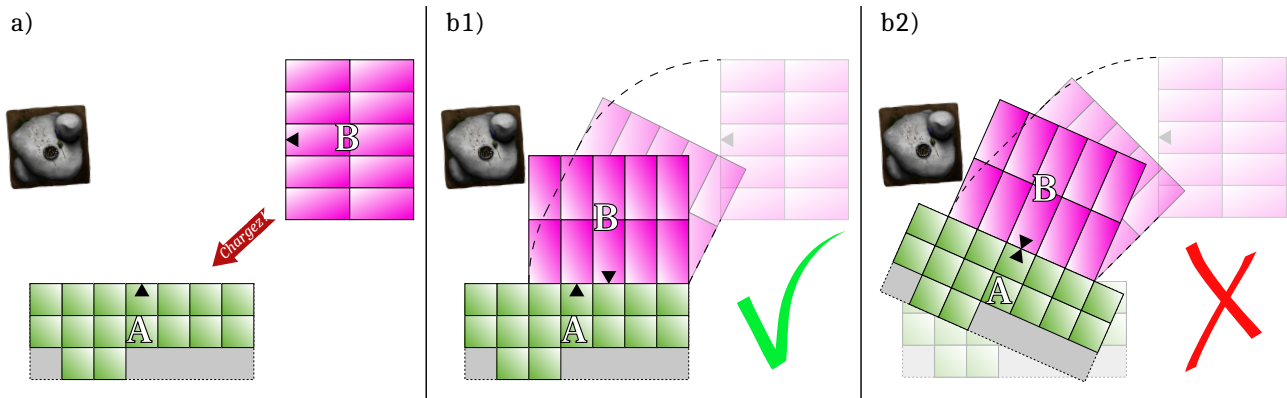


Figure 19 – Maximiser le contact.

a) L'unité B charge une unité ennemie (unité A). Appliquez les priorités de la règle **Maximiser le contact** pour déplacer les unités en charge.

1. Ne pas charger plusieurs unités ennemies.
2. Maximiser le nombre d'unités en charge engagées au combat.
3. Ne pas faire tourner l'unité ennemie.
4. Maximiser le nombre de figurines en contact avec une ou plusieurs figurines ennemies.

b1) Correct.

1. Non applicable.
2. Non applicable.
3. L'unité chargée n'est pas tournée.
4. Le nombre de figurines est maximisé sans déroger à la priorité 3 : il y a au total 11 figurines en contact avec une ou plusieurs figurines ennemies (5 dans une unité, 6 dans l'autre).

b2) Incorrect.

1. Non applicable.
2. Non applicable.
3. L'unité chargée est tournée. Cette charge est incorrecte.
4. Le nombre de figurines est maximisé. Il y a au total 12 figurines en contact avec une ou plusieurs figurines ennemies (5 dans une unité, 7 dans l'autre), c'est-à-dire que dans ce cas, plus de figurines sont en contact que dans le cas « b1 ». Cependant, ce Mouvement de charge est incorrect car on a fait primer la priorité 4 sur la priorité 3.

11.E.e Charge multiple

Au cas où il serait impossible d'éviter pour une unité en charge d'entrer en contact avec plus d'une unité ennemie lors de son Mouvement de charge, appliquer la règle de Charge multiple au moment de la Déclaration des charges :

- Déclarez tout d'abord une charge sur une unité ciblée, comme d'habitude.
- Si la cible de la charge déclare une Réaction de charge autre que « Fuir », alors, après la résolution de la Réaction à la charge, l'unité qui charge doit, dans l'ordre choisi par le Joueur actif, déclarer des charges dites « secondaires » sur toutes les unités ennemies avec lesquelles elle ne peut éviter d'entrer en contact.
- Les cibles de ces charges secondaires annoncent et résolvent leur Réaction à la charge comme d'habitude.
- Au cas où la cible initiale de la charge fuirait ou serait détruite avant que l'unité qui charge ne soit déplacée, ignorez les charges secondaires et résolvez la charge comme une charge normale contre la cible initiale uniquement.
- Si la cible d'une charge secondaire fuit, l'unité qui charge n'a pas le droit d'effectuer de Redirection, à moins que l'unité initialement ciblée ne fuie elle aussi.
- Si une Charge multiple n'est plus inévitable après que toutes les charges ont été déclarées et que toutes les Réactions à ces charges ont été résolues, ignorez toutes les charges secondaires et traitez la charge normalement contre la cible initiale uniquement.

Remarque : si entrer en contact avec plus d'une unité ne devient inévitable seulement qu'après que toutes les charges ont été déclarées et que toutes les Réactions à ces charges ont été résolues, la règle de Charge multiple ne s'applique pas et l'unité en charge doit faire un Mouvement de charge ratée.

Veuillez consulter la figure 20 pour voir des exemples dans lesquels s'applique la règle de Charge multiple.

11.E.f Charges combinées

Lorsque vous déclarez une charge contre une unité contre laquelle une ou plusieurs autres unités alliées ont déjà déclaré des charges au cours de la même Phase de charge, vous êtes autorisé à déclarer la charge même si le côté de l'unité chargée n'est pas assez large pour permettre le contact avec toutes les unités qui chargent.

De plus, lorsque plusieurs unités déclarent une charge contre une même unité ennemie, les Mouvements de charge se font d'une manière légèrement différente :

- 1 déterminez les Portées de charge de toutes les unités concernées avant de les déplacer;
- 2 vérifiez quelles sont les unités qui sont capables d'atteindre la cible (jet de Portée de charge suffisant, absence d'autres unités susceptibles de bloquer le Mouvement de charge, etc.);
- 3 effectuez les Mouvements de charge de toutes les unités qui chargent (y compris les Mouvements de charge ratée) dans l'ordre qui satisfait au mieux l'ordre des priorités du paragraphe **Maximiser le contact** une fois que tous les Mouvements de charge sont effectués. Pour déterminer l'ordre, ne tenez pas compte des pertes potentielles infligées à une unité en charge (par exemple, par des tests de Terrain dangereux ratés). Notez que l'unité chargée ne peut tourner que pour permettre la charge de la première unité.

Voir la figure 21 pour un exemple.

11.E.g Engagée au combat

Dès qu'une unité a réussi une charge, elle est considérée comme « engagée au combat ». Une unité est considérée comme « engagée au combat » (ou « engagée » en abrégé) tant qu'au moins une de ses figurines est en contact et alignée avec une unité ennemie. De plus, si une unité est engagée au début d'une Manche de combat, elle est considérée comme étant « engagée » jusqu'à la fin de l'étape 7 de la Séquence de la Manche de combat (avant le calcul du Résultat du combat et les Tests de moral), même si elle perd le contact avec les unités ennemies avant cette étape.

Si une unité est engagée au combat, l'ensemble des figurines dans cette unité sont également considérées comme engagées. Les unités engagées au combat ne peuvent jamais se déplacer, à moins que cela ne soit stipulé de façon spécifique (comme lors d'une **Reformation de combat** ou si elle est **Démoralisée**).

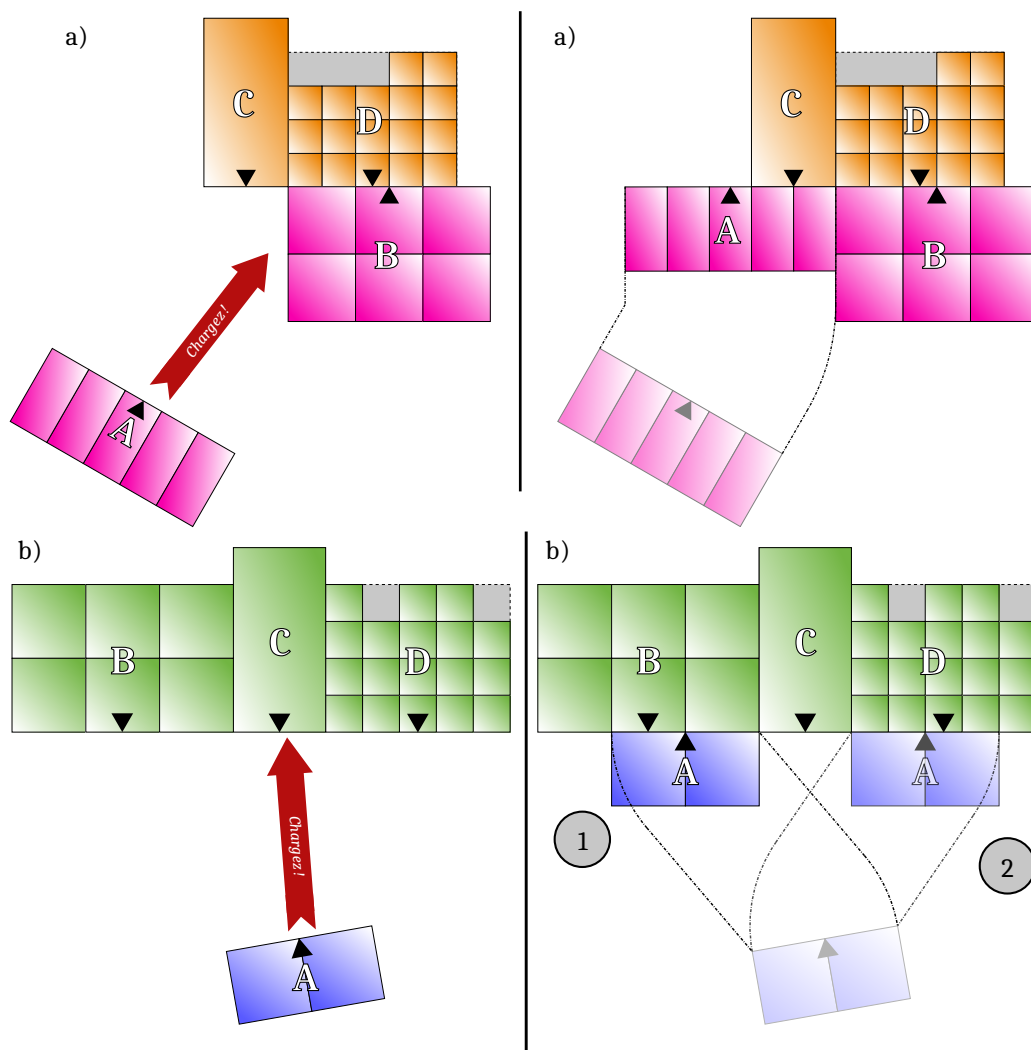


Figure 20 – Charge multiple.

a) L'unité A déclare une charge sur l'unité D. Ce faisant, elle ne peut éviter d'entrer en contact avec l'unité C : la règle de Charge multiple est dès lors d'application. L'unité D est la cible initiale de la charge ; une charge secondaire doit être déclarée sur l'unité C. Ces deux unités ne peuvent que choisir de « Tenir la position », étant donné qu'elles sont déjà engagées au combat.

b) Les unités B, C et D sont alignées et en contact les unes avec les autres – cette situation pouvant se produire si ces trois unités étaient engagées contre une même unité, qu'elles viennent d'annihiler ou de mettre en fuite. L'unité A déclare une charge sur l'unité C. Ce faisant, elle ne peut éviter d'entrer en contact avec plus d'une unité ennemie : la règle de Charge multiple est dès lors d'application. Conformément à la règle **Maximiser le contact**, la première priorité est de n'entrer en contact qu'avec le moins d'unités ennemies possible : de ce fait, l'unité A doit déclarer une charge secondaire soit contre l'unité B, soit contre l'unité D. Au cas où ni l'unité C, ni l'unité ciblée par la charge secondaire ne choisit « Fuir » en tant que Réaction à cette charge, l'unité A entre en contact avec ces deux unités à la fois, tout en maximisant le nombre de figurines en contact avec une figurine ennemie, conformément à la 4^e priorité de la règle **Maximiser le contact** : elle doit alors occuper la position 1 si l'unité B est chargée, la position 2 si l'unité D est chargée.

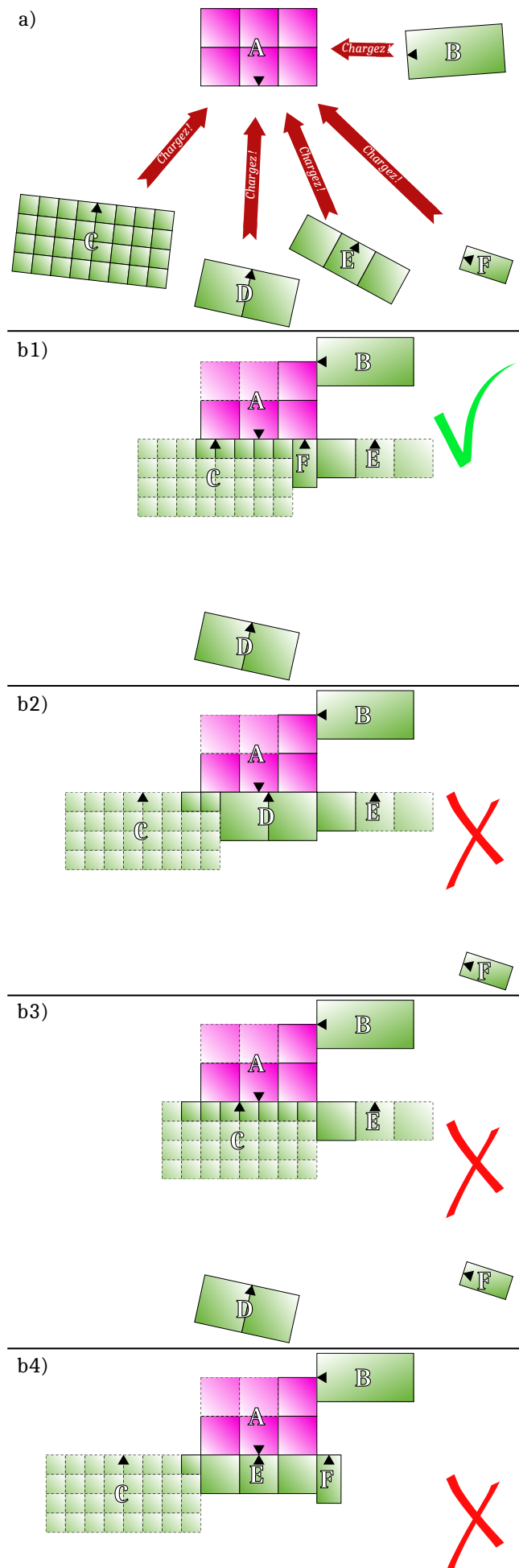


Figure 21 – Charges combinées.

a) Plusieurs unités déclarent ensemble une charge contre l'unité A. Il faut à présent suivre l'ordre des priorités suivant, conformément à la règle **Maximiser le contact**.

1. Ne pas charger plusieurs unités ennemies.
2. Maximiser le nombre d'unités en charge au combat.
3. Ne pas faire tourner l'unité chargée.
4. Maximiser le nombre de figurines en contact avec une ou plusieurs figurines ennemies.

b1) Correct.

1. Ne s'applique pas ici.
2. Maximisé. Quatre unités qui chargent sont engagées au combat (le front de l'unité A n'est pas assez grand pour que les quatre unités localisées dans son arc avant qui la chargent puissent s'y positionner).
3. Ne s'applique pas ici.
4. Maximisé tout en respectant la priorité 2. Un total de 12 (4 d'un côté, 8 de l'autre) figurines sont en contact. Notez que l'unité sur le flanc est en contact avec une seule figurine ennemie. Cette position est acceptée car les autres figurines avec lesquelles elle pouvait entrer en contact sont déjà en contact avec une figurine ennemie.

b2) Incorrect.

1. Ne s'applique pas ici.
2. Maximisé. 4 unités qui chargent sont engagées au combat.
3. Ne s'applique pas ici.
4. Non maximisé. Un total de 10 (4 d'un côté, 6 de l'autre) figurines sont en contact avec au moins une figurine ennemie. Cette charge n'est pas autorisée.

b3) Incorrect.

1. Ne s'applique pas ici.
2. Non maximisé. Seules 3 unités qui chargent sont engagées au combat. Cette charge n'est pas autorisée.
3. Ne s'applique pas ici.
4. Maximisé. Un total de 13 (4 d'un côté, 9 de l'autre) figurines sont en contact, soit plus que dans le cas ci-dessus. Cependant, cela n'est pas important : cette charge n'est pas autorisée car le nombre d'unités engagées au combat n'est pas maximisé.

b4) Incorrect.

1. Ne s'applique pas ici.
2. Maximisé. 4 unités qui chargent sont engagées au combat.
3. Ne s'applique pas ici.
4. Non maximisé. Un total de 10 (4 d'un côté, 6 de l'autre) figurines sont en contact avec au moins une figurine ennemie. Cette charge n'est pas autorisée.

11.E.h Charger une unité en fuite

Quand vous chargez une unité **en fuite**, suivez les mêmes règles que pour un Mouvement de charge ordinaire, sauf que vous pouvez entrer au contact avec n'importe quel côté de l'unité chargée et qu'aucun alignement ni maximisation ne doivent être faits. Dès que l'unité en charge entre en contact avec une unité en fuite, cette dernière est retirée comme perte. Une fois l'unité en fuite retirée du champ de bataille, l'unité en charge peut alors effectuer un Test de discipline. S'il est réussi, l'unité peut effectuer un **Pivot post-combat**.

Une unité qui a chargé une unité en fuite est **Ébranlée** jusqu'à la fin du Tour de joueur.

11.E.i Charge impossible

Quand les Mouvements de charge sont effectués, une unité peut quelquefois en empêcher une autre d'arriver au combat. Quelquefois, il n'y a pas assez de place pour faire tenir toutes les unités en charge. Quand cela arrive, les unités ne pouvant plus atteindre le combat effectuent un Mouvement de charge ratée.

Parfois une unité ne peut plus réussir sa charge à cause de pertes subies pendant le Mouvement de charge. Quand cela se produit, reprenez le mouvement depuis la position initiale de l'unité et effectuez un Mouvement de charge ratée.

11.E.j Charge ratée

Lorsqu'une unité obtient une Portée de charge insuffisante, ou si la charge échoue pour une autre raison, l'unité effectue un Mouvement de charge ratée, composé d'une Roue initiale, puis d'un déplacement en ligne droite. Un Mouvement de charge ratée s'effectue comme suit :

- 1 La distance d'un Mouvement de charge ratée est égale à la valeur la plus grande parmi les résultats des dés lancés pour déterminer la Portée de charge, en pouces.
- 2 L'unité opère une Roue jusqu'à faire face directement au centre de l'unité qu'elle désirait charger (ou, si celle-ci a été détruite, en direction de la position finale du centre de cette unité), ou jusqu'à ce que la Roue soit bloquée (selon ce qui arrive en premier).
- 3 Faites avancer l'unité tout droit, du reste de la distance déterminée ci-dessus.

Pendant un Mouvement de charge ratée, une unité peut se rapprocher à moins de 0,5" d'autres unités ou de Terrains infranchissables, conformément à la Règle du pouce d'écart.

Une unité qui a effectué un Mouvement de charge ratée est **Ébranlée** jusqu'à la fin du Tour du joueur, et n'est plus considérée comme étant en charge.

11.E.k Chemin bloqué

Pour éviter certaines situations d'abus où une unité ne peut pas charger une unité ennemie pourtant bien à portée et dans sa Ligne de vue à cause d'un positionnement alambiqué des unités ennemies (et des Terrains infranchissables ou le bord de table), appliquez les règles suivantes.

Une unité peut déclarer une charge contre une unité ennemie non engagée au combat et faire un Mouvement de charge spécial tel que décrit ci-dessous, si elle est incapable de déclarer une charge normale lors de la Phase de charge uniquement pour l'une des raisons suivantes :

- Unités ennemies non engagées au combat.
- La combinaison d'au moins deux unités ennemies non engagées et d'un ou plusieurs éléments de terrain infranchissables.
- Le bord de table empêche l'alignement.

Déplacez l'unité qui charge droit devant elle, jusqu'à sa Portée de charge obtenue aux dés. Si cela amène cette unité au contact de l'unité ennemie ciblée par la charge, cette unité est chargée. Mais au lieu de procéder à l'alignement normal, l'unité ennemie effectue une Reformation de combat de sorte à ce que les unités soient alignées l'une avec l'autre (voir « **Reformation de combat** », page 88). Cette Reformation de combat doit être effectuée en Ignorant la limite de déplacement liée à la valeur de Marche forcée et de façon à ce que :

- le côté de l'unité chargée déterminé au moment du choix de la Réaction à la charge soit aligné sur l'unité en charge;
- l'unité qui charge soit engagée de front;

- l'unité chargée conserve le même nombre de rangs et de colonnes ;
- le nombre de figurines des deux camps en contact avec une figurine ennemie soit maximisé.

S'il n'est pas possible d'aligner les unités sans changer le nombre de rangs et de colonnes, vous pouvez le modifier et vous n'avez alors pas à maximiser le nombre de figurines au contact. Si cela ne permet pas à l'unité chargée de s'aligner, l'alignement doit être fait avec un côté qui n'est pas le côté chargé. Si l'unité ennemie ne peut pas faire la Reformation de combat de manière à s'aligner, ce Mouvement de charge spécial de Chemin bloqué ne peut pas être utilisé.

Voir l'exemple de la figure 22.

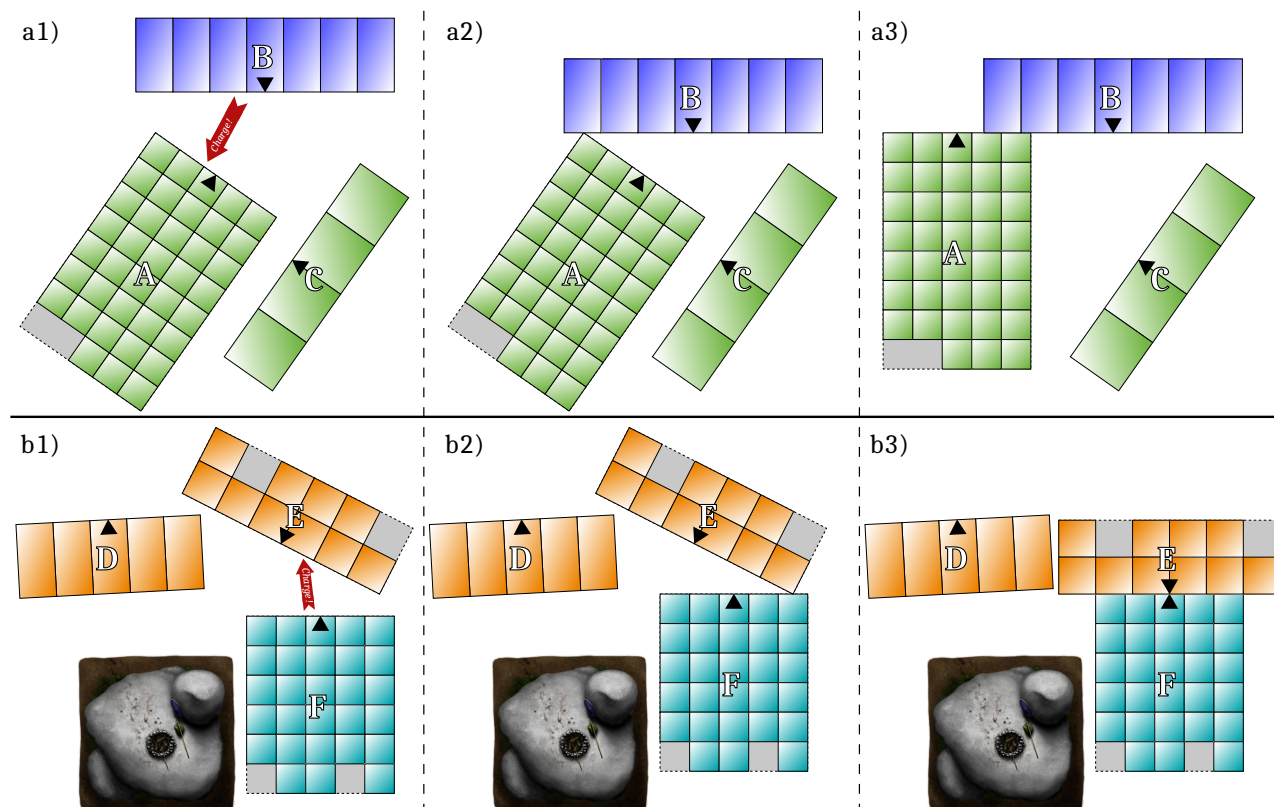
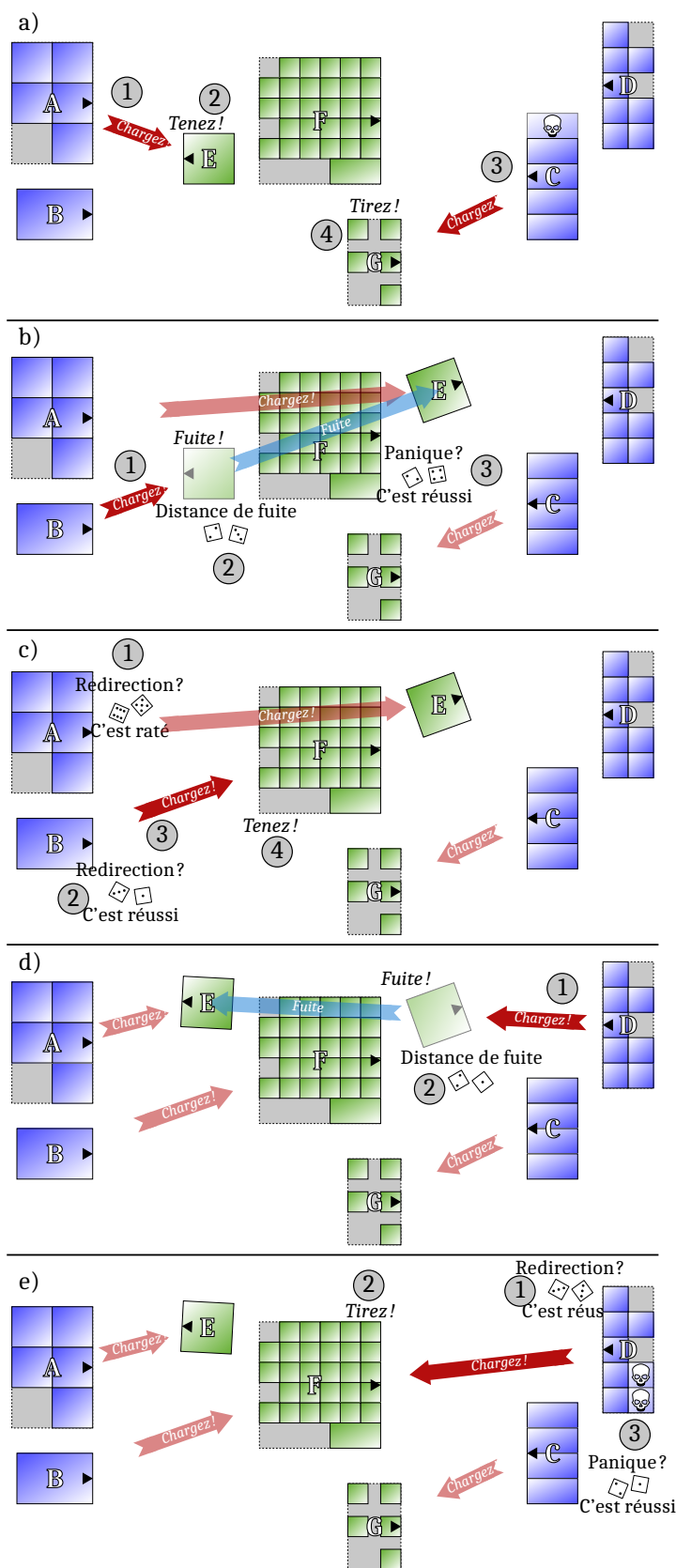


Figure 22 – Exemples de charges où la règle **Chemin bloqué** est d'application.

- a1) L'unité B charge l'unité A, mais ces deux unités ne peuvent s'aligner, en raison de la présence de l'unité C.
a2) L'unité B effectue un mouvement de Chemin bloqué : elle avance droit devant elle, jusqu'à entrer en contact avec l'unité A.
a3) L'unité A effectue alors une Reformation de combat pour aligner les unités.
b1) L'unité F charge l'unité E, mais ces deux unités ne peuvent s'aligner, en raison de la présence de l'unité D et du Terrain infranchissable.
b2) L'unité F effectue un mouvement de Chemin bloqué : elle avance droit devant elle, jusqu'à entrer en contact avec l'unité E.
b3) L'unité E effectue alors une Reformation de combat pour aligner les unités.

Figure 23 – Exemple d'une Phase de charge faisant intervenir plusieurs unités – Déclaration des charges et Réactions aux charges.



a) 1. L'unité A déclare une charge sur l'unité E.
2. L'unité E déclare une Réaction à la charge de type « Tenir la position » et la résout.

3. L'unité C déclare une charge contre l'unité G.
4. L'unité G déclare une Réaction à la charge de type « Tenir la position et tirer » et la résout, infligeant 1 perte à l'unité C.

b) 1. L'unité B déclare une charge sur l'unité E.
2. L'unité E déclare une Réaction à la charge de type « Fuir » et la résout : elle obtient 5" à son jet de Distance de fuite. Cependant, son Mouvement de fuite la ferait terminer son mouvement dans le Rectangle limite de l'unité F. Par conséquent, sa Distance de fuite est allongée de la distance nécessaire à l'unité E pour traverser entièrement l'unité F et respecter la Règle du pouce d'écart.

3. Étant donné que son Rectangle limite est traversé par une unité alliée en fuite, l'unité F effectue un Test de panique, qu'elle réussit.

c) 1. Puisque l'unité E a opté de « Fuir » en Réaction à sa charge, l'unité A peut à présent tenter une Redirection. Cependant, elle échoue à son Test de discipline : elle est donc contrainte d'effectuer un Mouvement de charge en direction de l'unité E.

2. et 3. L'unité B tente elle aussi une Redirection. Elle réussit le Test de discipline et déclare à présent une charge sur l'unité F.

4. L'unité F déclare une Réaction de charge de type « Tenir la position ».

d) 1. L'unité D déclare une charge sur l'unité E en fuite. Notez que cette Déclaration de charge est autorisée, quand bien même à ce stade, l'unité D ne pourrait réussir son Mouvement de charge, car son itinéraire serait bloqué par l'unité C. Cependant, les charges déjà déclarées sont prises en compte pour déterminer la validité d'une Déclaration de charge.
2. Comme l'unité E fuit déjà, elle est obligée de déclarer une Réaction de charge de type « Fuir ». Elle obtient 3" à son jet de Distance de fuite. Tout comme précédemment, ce faisant, elle arrive dans le Rectangle limite de l'unité F et sa Distance de fuite doit être allongée jusqu'à ce qu'elle puisse être positionnée de l'autre côté de l'unité F, à au moins 1" d'elle, conformément à la Règle du pouce d'écart. Ceci n'induit cependant pas un nouveau Test de panique pour l'unité F, car cette unité a déjà effectué un Test de panique au cours de cette phase.

e) 1. L'unité D tente à présent une Redirection. Elle réussit le Test de discipline, et déclare alors une charge sur l'unité F.

2. L'unité F déclare une Réaction à la charge de type « Tenir la position et tirer », infligeant 2 pertes à l'unité D.

3. L'unité D a perdu 25 % ou plus de ses Points de vie, elle doit donc effectuer un Test de panique (qu'elle réussit).

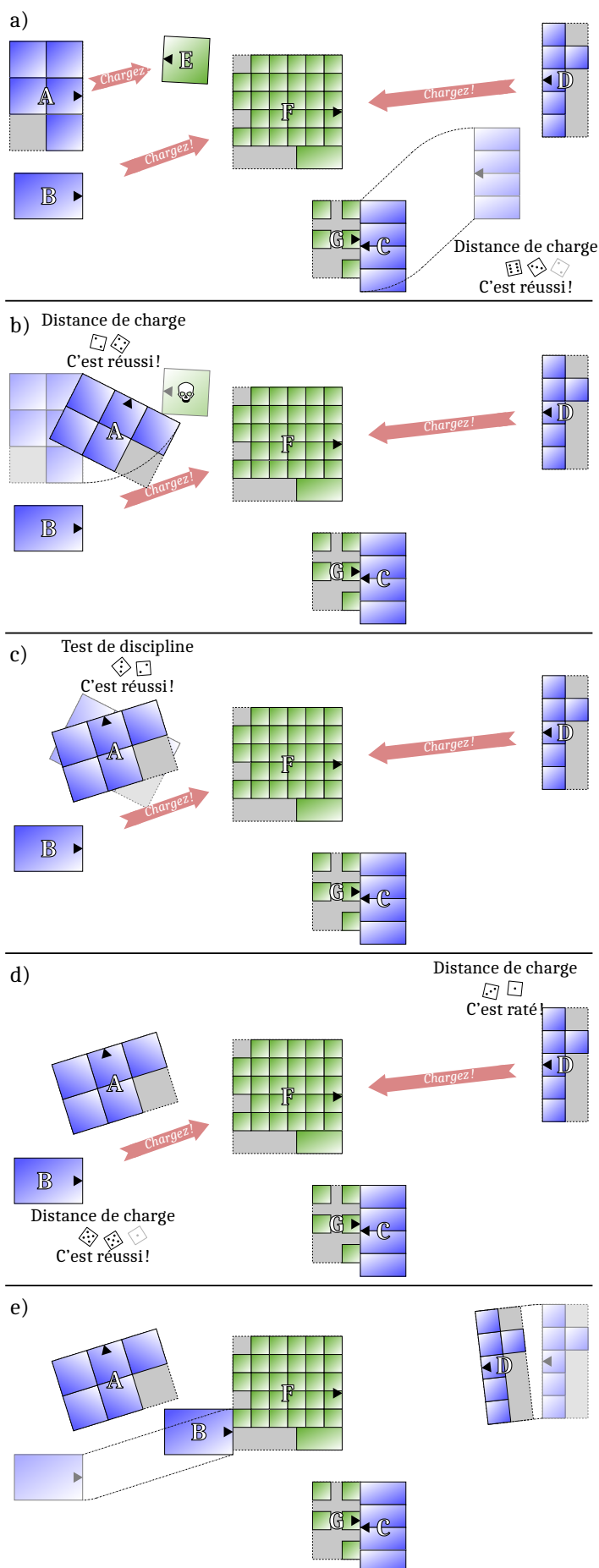


Figure 24 – Exemple d'une Phase de charge faisant intervenir plusieurs unités – Résolution des charges.

Maintenant que toutes les charges ont été déclarées et que toutes les Réactions aux charges ont été déclarées et résolues, le Joueur actif déplace toutes les unités en charge en lançant les dés pour établir la Portée de charge de chacune de ses unités avant de les déplacer comme il se doit et ce, dans l'ordre qu'il souhaite.

a) L'unité C obtient un jet de Portée de charge assez grand pour atteindre l'unité G. L'unité C effectue donc un Mouvement de charge qui l'amène au contact de l'unité G.

b) L'unité A lance les dés de Portée de charge et obtient une distance suffisante pour charger l'unité E, en fuite. L'unité A effectue un Mouvement de charge contre l'unité E. Étant donné qu'elle était en fuite, cette unité est détruite aussitôt que l'unité en charge entre en contact avec elle (sans qu'il faille effectuer le moindre mouvement d'alignement ou de maximisation du contact).

c) L'unité A effectue un Test de discipline pour pouvoir réaliser un Pivot post-combat – test qu'elle réussit.

d) Étant donné que les unités B et D chargent la même unité ennemie, il faut d'abord lancer les dés de Portée de charge pour ces deux unités avant d'effectuer le moindre Mouvement de charge. L'unité B obtient un jet assez grand, mais l'unité D échoue à son jet de Portée de charge.

e) L'unité B accomplit un Mouvement de charge contre l'unité F, en suivant la règle « **Maximiser le contact** », page 45. L'unité D quant à elle effectue un Mouvement de charge ratée en direction de l'unité F.

12 Phase de mouvement

Durant la Phase de mouvement, vous avez la possibilité de déplacer vos figurines sur le champ de bataille.

12.A Séquence de la Phase de mouvement

La Phase de mouvement est divisée en cinq étapes.

- 1 Début de la Phase de mouvement.
- 2 Ralliement des unités en fuite et éventuels Mouvements de fuite.
Déplacement des unités : choisissez une unité à déplacer, faites un Test de marche forcée (le cas échéant), choisissez un type de déplacement (Mouvement simple, Marche forcée, Reformation) et déplacez-la.
- 3 Répétez l'étape 2, en choisissant à chaque fois une nouvelle unité qui n'a pas encore bougé durant cette Phase de mouvement.
- 4 Fin de la Phase de mouvement.

12.B Ralliement des unités en fuite

Dans l'ordre choisi par le Joueur actif, chaque unité alliée qui était **en fuite** au début du Tour de joueur doit faire un Test de discipline, appelé « Test de ralliement ».

- Si ce test est réussi, l'unité n'est plus considérée en fuite et doit immédiatement accomplir une **Reformation** ; les figurines dans cette unité sont **Ébranlées** jusqu'à la fin du Tour de joueur.
- Si ce test est raté, l'unité effectue immédiatement un Mouvement de fuite droit devant elle.

Remarque : si l'unité est Décimée (voir « **Décimés** », page 95), le Test de ralliement s'effectue en divisant la Discipline par deux (arrondi à l'entier supérieur).

12.C Mouvement de fuite

Un Mouvement de fuite s'effectue de la sorte :

- Lancez les dés pour déterminer la Distance de fuite, laquelle est normalement de 2D6".
- Déplacez l'unité en fuite droit devant elle de la distance obtenue.
- Si le Mouvement de fuite amène l'unité en contact d'un bord de table, l'unité est entièrement retirée comme perte (ce qui peut provoquer des **Tests de panique** pour les unités à proximité).
- Si ce mouvement devait faire terminer l'unité à moins d'1" ou à l'intérieur du Rectangle limite d'une autre unité ou d'un Terrain infranchissable, prolongez la Distance de fuite du minimum nécessaire pour lui permettre de franchir ces obstacles tout en respectant la Règle du pouce d'écart.
- Si des figurines en fuite traversent le Rectangle limite d'une unité ennemie ou un Terrain infranchissable, elles doivent passer un **Test de terrain dangereux (3)**.
- Si des figurines en fuite traversent le Rectangle limite d'une unité alliée, cette unité doit effectuer un **Test de panique** après avoir terminé le Mouvement de fuite.

Remarque : les Mouvements de fuite sont souvent précédés d'un Pivot. Ce Pivot suit les mêmes règles que le Mouvement de fuite.

12.D Déplacer des unités

Choisissez d'abord une unité à déplacer qui n'est ni en charge, ni engagée au combat, ni en fuite et qui n'inclut aucune figurine **Ébranlée**.

Effectuez un Test de marche forcée si nécessaire (voir ci-dessous), puis choisissez quel type de mouvement cette unité va effectuer et déplacez-la. Les différents types de mouvement sont le Mouvement simple, la Marche forcée et la Reformation. Les effets affectant le mouvement d'une unité (comme des Règles universelles ou des modificateurs de mouvement) doivent être présents au début du mouvement de l'unité pour être pris en compte.

Répétez ce processus, en choisissant chaque fois une nouvelle unité qui n'a pas encore bougé au cours de la Phase de mouvement. Une fois que toutes les unités qui peuvent bouger (et le veulent) l'ont fait, la Phase de mouvement se termine.

12.D.a Test de marche forcée

Juste avant de déplacer une unité, si elle se trouve à 8" ou moins d'au moins une unité ennemie qui n'est pas en fuite, cette unité doit effectuer un Test de discipline, appelé « Test de marche forcée » :

- Si ce test est réussi, l'unité peut se déplacer normalement.
- Si ce test est raté, l'unité ne pourra pas effectuer de Marche forcée lors de cette Phase de mouvement, bien qu'elle puisse toujours faire les autres types de mouvements.

12.D.b Mouvement simple

Pendant un Mouvement simple, une unité peut se déplacer en avant, en arrière ou de côté. Elle ne peut cependant pas combiner ces directions.

- **En avant** : L'unité avance droit devant sur une distance maximale équivalente à sa valeur de Mouvement simple, en pouces. Elle peut faire autant de **Roues** qu'elle veut.
- **En arrière** : L'unité recule en ligne droite jusqu'à la moitié de sa valeur de Mouvement simple (par exemple, une unité avec une valeur de Mouvement simple de 5" peut reculer de 2,5"; ceci n'est pas considéré comme un modificateur de caractéristique).
- **De côté** : L'unité se déplace sur un de ses deux côtés en ligne droite jusqu'à la moitié de sa valeur de Mouvement simple (ceci n'est pas considéré comme un modificateur de caractéristique).

Aucune figurine d'une unité effectuant un Mouvement simple ne peut se déplacer au-delà de sa valeur de Mouvement simple, en comparant sa position initiale et sa position finale centre à centre. Si une figurine de l'unité a effectué une action pendant son déplacement (telle qu'une **Attaque au passage**), la distance totale du déplacement est mesurée à partir de la position de départ de la figurine jusqu'au point du champ de bataille où elle a accompli cette action, et puis ensuite de ce point jusqu'à sa position finale.

12.D.c Marche forcée

Pendant une Marche forcée :

- Une unité peut avancer droit devant jusqu'à sa valeur de Marche forcée.
- Une unité peut faire n'importe quel nombre de Roues.

Aucune figurine d'une unité effectuant une Marche forcée ne peut se déplacer au-delà de sa valeur de Marche forcée, en comparant sa position initiale et sa position finale centre à centre. Si une figurine de l'unité a effectué une action pendant son déplacement (telle qu'une **Attaque au passage**), la distance totale du déplacement est mesurée à partir de la position de départ de la figurine jusqu'au point du champ de bataille où elle a accompli cette action, et puis ensuite de ce point jusqu'à sa position finale.

Une unité qui a effectué une Marche forcée ne peut pas tirer lors de la Phase de tir qui suit.

12.D.d Reformation

Pour effectuer une Reformation :

- Repérez le centre de l'unité.
- Retirez l'unité du champ de bataille et replacez-la dans n'importe quelle formation autorisée et orientée dans n'importe quelle direction, en suivant la Règle du pouce d'écart, tant que son centre reste à l'emplacement repéré.

Après la Reformation, aucune figurine ne peut se retrouver avec son centre à une distance supérieure à sa valeur de Marche forcée de sa position initiale. Une unité qui s'est reformée ne peut pas tirer lors de la Phase de tir qui suit de ce tour de joueur.

12.D.e Déplacement d'une unité composée d'une seule figurine

Les unités composées d'une seule figurine suivent toutes les règles de déplacement des unités présentées ci-dessus. De plus, elles peuvent faire autant de Pivots que vous le souhaitez pendant un Mouvement simple ou une Marche forcée.

12.E Pivots et Roues

Pour effectuer un Pivot :

- Repérez le centre de l'unité.
- Retirez-la du champ de bataille, puis replacez-la ensuite dans la même formation, orientée dans la direction de votre choix, tout en maintenant son centre à l'emplacement repéré et en respectant la Règle du pouce d'écart.

Pour effectuer une Roue, faites tourner l'unité autour d'un de ses coins avant, vers l'avant, jusqu'à un maximum de 90°. La distance parcourue par l'unité est égale à la distance parcourue par le coin avant de la figurine la plus à l'extérieur du premier rang de sa position de départ à sa position finale (pas la distance réelle parcourue par l'arc de cercle), voir la figure 25. On considère que toutes les figurines de l'unité ont parcouru cette distance.

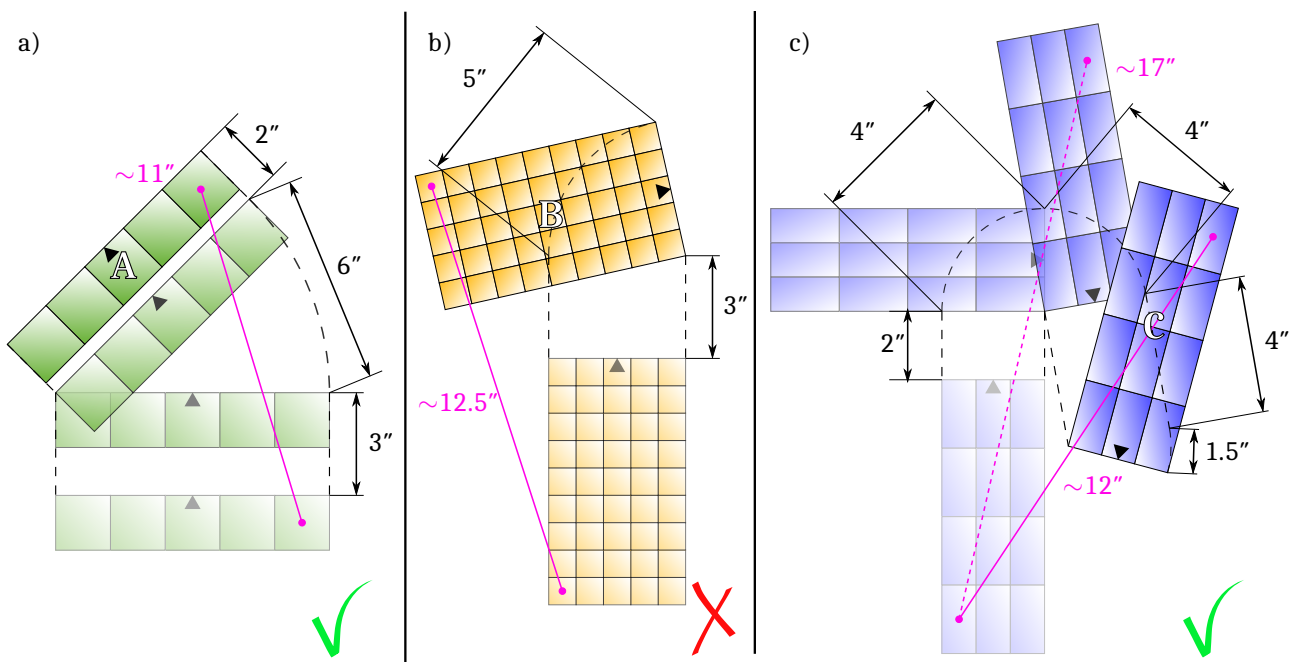


Figure 25 – Exemples de Roues.

a) Cette unité a une valeur de Marche forcée de 12". Elle effectue une Marche forcée, en avançant de 3" avant de faire une Roue de 6" (mesurée à partir du coin extérieur de l'unité entre sa position initiale et sa position finale) et d'avancer encore de 2". Elle s'est donc déplacée de $3" + 6" + 2" = 11"$.

b) Cette unité a une valeur de Marche forcée de 10". Elle effectue une Marche forcée : elle avance d'abord de 3", puis fait une Roue de 5". Bien que le coin avant extérieur ne se soit déplacé que de 8", certaines figurines de l'unité sont, à la fin de leur mouvement, plus éloignées de leur position de départ que leur valeur de Marche forcée : ce déplacement n'est dès lors pas autorisé (voir « Marche forcée », page 56).

c) Cette unité a une valeur de Marche forcée de 16". Elle effectue un mouvement de Marche forcée. Elle avance tout d'abord de 2", puis fait deux Roues (de 4" chacune), ce qui l'amène pratiquement à effectuer un demi-tour complet. Elle avance ensuite de 4" et termine son déplacement par une petite Roue de 1,5". La distance totale parcourue par l'unité est de $2" + 4" + 4" + 4" + 1,5" = 15,5"$. Même si au cours de ce déplacement, certaines figurines de l'unité se sont temporairement retrouvées plus loin de leur position de départ que leur valeur de Marche forcée, ce déplacement est autorisé car toutes les figurines finissent leur mouvement à une distance inférieure à leur valeur de Marche forcée par rapport à leur position de départ.

13 Phase de magie

Lors de la Phase de magie, vos Magiciens peuvent lancer des sorts et votre adversaire peut tenter de les dissiper.

13.A Séquence de la Phase de magie

La Phase de magie est divisée en 6 étapes :

- 1 Début de la Phase de magie.
- 2 Tirez une Carte de flux.
- 3 Siphonnez le Voile.
- 4 Lancez un sort avec une de vos figurines (voir « [Séquence de lancement d'un sort](#) », page 63).
- 5 Répétez l'étape 4 pour chaque sort que le Joueur actif désire lancer.
- 6 Fin de la Phase de magie.

13.B Magiciens

Les figurines pouvant lancer des sorts qui ne sont pas des Sorts liés sont appelées « Magiciens ». Il y a 3 catégories de Magiciens (voir « [Sélection des sorts](#) », page 39 et « [Règles de figurine](#) », page 104, pour plus d'informations sur les différences entre elles) :

- Apprentis magiciens
- Adeptes magiciens ([Canalisation \(1\)](#))
- Maîtres magiciens ([Canalisation \(1\)](#) et modificateur de lancement de +1)

Chacun de vos Magiciens doit choisir une Voie de magie dans laquelle sélectionner ses sorts ; la Voie de magie choisie doit être notée sur votre Liste d'armée.

13.C Dés de magie

Lors de la Phase de magie, les sorts sont lancés et dissipés au moyen d'une réserve de dés appelés « Dés de magie ». Le nombre de Dés de magie reçus par un joueur au cours de chaque Phase de magie est déterminé par la Carte de flux tirée lors de cette phase (voir « Carte de flux », ci-dessous) et par les décisions prises lors de l'étape « Siphonner le Voile » (voir « [Siphonner le Voile](#) », page 60). À la fin de la phase tous les Dés de magie restants sont défaussés.

13.D Cartes de flux

Chaque joueur dispose d'un paquet de cartes composé des 8 Cartes de flux données à la figure 26. À l'étape 2 de la Séquence de la Phase de magie, le Joueur réactif tire aléatoirement une des Cartes de flux du paquet du Joueur actif. Cette carte détermine combien de Dés de magie les deux joueurs recevront lors de cette Phase de magie et combien de marqueurs « Voile » recevra le Joueur actif. Une fois qu'une Carte de flux a été tirée, elle est défaussée du paquet (et ne peut donc plus être utilisée lors des Phases de magie ultérieures). Les Cartes de flux restantes dans les paquets de Cartes de flux sont visibles pour les deux joueurs.

Au lieu d'utiliser des Cartes de flux, vous pouvez utiliser des dés pour choisir la Carte de flux à utiliser. Marquez quelles cartes ont déjà été utilisées et relancez chaque fois que vous obtenez une carte déjà utilisée. Voici un exemple pour déterminer au hasard une Carte de flux en utilisant deux dés à 6 faces. Relancez le premier dé jusqu'à ce que son résultat, appelé X, soit compris entre 1 et 4. Ensuite, lancez le second dé. Si le résultat est 4+, ajoutez +4 à X. Cela vous donnera une valeur de X entre 1 et 8.

Carte de flux 1 4 Dés de magie (pour les 2 joueurs) 3 marqueurs « Voile » (Joueur actif) Tout Fiasco de cette phase gagne un modificateur de +1	Carte de flux 2 5 Dés de magie (pour les 2 joueurs) 2 marqueurs « Voile » (Joueur actif)	Carte de flux 3 5 Dés de magie (pour les 2 joueurs) 5 marqueurs « Voile » (Joueur actif)	Carte de flux 4 5 Dés de magie (pour les 2 joueurs) 7 marqueurs « Voile » (Joueur actif)
Carte de flux 5 5 Dés de magie (pour les 2 joueurs) 9 marqueurs « Voile » (Joueur actif)	Carte de flux 6 6 Dés de magie (pour les 2 joueurs) 5 marqueurs « Voile » (Joueur actif)	Carte de flux 7 6 Dés de magie (pour les 2 joueurs) 7 marqueurs « Voile » (Joueur actif)	Carte de flux 8 7 Dés de magie (pour les 2 joueurs) 7 marqueurs « Voile » (Joueur actif) Tout Fiasco de cette phase subit un modificateur de -1

Figure 26 – Cartes de flux.

13.E Siphonner le Voile

Le Joueur actif crée une nouvelle réserve de marqueurs « Voile » qui durera jusqu'à sa prochaine étape de « Siphonner le Voile ».

- Ajoutez le nombre de marqueurs « Voile » restant de votre ancienne réserve de marqueurs « Voile ».
- Ajoutez le nombre de marqueurs « Voile » donnés par la Carte de flux que vous avez tirée à ce Tour de joueur.
- Ajoutez les marqueurs « Voile » issus d'autres sources, telles que **Canalisation (X)** (voir page 109).

Jusqu'à 12 marqueurs « Voile » peuvent être ôtés de cette réserve pour être transformés en Dés de magie par le Joueur actif. Pour chaque 3 marqueurs « Voile » ôtés de la sorte, le Joueur actif ajoute un Dé de magie à sa réserve de Dés de magie. Jusqu'à 4 Dés de magie peuvent être ajoutés ainsi à la réserve du Joueur actif.

13.F Limites au total de marqueurs « Voile »

À la fin de l'étape « Siphonner le Voile », le Joueur actif ne peut conserver plus de 3 marqueurs « Voile » dans sa réserve de marqueurs « Voile ». Tout marqueur « Voile » excédentaire est défaussé. Les marqueurs « Voile » restants sont conservés : ils seront ajoutés à la réserve de marqueurs « Voile » du Joueur actif lors de sa prochaine Phase de magie.

Certaines armées peuvent générer des marqueurs « Voile » en dehors de l'étape de « Siphonner le Voile ». Ces effets ne peuvent porter à plus de 6 le nombre de marqueurs « Voile » dans la réserve de marqueurs « Voile ».

13.G Sorts

Les sorts peuvent être lancés pendant la Phase de magie. La plupart des sorts appartiennent à une Voie de magie spécifique.

13.G.a Propriétés des sorts

Tous les sorts sont définis par 6 propriétés (voir figure 27) :

- 1 – Classification** Les sorts sont classifiés en différentes catégories, identifiées par des lettres et numéros :
Attribut de la Voie, Sort appris, Sort héréditaire.
- 2 – Nom** Utilisez le nom du sort pour annoncer le sort que le Magicien va tenter de lancer.
- 3 – Valeur de lancement** C'est la valeur minimale à obtenir pour réussir une Tentative de lancement de sort. Les sorts peuvent avoir différentes Valeurs de lancement (voir « [Sorts améliorés](#) », page 63).
- 4 – Type** Le Type du sort détermine quelles cibles peuvent être choisies.
- 5 – Durée** La Durée d'un sort indique le temps durant lequel ses effets restent actifs.
- 6 – Effet** L'effet d'un sort décrit ce qui arrive à la cible si le sort est lancé avec succès. Sauf indication contraire, l'effet d'un sort n'est jamais affecté par les Règles de figurine, les Objets spéciaux, d'autres effets de sorts ou tout type de règle donnant des avantages au Lanceur.

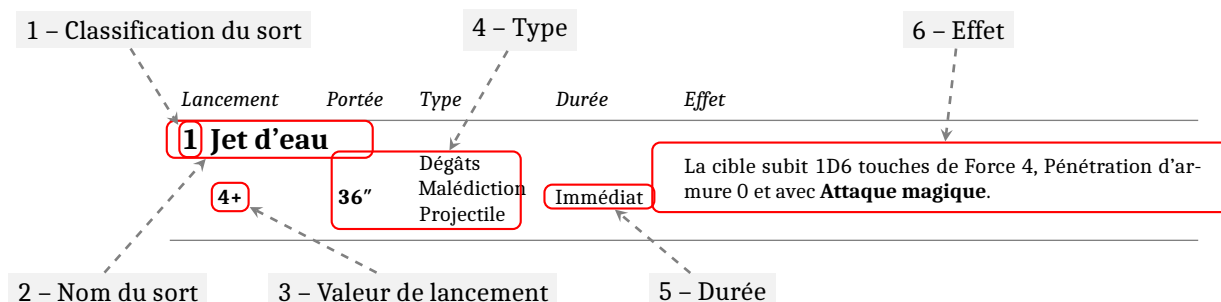


Figure 27 – Propriétés des sorts dans le Recueil arcanique du 9^e Âge : Batailles fantastiques.

13.G.b Classification des sorts

Les sorts appartiennent à une ou plusieurs des catégories suivantes :

13.G.b.1 Sorts appris

Tous les sorts identifiés par un numéro sont des Sorts appris. Il s'agit des principaux sorts d'une Voie, généralement numérotés de 1 à 6. Le numéro qui leur est attribué joue un rôle dans la [Sélection des sorts](#).

Au cours d'une même Phase de magie, chaque joueur ne peut faire qu'une seule Tentative de lancement pour chaque Sort appris, quand bien même plusieurs Magiciens connaîtraient le même sort (à moins que ce sort ne soit un Sort répliquable – voir ci-dessous).

13.G.b.2 Sorts héréditaires

La plupart des Livres d'armée contiennent un Sort héréditaire. Au lieu d'être identifié par un numéro, celui-ci est identifié par la lettre « H ». Un Sort héréditaire suit les mêmes règles qu'un Sort appris.

13.G.b.3 Attributs de la Voie

Les Attributs de la Voie sont notifiés par la lettre « A ». Tous les Magiciens qui génèrent au moins un sort depuis une Voie de magie connaissent automatiquement son Attribut de la Voie (s'il y en a un).

Les Attributs de la Voie sont des sorts particuliers qui ne peuvent pas être lancés indépendamment. Ils peuvent être lancés gratuitement, si le Lanceur le souhaite, après qu'un sort non-Attribut de la même Voie a été lancé avec succès. Cela signifie qu'un Attribut de la Voie peut être lancé plusieurs fois par le même Lanceur, ainsi que par d'autres Lanceurs, au cours d'une même Phase de magie. Les Attributs de la Voie ne peuvent pas être dissipés.

13.G.b.4 Sorts répliquables

Certains Sorts appris sont des Sorts répliquables. Ils sont notés « **rep** ». Le joueur peut tenter de lancer plusieurs fois un Sort répliquable durant la même Phase de magie. En revanche, chaque Magicien ne peut faire qu'une seule Tentative de lancement pour ce sort.

13.G.b.5 Sorts liés

Certains sorts sont classifiés comme des Sorts liés, qui suivent d'autres règles que les sorts ci-dessus (voir « [Sorts liés](#) », page 66).

13.G.c Types de sorts

Le Type du sort détermine quelles cibles peuvent être choisies pour ce sort. À moins que le contraire ne soit précisé, un sort ne peut avoir qu'une seule cible et celle-ci doit être une unique unité. Si un sort a plus d'un seul Type, appliquez l'ensemble des restrictions de chacun de ces Types.

Par exemple, un sort qui a les Types « Direct », « Malédiction » et « Portée 12" » ne peut cibler qu'une unité ennemie qui se trouve, au moins partiellement, dans l'arc avant du Lanceur et à 12" ou moins de lui.

Amélioration	Ne peut cibler que des unités alliées (ou une figurine alliée si également de type « Focalisé »).
Aura	Ce sort a un effet de zone. Ses effets s'appliquent à toutes les cibles possibles (conformément aux autres Types de ce sort) qui se trouvent à X" ou moins du Lanceur. Par exemple, un sort de type « Amélioration », « Aura » et « Portée 12" » cible toutes les unités alliées à 12" ou moins.
Dégâts	La cible ne peut pas être engagée au combat.
Direct	La cible doit se trouver (au moins partiellement) dans l'arc avant du Lanceur.
Focalisé	Seule une figurine peut être prise pour cible (par exemple un Personnage à l'intérieur d'une unité). Si la cible est une figurine multi-éléments, comme un Char avec deux membres d'équipage et deux montures, ou un cavalier et son cheval, un seul élément de cette figurine peut être pris pour cible.
Lanceur	Ne peut cibler que la figurine qui lance le sort. À moins que le sort soit aussi de type « Focalisé », tous les éléments de la figurine sont affectés.
Malédiction	Ne peut cibler que des unités ennemies (ou une figurine ennemie si également de type « Focalisé »).
Marqueur	Ne cible pas des unités ou des figurines, mais un point sur le champ de bataille.
Portée X"	Le sort a une Portée de lancement maximale. La ou les cibles doivent être localisées à X" ou moins du Lanceur. Cette Portée de lancement est toujours indiquée dans la colonne correspondante, dans le profil du sort (voir figure 27). Remarque : tout effet qui altère la Portée d'un sort n'affecte aucunement les autres distances éventuellement mentionnées dans l'effet de ce sort.
Projectile	Le lanceur doit avoir une Ligne de vue sur la cible. Ce sort ne peut être lancé si le Lanceur ou son unité est engagé au combat .
Unité du lanceur	Ne peut cibler que l'unité dans laquelle se trouve le Lanceur.
Universel	Peut cibler des unités (ou figurines, s'il s'agit d'un sort de type « Focalisé ») tant alliées qu'ennemies.

13.G.d Durée d'un sort

La Durée d'un sort indique pendant combien de temps ses effets persistent. Trois Durées, décrites ci-dessous, sont possibles : « Immédiat », « Un tour » ou « Permanent ». La Durée du sort n'est pas affectée par le fait que le Lanceur soit retiré comme perte ou quitte le champ de bataille, sauf indication contraire.

13.G.d.1 Immédiat

Le sort n'a pas de durée : les effets sont résolus dès que le sort est lancé. Après quoi, le sort prend immédiatement fin.

13.G.d.2 Un tour

Les effets durent jusqu'au début de la prochaine Phase de magie du Lanceur. Si une unité affectée se divise en plusieurs unités (si, par exemple, un Personnage qui était dans l'unité la quitte), chacune de ces unités continue d'être affectée par le sort. Les Personnages qui rejoignent une unité déjà affectée par le sort ne sont pas concernés, tout comme les unités rejointes par des Personnages affectés par les effets d'un sort qui dure un tour ne sont pas affectées non plus.

13.G.d.3 Permanent

Les effets durent jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'une condition décrite par le sort soit remplie. Ces effets ne peuvent être annulés par aucun autre moyen que cette condition. Si une unité affectée se divise en plusieurs unités, suivez les mêmes restrictions que pour les sorts qui durent un tour.

13.H Séquence de lancement d'un sort

Chacune des figurines non en fuite du Joueur actif qui possède au moins un sort peut tenter de lancer chacun de ses sorts une fois par Phase de magie. Cette figurine est appelée le « Lanceur ». Une seule Tentative de lancement peut être faite pour chaque sort au cours d'une même Phase de magie, même si ce sort est connu par différents Magiciens (rappelez-vous que les Sorts liés, les sorts d'Attributs de la Voie et les Sorts répliquables ignorent cette restriction).

Chaque lancement de sort est résolu de la manière suivante :

- | | |
|---|--|
| A | Tentative de lancement. En cas d'échec, passez les étapes B à F. |
| B | Tentative de dissipation. En cas de réussite, passez les étapes C à F. |
| C | En cas de Perte de concentration (fiasco 111), passez les étapes D à E (allez directement à l'étape F). |
| D | Résolvez les effets du sort. |
| E | Le cas échéant, choisissez la ou les cibles de l'Attribut de la Voie et résolvez ses effets. |
| F | Appliquez les effets de l'éventuel Fiasco. |

13.H.a Tentative de lancement

Chaque Tentative de lancement est résolue ainsi :

- | | |
|---|---|
| 1 | Le Joueur actif indique quel Magicien tente de lancer quel sort, puis le nombre de Dés de magie qu'il va utiliser à cette fin. Il doit préciser s'il opte ou non pour une version améliorée ou amplifiée du sort et désigne la cible du sort. Le joueur doit lancer entre 1 et 5 Dés de magie, dans la limite de sa réserve. |
| 2 | Le Joueur actif lance le nombre de Dés de magie annoncé en les ôtant de sa réserve. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs de lancer (voir « Modificateurs magiques », page 64). Le total ainsi obtenu est appelé « Total de lancement ». |
| 3 | La Tentative de lancement réussit si le Total de lancement est supérieur ou égal à la Valeur de lancement du sort.
Lors d'une Tentative de lancement d'un sort avec un seul Dé de magie, cette tentative échoue toujours sur un résultat naturel de '1' ou '2', quels que soient les modificateurs. La Tentative de lancement échoue si le Total de lancement est inférieur à la Valeur de lancement du sort. Dans ce cas, le sort n'est pas lancé. Notez que si au moins 2 dés ont été utilisés, la Tentative de lancement peut donner un « Crépitement » (voir « Crépitement », page 64). |

13.H.a.1 Sorts améliorés

Certains sorts ont plusieurs Valeurs de lancement. La ou les valeurs plus élevées correspondent à des versions dites « améliorées » du sort. Une version améliorée d'un sort peut avoir différents effets, d'autres restrictions de cible, une autre Portée, voire une autre Durée. Avant de jeter les dés pour tenter de lancer un sort, déclarez si vous souhaitez utiliser une version améliorée du sort, et laquelle. Sans déclaration de votre part, on considère toujours que le sort n'est pas amélioré.

13.H.b Tentative de dissipation

Si la Tentative de lancement de sort du Joueur actif réussit, le Joueur réactif peut tenter de le dissiper pour en empêcher les effets :

- 1 Le Joueur réactif déclare combien de Dés de magie il compte prendre dans sa réserve. Le Joueur réactif doit utiliser au moins 1 dé pour pouvoir faire sa Tentative de dissipation. Remarque : il n'y a aucune limite au nombre de Dés de magie utilisés pour une Tentative de dissipation.
- 2 Le Joueur réactif lance le nombre de dés choisi depuis sa réserve. Additionnez les résultats des dés et ajoutez-y les éventuels modificateurs de dissipation (voir « **Modificateurs magiques** », page 64) : ceci vous donne le Total de dissipation.
- 3 La Tentative de dissipation réussit si le Total de dissipation est **supérieur ou égal** au Total de lancement. Si c'est le cas, le sort est dissipé et n'est, par conséquent, pas lancé.
La Tentative de dissipation échoue si le Total de dissipation est inférieur au Total de lancement. Dans ce cas, le sort est lancé. Notez que si au moins 2 dés ont été utilisés, la Tentative de dissipation peut donner un « Crépitement » (voir « **Crépitement** », page 64).

13.H.c Résolution du sort

Si le sort n'a pas été dissipé, il est lancé avec succès. Appliquez les effets du sort. Choisissez ensuite une cible pour l'Attribut de la Voie (le cas échéant) et appliquez immédiatement ses effets (un Attribut de la Voie ne peut pas être dissipé).

13.H.d Règles supplémentaires modifiant les Tentatives de lancement et de dissipation

13.H.d.1 Modificateurs magiques

Il existe plusieurs sources de modificateurs au jet de dé (le modificateur le plus commun pour les jets de lancement est le modificateur de +1 qu'ont les **Maîtres magiciens** pour lancer les sorts). Additionnez ces modificateurs de jet.

13.H.d.2 Crépitement

Quand une Tentative de lancement ou une Tentative de dissipation échoue, et qu'au moins 2 dés ont été utilisés pour cette tentative, tous les Dés de magie ayant obtenu un '1' naturel sont remis dans la réserve de Dés de magie d'où ils proviennent.

Notez que ceci ne s'applique pas aux Tentatives de lancement réussies qui sont ensuite dissipées.

13.I Fiasco

Lorsqu'un joueur effectue un jet de lancement et qu'au moins trois Dés de magie ont la même valeur, la Tentative de lancement déclenche un Fiasco (que cette Tentative de lancement ait réussi ou non). Si la Tentative de lancement est réussie et n'est pas dissipée, appliquez les effets du Fiasco, qui sont déterminés par la valeur obtenue sur les Dés de magie (voir le tableau 4).

Si **3 Dés de magie** ont été utilisés pour le jet de lancement, appliquez un modificateur de Fiasco de -1 (voir **Modificateurs de Fiasco et Tableau des Fiascos**, ci-dessous) .

Si **5 Dés de magie** ont été utilisés pour le jet de lancement, appliquez un modificateur de Fiasco de +1.

13.I.a Modificateurs de Fiasco et Tableau des Fiascos

Un modificateur de Fiasco de +X ou -X signifie que X est ajouté ou soustrait à la valeur des dés provoquant le Fiasco. Par exemple un modificateur de +1 appliqué à un Fiasco obtenu par un '222' fait que ce Fiasco compte comme ayant été déclenché par un '333' à la place.

Triple	Effet du Fiasco
(cet effet ne s'appliquant qu'après la résolution des effets du sort et de l'éventuel Attribut de la Voie, à l'exception du '111')	
000 ou moins	Pas d'effet additionnel.
111	Perte de concentration La Tentative de lancement échoue (appliquer la règle « Crépitement » normalement).
222	Feu sorcier L'unité du Lanceur subit 1D6 touches de Pénétration d'armure 2 avec Attaque magique . La Force de ces touches est égale au nombre de Dés de magie utilisés pour la Tentative de lancement.
333	Brasier magique L'unité du Lanceur subit 2D6 touches de Pénétration d'armure 2 avec Attaque magique . La Force de ces touches est égale au nombre de Dés de magie utilisés pour la Tentative de lancement.
444	Amnésie Le Lanceur ne peut plus lancer le sort qui a provoqué le Fiasco de la partie.
555	Contrecoup magique Le Lanceur subit 2 touches qui blessent sur 4+, de Pénétration d'armure 10, et avec Attaque magique .
666	Implosion magique Le Lanceur subit 4 touches qui blessent sur 4+, de Pénétration d'armure 10, et avec Attaque magique .
777 ou plus	Brèche dans le Voile Le Lanceur est retiré comme perte, sans sauvegarde d'aucune sorte.

Table 4 – Tableau des Fiascos

13.J Sorts liés

Les Sorts liés peuvent être lancés même par des figurines qui ne sont pas des Magiciens. Disposer d'un Sort lié ne fait pas d'une figurine un Magicien. Un Sort lié est un sort habituellement contenu dans un objet magique. Les Sorts liés ne peuvent être utilisés pour lancer une version améliorée du sort qu'ils contiennent. Un Sort lié contenant un sort d'une Voie avec un Attribut de la Voie contient aussi automatiquement cet Attribut de la Voie.

13.J.a Niveau de puissance

Tous les Sorts liés ont deux Niveaux de puissance, donnés sous forme de valeurs entre parenthèses (en général, Niveau de puissance (4/8)). La première valeur est le Niveau de puissance primaire du Sort lié. Celle-ci est utilisée lorsque le Sort lié est lancé avec 2 Dés de magie. La deuxième valeur est le Niveau de puissance secondaire du Sort lié et est utilisée lorsque le Sort lié est lancé avec 3 Dés de magie.

13.J.b Lancer un Sort lié

Lancer un Sort lié ignore les règles normales de Tentative de lancement et suit à la place une procédure différente. Chaque figurine non en fuite du Joueur actif possédant des Sorts liés peut tenter de lancer chacun de ses Sorts liés une fois par Phase de magie. Cette figurine est appelée le « Lanceur ». Les Sorts liés peuvent être lancés même si le même sort a déjà été lancé plus tôt durant cette Phase de magie. Lancer un Sort lié n'empêche pas de relancer le même sort plus tard dans cette Phase de magie (même en tant que Sort non lié).

13.J.b.1 Tentative de lancement d'un Sort lié

- | | |
|---|--|
| 1 | Le Joueur actif déclare quelle figurine va lancer le Sort lié et s'il utilisera pour ce faire 2 ou 3 Dés de magie, à condition qu'il ait suffisamment de dés disponibles. Au besoin, il déclare également quelle est la cible (ou quelles sont les cibles) du Sort lié. Le sort est toujours lancé avec la version de base (puisque les Sorts liés ne peuvent pas être améliorés). |
| 2 | Le Joueur actif ôte le nombre choisi de Dés de magie (2 ou 3) de sa réserve de Dés de magie (ne les lancez pas). |
| 3 | La Tentative de lancement est toujours réussie. |

Notez que les Sorts liés qui contiennent un sort d'une Voie avec un Attribut de la Voie contiennent aussi automatiquement l'Attribut de la Voie et que, sauf indication contraire, aucun modificateur de lancement ne s'applique au jet de lancement d'un Sort lié.

13.J.b.2 Tentative de dissipation d'un Sort lié

Dissiper un Sort lié fonctionne exactement comme pour dissiper un Sort appris.

- Si **2 Dés de magie** ont été retirés, le Total de lancement est égal au Niveau de puissance primaire du sort lié.
- Si **3 Dés de magie** ont été retirés, le Total de lancement est égal au Niveau de puissance secondaire du sort lié.

13.K Effets magiques particuliers

13.K.a Mouvement magique

Certains sorts ou capacités permettent à une unité d'effectuer un Mouvement magique. Un Mouvement magique est effectué comme s'il était effectué durant l'étape 3 de la Séquence de la Phase de mouvement (« Déplacer des unités »). C'est-à-dire qu'il est soumis aux mêmes règles et restrictions que s'il s'agissait d'une nouvelle sous-phase « Déplacer des unités ».

Les unités en fuite, **Ébranlées**, engagées au combat, ou encore les unités avec la règle **Mouvement aléatoire** ne peuvent donc pas se déplacer. Toute action habituellement autorisée pendant la sous-phase « Déplacer des unités » peut être effectuée, comme une Roue, une Reformation, quitter ou rejoindre une unité, etc.

Un Mouvement magique a toujours une distance limite précisée (par exemple, « la cible peut faire un Mouvement magique de 12" ») : la valeur de Mouvement simple et la valeur de Marche forcée de la cible sont toujours égales à cette valeur pour la durée de ce mouvement.

Une unité ne peut faire qu'un seul Mouvement magique par Phase de magie.

13.K.b Récupérer des Points de vie

Certains sorts ou capacités permettent de récupérer des Points de vie perdus pendant la bataille. La quantité de Points de vie récupérés est notée dans la capacité : « Récupérer X Points de vie ». Récupérer des Points de vie ne peut jamais ramener à la vie des figurines retirées comme perte, ni permettre à une figurine de dépasser ses Points de vie initiaux.

Les Personnages à l'intérieur d'une unité combinée ne peuvent jamais récupérer de Points de vie grâce à une capacité qui fait récupérer des Points de vie à une unité. Ils ne récupèrent des Points de vie que lorsqu'ils sont la seule cible du sort ou de la capacité.

Tout Point de vie récupéré en excès est perdu.

13.K.c Ressusciter des Points de vie

Ressusciter des Points de vie utilise les mêmes règles que « Récupérer des Points de vie », à l'exception que cela peut ramener à la vie des figurines retirées comme perte. Ressusciter des figurines suit les règles et restrictions suivantes :

- D'abord, les figurines de l'unité (sauf les Personnages) récupèrent tous leurs Points de vie perdus, puis les figurines sont ramenées à la vie dans l'ordre suivant : Champion puis les figurines ordinaires (Porte-étendard et Musicien y compris). Chaque figurine ressuscitée doit récupérer la totalité de ses Points de vie avant qu'une autre figurine ne soit ressuscitée. Cela ne peut pas permettre à une unité de dépasser ses effectifs initiaux. Tout Point de vie ressuscité en excès est perdu.
- Les figurines ressuscitées ne possédant pas la règle **Au premier rang** doivent être placées au rang arrière s'il est incomplet, ou dans un nouveau rang arrière si le rang précédent est rempli. Dans les unités avec un seul rang (y compris les unités d'une seule figurine), vous pouvez soit placer les figurines ressuscitées au premier rang, soit déclarer que le rang avant est terminé et les positionner derrière celui-ci pour créer un nouveau rang. Toute figurine ressuscitée ne pouvant être placée dans une position réglementaire est perdue.
- Cet effet ne permet pas de récupérer des effets avec la règle « Usage unique » déjà utilisés ou des Objets spéciaux (et autre équipement) détruits.
- Les figurines ressuscitées sont soumises aux mêmes effets continus que leur unité, et comptent comme étant en charge si leur unité est en charge.
- Une figurine ressuscitée avec la règle **Au premier rang** doit être placée le plus à l'avant possible de l'unité, en déplaçant des figurines ordinaires si besoin. Les figurines ordinaires ainsi déplacées sont repositionnées en utilisant les règles des figurines ressuscitées sans la règle **Au premier rang**. Si la figurine déplacée ne peut pas être placée dans une position autorisée, la figurine avec **Au premier rang** ne peut pas être ressuscitée.

13.K.d Unités invoquées

Les unités invoquées sont des unités créées pendant la partie. Toutes les figurines d'une unité nouvellement invoquée doivent être déployées à portée du sort ou de la capacité. Si l'unité est invoquée grâce à un sort de type « Marqueur », au moins une des figurines doit être déployée sur le point ciblé et toutes les autres figurines doivent être déployées à portée du sort. De plus, les figurines invoquées doivent être placées à au moins 1" de toute autre unité ou Terrain infranchissable. Si l'unité ne peut pas être déployée en entier, alors aucune figurine ne peut être déployée. Une fois invoquées, ces unités comptent comme des unités ordinaires, appartenant au camp du Lanceur du sort. Elles n'apportent aucun Point de victoire à l'adversaire quand elles sont détruites.

14 Phase de tir

Lors de la Phase de tir, les figurines possédant des Attaques de tir peuvent les utiliser.

14.A Séquence de la Phase de tir

La Phase de tir est divisée en quatre étapes :

- 1 Début de la Phase de tir.
- 2 Choisissez une unité avec laquelle effectuer des Attaques de tir, puis tirez.
- 3 Répétez l'étape 2 avec une autre unité qui n'a pas encore tiré lors de cette phase.
- 4 Quand toutes les unités que vous souhaitez faire tirer et pouvant le faire l'ont fait, la Phase de tir prend fin.

14.A.a Tirer avec une unité

Certaines unités sont dotées d'Armes de tir ou de Règles de figurine leur permettant d'effectuer des Attaques de tir. Appliquez les règles suivantes pour tirer avec une unité :

1. Choisir une unité de tir

Chaque unité pouvant effectuer une Attaque de tir peut tirer une fois par Phase de tir, en suivant les conditions et restrictions suivantes :

- Les figurines **en fuite**, **Ébranlées**, qui sont **engagées au combat** ou qui l'étaient précédemment au cours du même Tour de joueur, ou qui ont fait une Marche forcée ou une Reformation lors de la Phase de mouvement du même Tour de joueur, ne peuvent pas effectuer d'Attaque de tir.
- Toutes les figurines d'une même unité doivent tirer sur la même cible ; **seules les figurines du premier et du deuxième rang peuvent tirer**.
- Si certaines figurines de l'unité possèdent plusieurs Armes ou Attaques de tir différentes, annoncez laquelle est utilisée. Les figurines ordinaires doivent toutes utiliser le même type d'Arme ou d'Attaque de tir, tandis que les Champions et Personnages peuvent choisir un autre type d'Arme ou d'Attaque de tir (toujours un type d'attaque maximum par figurine, et dirigée sur la même cible que l'unité).
- Dans le cas d'une figurine multi-éléments, chaque élément peut effectuer une Attaque de tir au cours d'une même phase et n'est pas contraint d'utiliser le même type d'Attaque de tir des autres éléments de la figurine.

2. Choisir une cible

Désignez pour cible une unité ennemie dans la Ligne de vue de l'unité de tir. Il est interdit de tirer sur une unité engagée au combat.

3. Choisir des figurines avec lesquelles tirer

Il faut à présent déterminer quelles sont les figurines de l'unité de tir qui tireront sur l'unité ciblée :

- Vérifiez la Ligne de vue de chaque figurine qui tire. Souvenez-vous que la Ligne de vue est toujours tracée depuis le front de la figurine. Les figurines qui n'ont pas de Ligne de vue sur au moins une figurine de la cible ne peuvent pas tirer.
- Mesurez la portée pour chaque figurine qui tire jusqu'à l'unité ciblée. La portée est mesurée depuis la position réelle de chaque figurine jusqu'au point le plus proche du Rectangle limite de l'unité ciblée, même si ce point n'est pas en Ligne de vue. Les figurines hors de portée ne peuvent pas tirer (sauf dans le cas d'une Réaction à une charge de type « Tenir la position et tirer »).
- Si l'arme a une Portée minimale, la figurine ne peut tirer que si la cible est au moins partiellement en dehors de la Portée minimale.
- Toute figurine de l'unité est libre de décider de ne pas tirer.

4. Tirer !

Une fois que vous avez déterminé quelles figurines vont tirer, celles-ci tirent autant de fois qu'indiqué dans le profil de leur arme. Pour chaque tir, effectuez un jet pour toucher avec chaque figurine, comme décrit ci-dessous, puis, une fois déterminé le nombre de touches, suivez les règles de la Séquence d'attaque (voir page 22).

14.B Précision

La Précision d'une Arme de tir vous indique le score que la figurine doit obtenir avec 1D6 pour atteindre sa cible. Ce jet s'appelle un **jet pour toucher**. Toutes les Armes de tir ont une Précision écrite entre parenthèses, après le nom de l'arme. Notez que la Précision n'est pas liée à l'arme, mais que chaque unité a sa propre valeur pour une Arme de tir donnée. Par exemple, un archer elfe peut avoir un Arc long (3+) alors qu'un paysan humain n'a qu'un Arc long (4+). L'elfe atteindra sa cible s'il obtient 3 ou plus sur 1D6, tandis que l'humain devra obtenir 4 ou plus.

14.C Modificateurs du jet pour toucher

Les Attaques de tir peuvent subir un ou plusieurs modificateurs à leur jet pour toucher. Lorsque c'est le cas, il suffit de modifier le jet de dé avec les modificateurs donnés. Les modificateurs des jets pour toucher les plus fréquents sont présentés dans le tableau 5. Si un ou plusieurs tirs ont touché, suivez la procédure décrite dans la partie « **Attaques** », page 21. Un résultat naturel de '1' est toujours un échec.

Longue portée	-1	Tenir la position et tirer	-1
(si Tir précis)	0	Couvert léger	-1
Tir en mouvement	-1	Couvert lourd	-2
(si Tir rapide)	0	Cible difficile (X)	-X
(si Encombrant)	-2		
(si les deux)	-1		

Table 5 – Résumé des modificateurs du jet pour toucher.

14.C.a Longue portée (-1)

Si la distance entre la figurine qui tire et sa cible est supérieure à la moitié de la Portée maximum de l'arme, le tireur subit un malus de -1 pour toucher. Souvenez-vous que cette distance doit être mesurée individuellement pour chaque figurine.

Du point de vue des règles, toute figurine qui ne tire pas à Longue portée est considérée comme tirant à **Courte portée**.

14.C.b Tir en mouvement (-1)

Une figurine qui s'est déplacée lors de ce Tour de joueur subit un malus de -1 pour toucher.

14.C.c Tenir la position et tirer (Réaction à une charge) (-1)

Les Attaques de tir faites durant une Réaction à une charge de type « Tenir la position et tirer » subissent un malus de -1 pour toucher.

14.C.d Couvert

Le Couvert est déterminé individuellement pour chaque tireur. Il existe deux types de Couvert : léger et lourd. Dans la majorité des cas, cela signifie que la cible est entièrement dans un Décor ou bien qu'elle est en partie cachée par un Décor ou par d'autres figurines pouvant jouer un rôle d'obstruction.

Pour déterminer si une cible bénéficie d'un Couvert :

1. Déterminez dans quel arc de la cible est localisée la figurine qui tire. Le côté correspondant s'appelle « côté cible ».
2. Choisissez un point du front de la figurine qui tire.
3. a) Pour les cibles sur socle rectangulaire / carré :
 - À partir de ce point, déterminez dans quelle proportion le côté cible est caché par un obstacle (voir figures 29 et 30).
 - Si plus de la moitié du côté cible est cachée, alors la cible bénéficie d'un Couvert.
- b) Pour les cibles sur socle rond :
 - À partir de ce point, déterminez si le point le plus proche du côté cible (qu'on appelle le « point cible ») est caché ou non par un obstacle.
 - Si ce point est caché, alors la cible bénéficie d'un Couvert.

Remarque :

- On ne parle pas ici de Ligne de vue. Vérifiez aussi quelle est la proportion du côté cible qui est cachée, y compris en-dehors de l'arc avant de la figurine qui tire.
- Les figurines sur socle rond peuvent utiliser n'importe quel point de leur socle à cette fin, à la place de leur front.
- Pour la détermination du Couvert, un tireur ignore toujours les figurines de sa propre unité et de l'unité ciblée, ainsi que le Décor dans lequel il se trouve (par exemple, une unité située dans une Forêt et qui tire depuis cette Forêt sur une unité en-dehors ou l'intérieur de cette même Forêt ne subit pas de malus de Couvert léger pour tirer à travers ou dans cette Forêt).

14.C.d.1 Cible bénéficiant d'un Couvert léger (-1)

Une figurine tirant sur une cible bénéficiant d'un Couvert léger subit un malus de -1 pour toucher. Le Couvert léger s'applique si une cible bénéficie d'un Couvert provenant de :

- au moins un Décor contribuant au Couvert léger;
- figurines qui ne bloquent pas les Lignes de vue, sauf si la cible et/ou le tireur est de taille Gigantesque (voir « [Classification des figurines](#) », page 98), et si la figurine provoquant l'obstruction est de taille Standard (auquel cas, aucun Couvert n'est appliqué). Notez aussi que les règles **Tirailleur** et **Une tête au dessus** affectent les Lignes de vue.

Voir la figure 28 pour un exemple de Couvert lorsqu'une unité se trouve à l'intérieur d'un Décor, et la figure 31 pour un exemple de la manière dont le Couvert est déterminé lorsque des figurines se trouvent entre le tireur et sa cible.

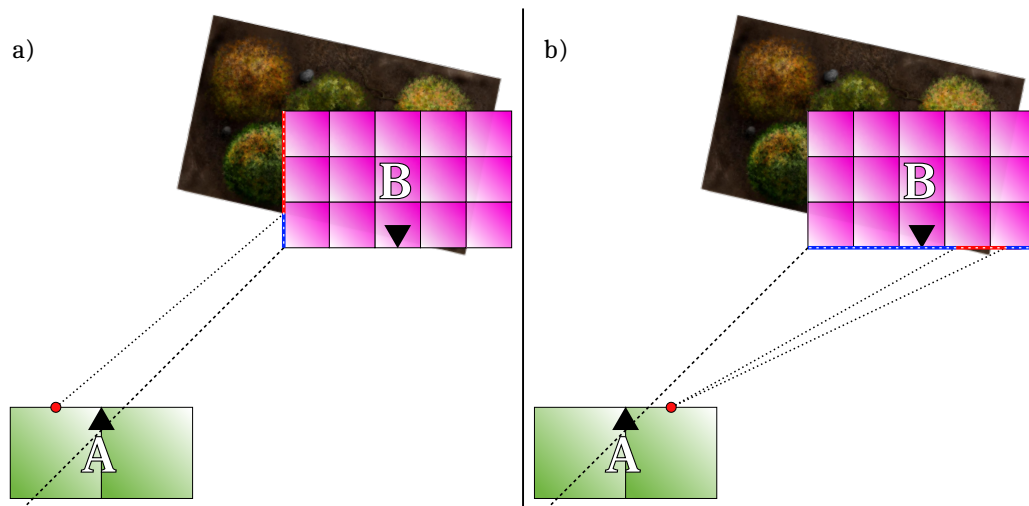


Figure 28 – Exemple de Couvert léger lorsqu'une unité se trouve à l'intérieur d'un Décor.

a) La figurine de gauche de l'unité A est localisée dans l'arc latéral de l'unité B. Cela signifie que le côté cible est le côté droit de l'unité B. Plus de la moitié du côté cible est caché, étant à l'intérieur d'une Forêt : l'unité B bénéficie d'un Couvert léger contre les Attaques de tir de la figurine de gauche de l'unité A.

b) La figurine de droite de l'unité A est localisée dans l'arc avant de l'unité B. Cela signifie que le côté cible est le front de l'unité B. Plus de la moitié du côté cible se trouve hors de la forêt, c'est-à-dire que moins de la moitié du côté cible est caché : l'unité B ne bénéficie pas d'un Couvert léger contre les Attaques de tir de la figurine de droite de l'unité A.

14.C.d.2 Cible bénéficiant d'un Couvert lourd (-2)

Une figurine tirant sur une cible bénéficiant d'un Couvert lourd subit un malus de -2 pour toucher. Le Couvert lourd s'applique si une cible bénéficie d'un Couvert provenant de :

- un Décor qui contribue au Couvert lourd;
- figurines qui bloquent la Ligne de vue. Notez aussi que les règles **Tirailleur** et **Une tête au dessus** affectent les Lignes de vue.

Voir la figure 29 pour un exemple de Couvert lourd.

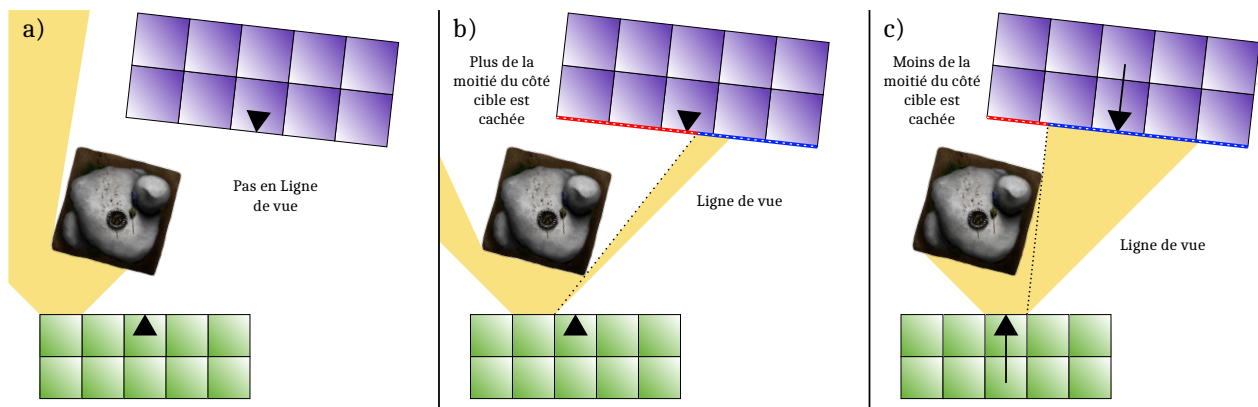


Figure 29 – Exemple de Couvert lourd.

a) La figurine ne peut pas tirer, étant donné que sa Ligne de vue est bloquée.

b) La figurine peut tirer (l'ennemi se trouvant dans sa Ligne de vue). Un Couvert lourd s'applique, car plus de la moitié du côté cible est cachée par un Décor qui contribue au Couvert lourd.

c) La figurine peut tirer (l'ennemi se trouvant dans sa Ligne de vue). Aucun Couvert ne s'applique, car plus de la moitié du côté cible n'est cachée par aucun Décor.

14.C.d.3 Cible bénéficiant à la fois d'un Couvert léger et d'un Couvert lourd

Si une cible bénéficie à la fois d'un Couvert léger et d'un Couvert lourd, ne prenez en compte que le Couvert lourd.

Si différentes parties du côté cible sont cachées en même temps par plusieurs obstacles pouvant offrir un Couvert léger ou un Couvert lourd, mais pas assez pour obtenir l'un ou l'autre de ces Couverts, n'appliquez que la pénalité de Couvert léger, pour peu qu'au moins la moitié du côté cible soit cachée au total. Par exemple, si le côté cible est caché à 30 % par un Décor contribuant au Couvert léger et à 30 % par un Décor contribuant au Couvert lourd, appliquez la pénalité de Couvert léger, étant donné qu'au total, 60 % du côté cible est caché (voir figure 30).

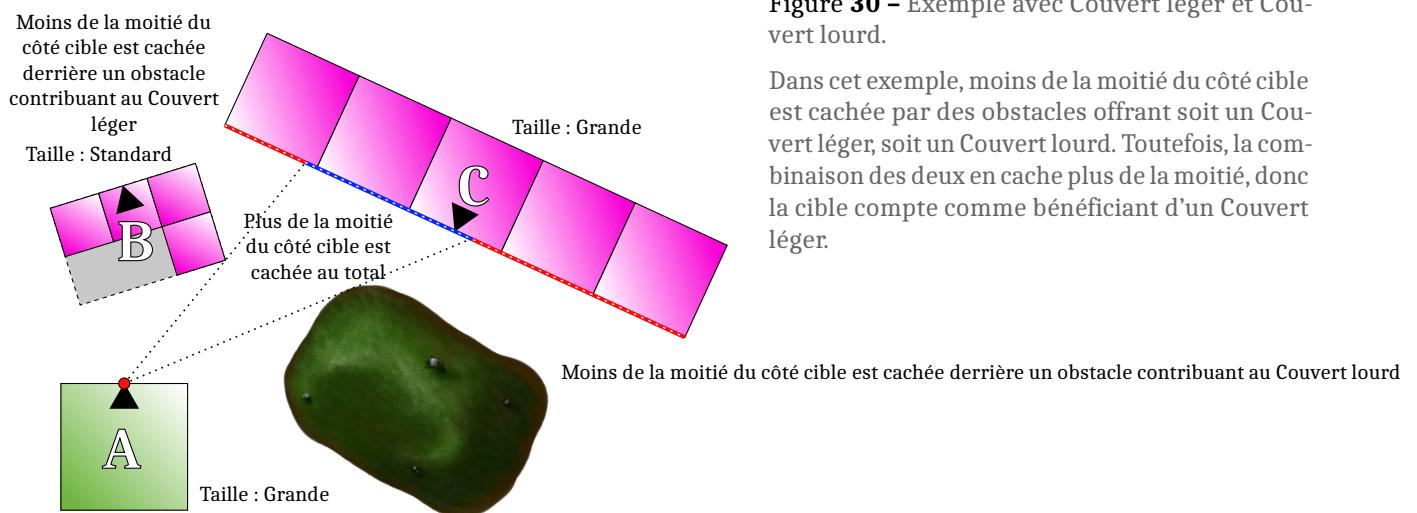


Figure 30 – Exemple avec Couvert léger et Couvert lourd.

Dans cet exemple, moins de la moitié du côté cible est cachée par des obstacles offrant soit un Couvert léger, soit un Couvert lourd. Toutefois, la combinaison des deux en cache plus de la moitié, donc la cible compte comme bénéficiant d'un Couvert léger.

14.D Tirs désespérés

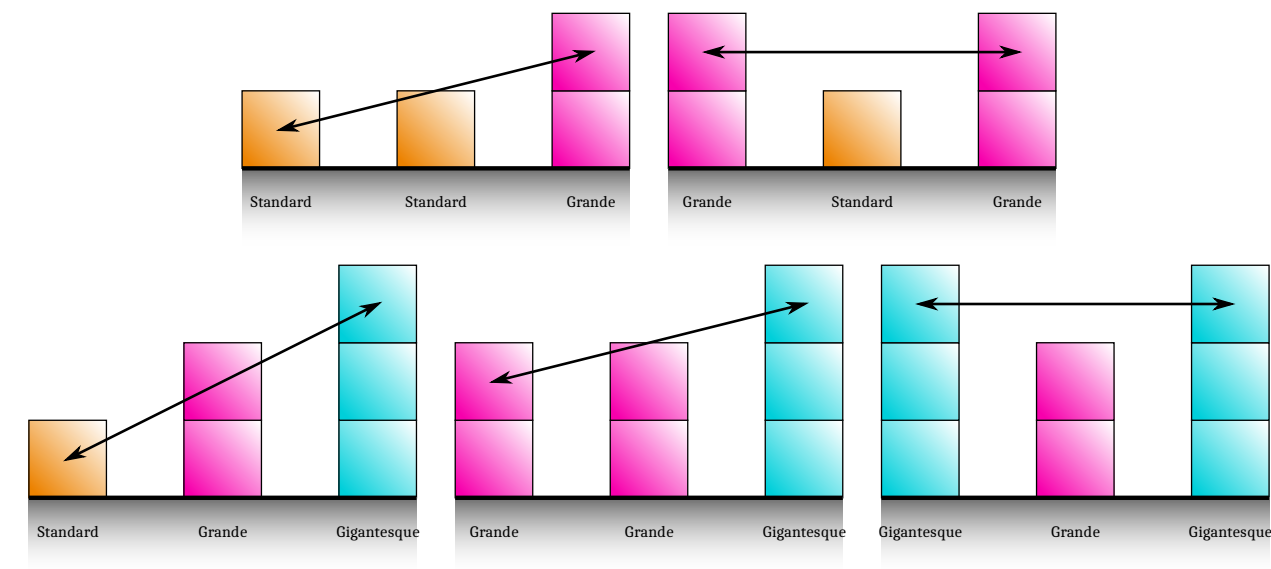
Lorsque les modificateurs au jet pour toucher font en sorte que ce jet ne pourrait être réussi que sur un 7+, appliquez la procédure suivante :

- Lancez les dés pour toucher. Les résultats de '6' sont considérés comme réussis.
- Pour chaque jet réussi, lancez à nouveau pour toucher : ce deuxième jet pour toucher est toujours un succès sur un résultat de 4+ et le tir touche.
- Procédez comme décrit dans la partie « [Attaques](#) », page 21.

S'il y a suffisamment de modificateurs pour que le jet pour toucher requis soit supérieur ou égal à 8+, le tir ne peut pas toucher.

Par exemple, une figurine avec Arc (4+) tire sur une cible bénéficiant d'un Couvert lourd (-2 pour toucher) après un mouvement (Tir en mouvement) (-1). Cela obligerait le tireur à obtenir 7+ sur 1D6, ce qui signifie que ce tir suit la règle Tirs désespérés. Si un '6' est obtenu, lancez à nouveau pour toucher. Si le tireur parvient à obtenir 4+ à la deuxième tentative, le tir touche.

Couvert léger (-1 pour toucher)



Pas de Couvert

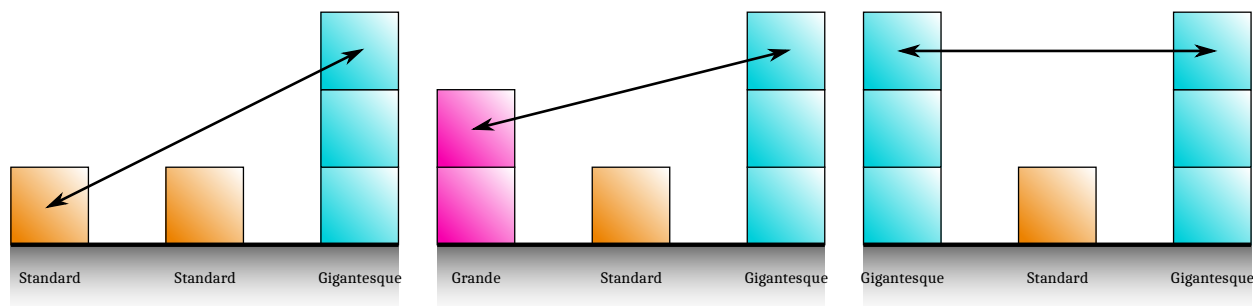


Figure 31 – Couvert léger et figurines intermédiaires.

Le schéma ci-dessus présente toutes les combinaisons de Tailles possibles entre un tireur, sa cible et une figurine placée entre elles et qui donnent un résultat de Couvert léger ou aucun Couvert. On suppose que les figurines intermédiaires sont placées de manière à cacher suffisamment la cible du tireur. Toutes les autres combinaisons de Tailles donneraient soit un Couvert lourd soit aucune Ligne de vue, selon que la cible est complètement cachée par les figurines intermédiaires ou non.

15 Phase de mêlée

Pendant la Phase de mêlée, les unités des deux joueurs engagées au combat doivent attaquer.

15.A Séquence de la Phase de mêlée

Une Phase de mêlée est divisée en six étapes :

- 1 Début de la Phase de mêlée.
- 2 Appliquez tout cas de **Plus engagée**.
- 3 Le Joueur actif choisit un combat qui n'a pas encore été résolu durant cette Phase de mêlée.
- 4 Résolez cette Manche de combat (voir « **Séquence d'une Manche de combat** », page 75).
- 5 Répétez les étapes 2 à 4.
- 6 Une fois que toutes les unités qui étaient engagées au combat au début de cette phase ont combattu, la Phase de mêlée prend fin.

Exécutez toutes les étapes de la séquence d'une Manche de combat pour toutes les unités engagées dans le combat choisi avant de passer à un autre combat.

15.B Combat

Un combat est défini comme un groupe d'unités de camps différents connectées via des contacts. Ce groupe peut être simplement constitué de deux unités opposées, de plusieurs unités contre une seule unité ennemie, ou encore d'une longue chaîne d'unités des deux camps.

15.B.a Première Manche de combat

Certaines règles ne s'appliquent qu'à la première Manche d'un combat. La première Manche de combat d'une unité est :

- la Manche de combat qui est jouée après qu'elle a chargé une unité ennemie, ou
- la Manche de combat qui est jouée après qu'elle a été chargée par une unité ennemie alors qu'elle n'était pas déjà engagée au combat.

15.C Plus engagée

Parfois, une unité qui était engagée au combat a vu tous ses adversaires être retirés entre la fin de la Phase de mêlée précédente et le début de l'actuelle. Ces unités suivent les règles décrites à la section « **Plus d'ennemis** », page 81. Si cette unité ne s'est pas déplacée depuis que les unités ennemies ont été retirées (comme par exemple à l'aide d'un Mouvement magique), elle peut effectuer un **Pivot post-combat** ou une **Reformation post-combat**. Si elle venait de charger, elle peut aussi effectuer une **Charge irrésistible**.

15.D Séquence d'une Manche de combat

Chaque Manche de combat est divisée de la manière suivante :

- 1 Début de la Manche de combat.
- 2 Choisissez une arme (voir « **Armes de corps à corps** », page 125).
- 3 Appliquez la règle **Faites place** (voir « **Personnages** », page 119).
- 4 Provoquez et acceptez ou refusez les **Duels** (voir « **Duels** », page 78).
- 5 Déterminez l'**Ordre d'initiative**.
Exécutez les Attaques de mêlée, en commençant par le Palier d'initiative le plus élevé :
 1. **Allouez les attaques**.
- 6
 2. Lancez les jets pour toucher, pour blesser, les jets de sauvegarde et retirez les pertes.
 3. Répétez les sous-étapes 1 et 2 ci-dessus pour le Palier d'initiative suivant.
- 7 Déterminez quel camp a gagné cette Manche de combat. Le ou les perdants effectuent un **Test de moral**.
- 8 Effectuez un **Test de panique** pour chaque unité alliée à 6" ou moins d'une unité alliée **Démoralisée**.
- 9 En cas de fuite, choisissez de poursuivre ou non.
- 10 Lancez les dés pour connaître les **Distances de fuite**.
- 11 Lancez les dés pour connaître les Distances de poursuite.
- 12 Déplacez les unités en fuite.
- 13 Déplacez les unités poursuivantes.
- 14 Effectuez les éventuels **Pivots post-combat** ou **Reformations post-combat**.
- 15 Effectuez les **Reformations de combat**.
- 16 Fin de cette Manche de combat, passez au combat suivant.

15.D.a Ordre d'initiative

Les Attaques de mêlée sont effectuées durant les Manches de combat. Celles-ci se produisent pendant la Phase de mêlée. Toutes les Attaques de mêlée ont une valeur d'Agilité spécifique qui correspond à l'Agilité de leur élément de figurine, sauf indication contraire explicite (comme les **Touches d'impact** qui sont effectuées au Palier d'initiative 10, ou les **Attaques écrasantes** au Palier d'initiative 0).

Chaque Manche de combat est résolue dans un ordre de frappe strict, appelé « Ordre d'initiative ». L'Ordre d'initiative dans un combat est déterminé immédiatement avant toute attaque. Tenez compte de tous les modificateurs qui affectent l'Agilité des attaques pouvant être exécutées dans cette Manche de combat (comme l'Élan de charge, voir ci-dessous) pour trier ces attaques par « Palier d'initiative ». Une fois que l'Ordre d'initiative a été déterminé pour une Manche de combat, il ne peut plus être modifié par des effets qui modifient l'Agilité des attaques pendant cette Manche de combat. L'ordre commence par toutes les attaques ayant Agilité 10, puis descend de l'Agilité la plus élevée à la plus faible, jusqu'à 0 (à ce dernier palier, on résout les attaques ayant Agilité 0 ou moins).

Toutes les attaques d'un même Palier d'initiative sont résolues simultanément (voir « **Qui peut frapper?** », page 75).

15.D.b Élan de charge

Les figurines en charge gagnent +1 en Agilité.

15.D.c Qui peut frapper?

Les figurines en contact avec un adversaire doivent attaquer, si possible, au Palier d'initiative qui leur correspond.

Rappelons que les figurines sont considérées comme étant en contact même si elles sont séparées par un vide : voir « **Contact entre figurines par-delà les vides** », page 12. Les figurines des deux camps attaquent à chaque Phase de mêlée.

15.D.c.1 Attaques de soutien

Les figurines du deuxième rang, et non en contact avec des ennemis, peuvent porter des Attaques de corps à corps à travers des figurines au premier rang directement devant elles. Ce sont les « Attaques de soutien ». Sauf mention contraire, un élément de figurine qui effectue des Attaques de soutien a une valeur d'Attaque maximale de X, où X est défini par la Taille de la figurine (voir « [Classification des figurines](#) », page 98).

La figure 32 illustre cette partie.

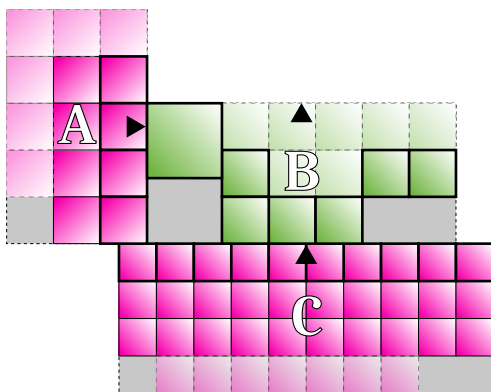


Figure 32 – Qui peut frapper ?

Toutes les figurines de couleur vive peuvent attaquer. Les figurines dont les bordures sont en traits pleins comptent comme étant en contact avec leurs ennemis. Remarque : les figurines sont considérées comme étant en contact même par-dessus des vides. Les figurines dont les couleurs sont dans une nuance plus terne ne peuvent pas faire d'Attaques de soutien.

L'unité C est en Formation étendue et peut donc porter des Attaques de soutien depuis son troisième rang. L'unité B n'est pas engagée via son front et ses figurines ne peuvent donc pas effectuer d'Attaques de soutien sur son flanc ou dans son dos (elles ne peuvent effectuer d'Attaques qu'à travers le premier rang).

15.D.d Allouer les attaques

À chaque Palier d'initiative, avant que le moindre jet pour toucher ne soit effectué, les Attaques de corps à corps doivent tout d'abord être allouées à des figurines ennemies. Si une figurine est en contact avec plus d'une figurine ennemie, elle peut choisir laquelle attaquer. Les attaques peuvent être allouées à différentes Réserves de Points de vie, c'est-à-dire à des figurines ordinaires, à des Champions ou à des Personnages (voir « [Attaques](#) », page 21). La valeur d'Attaque indique le nombre d'Attaques de corps à corps qu'une figurine peut porter – l'équipement, les Attributs d'attaque, les sorts, etc. pouvant modifier cette valeur. Si une figurine a une valeur d'Attaque supérieure à 1, elle peut répartir ses Attaques de corps à corps comme elle le souhaite entre les figurines ennemies en contact avec elle. Une figurine qui fait des Attaques de soutien choisit ses cibles comme si elle était au premier rang, dans la même colonne. Allouez toutes les attaques d'un même Palier d'initiative avant de lancer les dés pour toucher.

15.D.d.1 Mêlée tourbillonnante

Les figurines ordinaires engagées au combat pourraient se retrouver dans des positions où, selon les règles générales d'allocation des attaques, elles peuvent soit :

- allouer leurs attaques (y compris les Attaques de soutien) seulement à des Champions ou Personnages ennemis ;
- ne pas pouvoir allouer d'attaques du tout, car toutes les figurines ennemies au contact sont impliquées dans des Duels.

C'est pourquoi la règle Mêlée tourbillonnante permet aux figurines ordinaires de toujours pouvoir allouer leurs Attaques de corps à corps contre les figurines ordinaires (sauf les Champions) des unités ennemies avec lesquelles elles sont en contact, exactement comme si les figurines ordinaires ennemies étaient à la place du Personnage ou du Champion ennemi. Notez que cette règle ne s'applique pas aux Personnages.

La figure 33 illustre comment allouer des attaques dans un cas complexe.

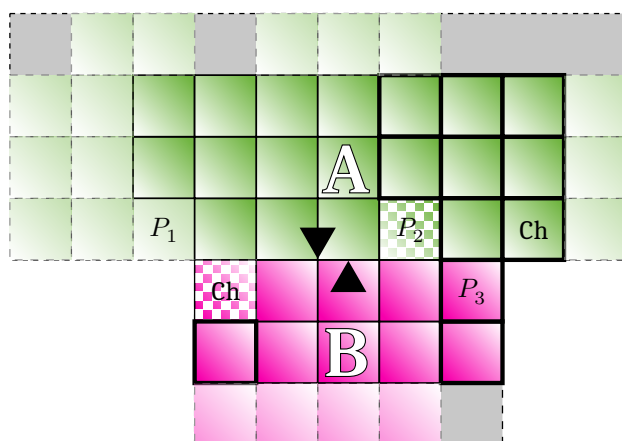


Figure 33 – Exemple d'allocation des attaques.

Le Champion de l'unité B (Ch) et le Personnage P_2 sont en Duel, indiqué par le damier en fond, ce qui signifie qu'ils ne peuvent que s'attaquer mutuellement. Les figurines roses et vertes peuvent allouer des attaques aux figurines ordinaires de l'unité ennemie. Les figurines avec des bords en gras peuvent allouer des attaques aux Personnages ou au Champion. Les figurines avec des couleurs plus pâles et des bords en pointillés ne peuvent pas attaquer. Le Personnage P_1 ne peut pas attaquer parce que la seule figurine en contact avec lui est le Champion (Ch) de l'unité B qui est déjà impliqué dans un Duel. Si P_1 avait été une figurine ordinaire, elle aurait pu allouer des attaques aux figurines ordinaires de l'unité B.

15.D.e Jets pour toucher

Les jets pour toucher sont effectués en lançant 1D6 pour chaque Attaque de corps à corps. Le résultat à obtenir pour toucher est déterminé par la différence entre la Capacité offensive de la figurine portant l'attaque et la Capacité défensive de la figurine qui reçoit le coup. Voir la table 6 ci-dessous.

Des modificateurs pour toucher peuvent affecter ces chiffres. Un jet pour toucher au corps à corps modifié de sorte à toucher sur un résultat meilleur que 2+ échoue toujours sur un jet naturel de '1', tandis qu'un '6' naturel est toujours un succès, quand bien même il serait modifié pour devoir toucher sur plus que 6+.

Par exemple, une figurine avec 2 en valeur d'Attaque, une Capacité offensive de 3 et équipée d'une Paire d'armes aura 3 attaques en tout et 4 en Capacité offensive. Elle alloue 2 attaques à une figurine avec une Capacité défensive de 2, qu'elle touchera sur 3+, et la dernière attaque à une figurine avec une Capacité défensive de 8, qu'elle touchera sur 5+.

Une fois déterminé le nombre de touches, suivez les règles de la Séquence d'attaque (voir page 22).

Capacité offensive moins Capacité défensive	Jet pour toucher
4 ou plus	2+
1 à 3	3+
0 à -3	4+
-4 à -7	5+
-8 ou moins	6+

Table 6 – Tableau des jets pour toucher au corps à corps.

15.D.f Perdre le contact

Quand on retire des pertes, une unité engagée au combat peut parfois perdre le contact avec son adversaire. Quand cela arrive, et après avoir retiré les pertes de toutes les attaques simultanées, cette unité est rapprochée pour retrouver le contact de la manière suivante :

1. l'unité qui perd le contact sans avoir subi de pertes est déplacée d'une distance minimale pour rétablir le contact. S'il n'y a pas de telle unité, l'unité du Joueur actif compte comme telle pour cette règle;
2. si cela ne permet pas de rétablir le contact, c'est l'unité qui a subi des pertes qui est déplacée à la place, de la même manière.

Une unité en contact avec d'autres unités ennemies ne peut jamais effectuer cette manœuvre.

Une unité qui a perdu le contact avec un adversaire est poussée en ligne droite vers l'avant, l'arrière ou sur un côté, voire une combinaison de deux directions (d'abord l'une, puis l'autre). Ce rapprochement ne peut pas être fait à travers le Rectangle limite d'autres unités ou un Terrain infranchissable, et ne peut permettre à l'unité de se retrouver en contact d'unités ennemies avec lesquelles elle n'était pas en contact avant ce rapprochement. Il est cependant possible de se retrouver à moins d'1" du Rectangle limite d'autres unités engagées dans le même combat. Les unités doivent rester engagées par les mêmes côtés : une unité attaquée sur le flanc avant le mouvement doit le rester. Si plusieurs unités perdent le contact en même temps, déplacez-les dans l'ordre qui permet au plus grand nombre d'unités de retrouver le corps à corps. S'il reste plusieurs possibilités malgré cette instruction, le Joueur actif choisit entre celles-ci. Remarque : le mouvement des unités doit rester minimal même si un mouvement plus grand amènerait plus d'unités à rétablir le contact.

Si aucun déplacement suivant les règles précédentes ne permet de ramener une unité au combat, alors l'unité quitte le combat et la règle de la section « **Plus d'ennemis** », page 81 s'applique.

15.E Duels

15.E.a Provoquer un Duel

Les Personnages et les Champions engagés au combat peuvent provoquer un Duel à l'étape 4 d'une Manche de combat (voir « **Séquence d'une Manche de combat** », page 75). Le Joueur actif peut désigner l'un de ses Personnages ou Champions et provoquer un Duel, à condition qu'il y ait au moins un Champion ou un Personnage ennemi capable de l'accepter dans une unité en contact avec l'unité de la figurine provoquant le Duel et qu'il n'y ait pas déjà de Duel en cours dans ce combat (voir ci-dessous). S'il ne le fait pas ou si le Duel est refusé, le Joueur réactif peut à son tour provoquer un Duel avec un Personnage ou un Champion qui n'a pas refusé le Duel du Joueur actif.

15.E.b Accepter ou refuser un Duel

Si un Duel a été provoqué, le joueur adverse peut choisir l'un de ses propres Personnages ou Champions pour combattre la figurine qui a provoqué le Duel. La figurine qui accepte le Duel doit se trouver dans une unité en contact avec l'unité de la figurine qui l'a provoqué.

Si un Duel n'est pas accepté, on le dit refusé. Dans ce cas, le joueur qui a provoqué le Duel désigne l'un des Personnages de son adversaire qui aurait pu accepter le Duel, s'il y en a un. Les Champions ne peuvent pas être désignés pour refuser un Duel. La figurine ainsi choisie :

- voit sa Discipline **passer** à 0, et elle perd la règle **Tenace** (le cas échéant);
- ne peut porter aucune Attaque de mêlée;
- perd la règle **Ralliement au drapeau** (le cas échéant);
- n'ajoute pas +1 au Résultat de combat de son camp si elle est le **Porteur de grande bannière**.

Cet effet prend fin :

- à la fin du Tour de joueur pendant lequel le combat prend fin; ou
- dès que le Personnage concerné accepte ou provoque lui-même un Duel; ou encore
- à la fin du Tour de joueur, s'il n'y a plus de figurine ennemie apte à accepter un Duel engagée dans le même combat.

15.E.c Résoudre un Duel

Si un Duel est accepté, la figurine qui a provoqué le Duel et celle qui l'a accepté combattront en suivant les règles suivantes :

- Ces deux figurines sont considérées comme étant en contact, même si leurs socles ne se touchent pas physiquement. Elles sont considérées comme étant engagées sur le même côté que leurs unités respectives.
- Elles doivent allouer toutes leurs Attaques de corps à corps à leur vis-à-vis.
- Les Attaques de mêlée qui affectent normalement une unité dans son ensemble (telles que les **Attaques de souffle**, les **Touches d'impact**, les **Attaques de broyage**, les **Attaques de piétinement**) peuvent seulement être effectuées contre l'unité du duelliste adverse et ne peuvent être allouées qu'au duelliste adverse. Les Attaques de mêlée réalisées contre certaines figurines bien spécifiques (par exemple, toutes les figurines en contact) ne sont pas concernées et fonctionnent toujours normalement.
- Aucune autre figurine ne peut allouer d'Attaques de mêlée à l'un ou l'autre des combattants. Aucune attaque ou touche provenant d'Attaques de mêlée ne peut être répartie sur eux ni leur être allouée.
- Si un des combattants est retiré comme perte pendant la Phase de mêlée avant que son adversaire n'ait pu porter l'ensemble de ses attaques (ce qui peut arriver pour une figurine qui porte des attaques sur plusieurs Paliers d'initiative, comme par exemple un cavalier et sa monture, ou une figurine qui possède des **Attaques de piétinement**), toutes les attaques restantes de ce dernier doivent être dirigées contre la figurine retirée, comme si elle était encore engagée au combat et en contact, de façon à obtenir des points de Carnage (voir ci-dessous). Notez que le vide laissé par la figurine retirée est bel et bien rempli immédiatement au Palier d'initiative durant lequel la figurine a été retirée, conformément à la règle « **Retirer les Champions et Personnages** », page 91.
- Si l'une des deux figurines engagées dans le Duel est retirée comme perte, est **Démoralisée** ou si le combat s'achève pour une quelconque raison (par exemple si le combat est séparé en deux en raison de la règle **Diviser le combat**), le Duel prend fin à la fin de la phase. Si aucune des figurines n'est retirée comme perte et si leurs deux unités sont toujours engagées au combat l'une avec l'autre au début de la prochaine Manche de combat, le Duel continue. Aucun autre Duel ne peut être provoqué dans le même combat tant que ce Duel n'a pas pris fin.

15.E.d Carnage

Pendant un Duel, les blessures excédentaires comptent dans le Résultat de combat, jusqu'à un maximum de +3.

15.F Remporter une Manche de combat

15.F.a Résultat de combat

Une fois que tous les Paliers d'initiative sont passés et que toutes les figurines qui le pouvaient ont pu attaquer, on calcule le Résultat de combat pour déterminer le vainqueur de la Manche de combat. Additionnez simplement tous les bonus de Résultat de combat. Le camp avec le Résultat de combat le plus élevé gagne la Manche de combat, tandis que l'autre camp la perd. S'il y a égalité, les deux camps sont considérés comme vainqueurs de la Manche de combat. Les différents bonus de Résultat de combat sont décrits ci-dessous et résumés dans la table 7.

15.F.a.1 Points de vie perdus par les unités ennemies : +1 par Point de vie

Chaque joueur additionne tous les Points de vie perdus par les unités ennemies engagées au combat pendant cette Manche de combat. Cela inclut les ennemis qui étaient engagés dans ce combat mais qui en sont sortis ou ont été exterminés pendant cette Manche.

15.F.a.2 Carnage : +1 par Point de vie (maximum +3)

Lors d'un Duel, les Points de vie perdus en excès par la figurine ennemie après qu'elle a été retirée comme perte comptent aussi, jusqu'à un maximum de +3. Remarquez que le combat de Duel est le seul cas où les Points de vie excédentaires perdus sont comptabilisés. Dans tous les autres cas, les Points de vie excédentaires perdus ne rapportent rien.

15.F.a.3 Charge : +1

Chaque camp avec au moins une figurine en charge reçoit un bonus de +1 à son Résultat de combat.

15.F.a.4 Bonus de rang : +1 par rang complet après le premier (maximum +3)

Chaque camp ajoute le **Bonus de rang** d'une seule unité à son Résultat de combat. Ne comptez ce bonus que pour une seule unité par camp et par combat. Prenez simplement l'unité donnant le meilleur Bonus de rang.

15.F.a.5 Étendard : +1 par Porte-étendard et Porteur de la grande bannière

Chaque camp gagne un bonus de +1 pour chacun de ses Porte-étendards et **Porteur de la grande bannière** engagés dans le combat lors du calcul du Résultat de combat.

15.F.a.6 Attaque de flanc : +1 ou +2

Chaque camp gagne un bonus de +1 à son Résultat de combat si au moins une de ses unités est engagée sur le flanc d'une unité ennemie. Si l'une de ces unités possède au moins un Rang complet, ce bonus passe à +2.

15.F.a.7 Attaque de dos : +2 ou +3

Chaque camp gagne un bonus de +2 à son Résultat de combat si au moins une de ses unités est engagée sur le dos d'une unité ennemie. Si l'une de ces unités possède au moins un Rang complet, ce bonus passe à +3.

15.F.a.8 Résumé du Résultat de combat

Points de vie perdus par les unités ennemies	+1 pour chaque Point de vie perdu
Carnage	+1 pour chaque Point de vie perdu en excédent dans le cadre d'un Duel (maximum +3)
Charge	+1
Bonus de rang	+1 pour chaque Rang complet après le premier (maximum +3)
Étendard	+1 pour chaque Porte-étendard et Porteur de la grande bannière
Attaque de flanc	+1 (ou +2 si au moins un Rang complet)
Attaque de dos	+2 (ou +3 si au moins un Rang complet)

Table 7 – Résumé du Résultat de combat.

15.G Test de moral

Chaque unité du camp qui a perdu la Manche de combat doit passer un « Test de moral ». L'ordre dans lequel seront effectués ces tests est choisi par le propriétaire des unités. Un Test de moral est un Test de discipline auquel s'applique un malus de Discipline correspondant à la différence entre les deux Résultats de combat. Par exemple, si les Résultats de combat sont de 7 contre 4, les unités du camp perdant doivent effectuer un Test de moral avec un malus de -3 en Discipline.

Si le test est raté, l'unité est dite « Démoralisée » : toutes les unités alliées à 6" ou moins doivent faire un Test de panique (voir « **Test de panique** », page 94) ; suivez ensuite les règles décrites dans la partie « **Poursuites et Charges irrésistibles** », page 82. Si le test est réussi, l'unité reste engagée au combat.

15.G.a Indomptable

Toute unité possédant plus de Rangs complets que n'importe laquelle des unités ennemies engagées dans le même combat est dite **Indomptable**, ce qui signifie qu'elle ignore le malus de Discipline dû à la différence des Résultats de combat lorsqu'elle effectue un Test de moral ou un Test de **Reformation de combat**.

15.G.b Désorganisée

Si une unité est engagée au combat avec une unité ennemie possédant au moins deux Rangs complets qui est sur son flanc ou dans son dos, alors elle est dite **Désorganisée** : elle ne peut bénéficier de la règle **Indomptable**.

15.G.c Plus d'ennemis

Parfois, une unité extermine toutes les unités ennemies en contact avec elle et se retrouve hors du combat. Elle ne peut alors pas fournir le moindre bonus au Résultat de combat comme son Porte-étendard ou via une Attaque de flanc. Cette unité compte toujours comme ayant gagné le combat et peut soit faire une **Charge irrésistible** (si elle était en charge), soit faire un **Pivot post-combat** ou une **Reformation post-combat**.

Si cette situation survient dans le cadre d'un combat multiple, les Points de vie perdus et retirés aux ennemis par l'unité en question comptent tout de même pour le Résultat de combat, mais tout autre bonus qui aurait pu avoir été conféré par cette unité est ignoré. Souvenez-vous que l'unité elle-même ne doit pas passer de Test de moral, puisqu'elle compte toujours comme ayant remporté le combat.

15.G.d Diviser le combat

Si plusieurs combats disjoints se forment suite au retrait des pertes, comme présenté dans la figure 34 ci-dessous, suivez la règle suivante. Résolez le combat normalement, en prenant en compte chaque unité qui a participé à cette Manche de combat et en vérifiant les contacts actuels pour les éventuels bonus d'Attaque de flanc et d'Attaque de dos. À partir de la prochaine Phase de mêlée, chaque groupe sera traité comme un combat séparé.

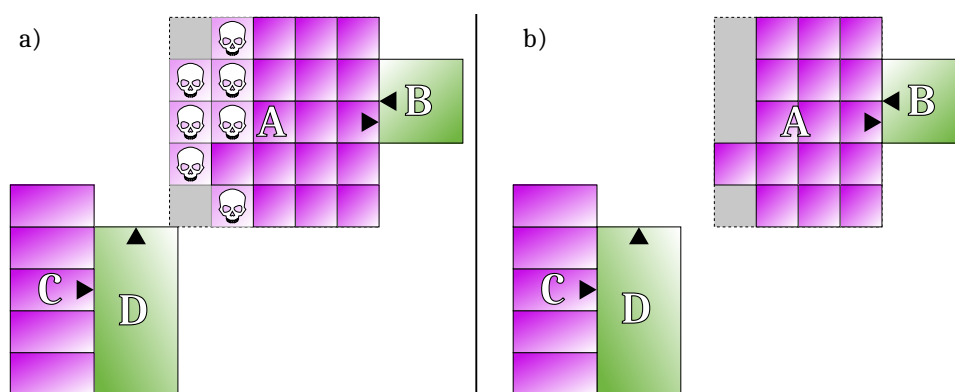


Figure 34 – Diviser un combat.

a) L'unité A subit des pertes, ce qui lui fait perdre le contact avec l'unité D. Ni l'unité A, ni l'unité D ne peuvent être décalées pour retrouver le contact car elles sont chacune engagées avec d'autres ennemis (voir « **Perdre le contact** », page 78). Dans ce cas, calculez le Résultat de combat pour l'intégralité du combat, seule l'unité C apportant un bonus d'Attaque de flanc.

b) Au prochain Tour de joueur, ces deux groupes d'unités seront traités comme deux combats différents.

15.H Poursuites et Charges irrésistibles

Immédiatement avant de jeter les jets de Distance de fuite, les unités ennemies en contact avec elles peuvent déclarer une Poursuite sur une des unités Démoralisées (chaque unité ne peut déclarer qu'une seule Poursuite, sur une seule unité Démoralisée). Puis, déterminer la direction du Mouvement de fuite comme suit :

- si l'unité Démoralisée est en contact avec une seule unité ennemie, son Mouvement de fuite se fera en direction opposée à cette unité ;
- si l'unité Démoralisée est en contact avec plusieurs unités ennemies, le propriétaire de ces unités choisit laquelle de ces unités déterminera la direction du Mouvement de fuite.

Pour pouvoir poursuivre, une unité ne doit pas être engagée avec une unité ennemie non Démoralisée et doit être au contact de celle qu'elle veut poursuivre. Une unité peut décider de ne pas effectuer de Poursuite des ennemis Démoralisés, à condition de réussir un Test de discipline, appelé « Test de réfrènement de poursuite ». Si ce Test de discipline est raté, l'unité devra effectuer une Poursuite malgré tout. Si ce Test de discipline est réussi, l'unité peut faire au choix un **Pivot post-combat** ou une **Reformation post-combat**.

15.H.1 Charge irrésistible

Si une unité vient d'effectuer sa première Manche d'un combat après avoir chargé et si toutes les unités ennemies en contact avec elle ont été détruites (y compris les unités retirées du jeu suite à l'application de la règle **Instable** ou une situation similaire), elle peut décider d'effectuer un Mouvement de poursuite particulier appelé « Charge irrésistible ». La Charge irrésistible suit les règles de Poursuite mais ignore l'étape 1, « Pivot » (c'est à dire que ce mouvement se fait en ligne droite), et que l'unité n'a pas besoin d'effectuer un Test de réfrènement de poursuite au cas où elle ne voudrait pas effectuer ce mouvement. Avant d'effectuer ce mouvement, vérifiez au préalable dans quel arc de chacune des unités ennemies susceptibles d'être chargées au cours de ce mouvement est localisée l'unité qui effectue la Charge irrésistible. Si la Charge irrésistible mène à une charge, celle-ci se fera sur le côté de l'unité déterminé à ce moment-ci.

15.H.a Jet de Distance de fuite et de poursuite

Pour chaque unité Démoralisée, lancez 2D6 afin déterminer la Distance de fuite. Puis lancez 2D6 pour chaque unité ayant déclaré une Poursuite, afin de déterminer la Distance de poursuite. Si au moins une unité poursuivante obtient un résultat **supérieur ou égal** à la Distance de fuite de l'unité qu'elle poursuit, alors cette dernière est rattrapée et immédiatement détruite. Retirez l'unité du jeu. Aucune sauvegarde ou Règle spéciale ne peut la sauver. Si plusieurs unités fuient le même combat, les unités se déplacent dans le même ordre que les jets de Distance de fuite ont été lancés (c'est le propriétaire qui choisit dans quel ordre il jette les dés pour la Distance de fuite). Le Joueur actif choisit quel joueur va jeter les dés en premier pour ses unités poursuivantes. Chaque joueur choisit dans quel ordre effectuer les jets de Distance de poursuite pour ses propres unités poursuivantes.

15.H.b Mouvement de fuite

Chaque unité Démoralisée qui n'a pas été rattrapée et détruite doit fuir directement à l'opposé de l'unité choisie dans l'étape précédente. Faites pivoter l'unité en fuite afin que son dos soit parallèle au côté de l'unité qu'elle doit fuir, puis déplacez-la en ligne droite d'un nombre de pouces égal à son jet de Distance de fuite. Suivez les règles d'un « **Mouvement de fuite** », page 55, à l'exception du fait que la traversée des unités engagées dans le même combat et qui ont combattu durant cette Manche de combat ne provoque pas de test de Terrain dangereux. Au cas où la direction du Mouvement de fuite ne peut être déterminée (par exemple, parce que les unités ennemies qui ont remporté la Manche de combat ont été entièrement éliminées), l'unité démoralisée fuit à la place en direction directement opposée au centre de l'unité ennemie la plus proche.

15.H.c Mouvement de poursuite

Chaque unité poursuivante effectue maintenant un Mouvement de poursuite, qui est divisé en trois étapes consécutives.

Les Terrains infranchissables, tout comme les unités alliées non impliquées dans le même combat et les unités ennemies qui ont fui le combat impliquant les unités poursuivantes, sont considérés comme des **obstacles** au Mouvement de poursuite. Aucune figurine ne peut se déplacer dans ou à travers ces obstacles pendant un Mouvement de poursuite. Toutes les unités alliées qui faisaient partie du même combat durant cette Manche de combat sont traitées comme un Terrain découvert en ce qui concerne les étapes 1 et 2 du Mouvement de poursuite.

Avant d'effectuer le moindre Mouvement de poursuite, vérifiez :

- Lesquelles parmi les unités poursuivantes sont susceptibles de charger une unité ennemie (voir ci-dessous, « 2.2 Unité ennemie »). Ignorez pour ce faire les autres unités poursuivantes.
- Pour chaque unité ennemie susceptible d'être chargée, dans quel arc sont localisées les unités poursuivantes : en cas de charge(s) due(s) au Mouvement de poursuite, ces charges se feront sur le côté de ces unités correspondant à leur arc respectif.

Les unités qui chargent seront déplacées les premières, dans l'ordre qui satisfait au mieux l'ordre de priorité de la règle « **Maximiser le contact** », page 45 (voir figure 36). Les autres unités poursuivantes sont déplacées après, dans l'ordre choisi par leur propriétaire.

1. Pivot

L'unité poursuivante effectue un Pivot (autour de son centre), de façon à ce que son front soit orienté dans la même direction que celui de l'unité poursuivie ou, si celle-ci a été détruite, la direction que l'unité poursuivie aurait suivie si elle n'avait pas été détruite. Ce Pivot ignore la **Règle du pouce d'écart**.

Après le Pivot, l'une des quatre situations suivantes apparaîtra. Si plusieurs situations sont possibles, appliquez la première rencontrée dans l'ordre de la liste.

1. Si le front de l'unité poursuivante chevauche le bord de table, l'unité poursuit hors de la table (voir « **Poursuivre hors de la table** », page 87).
2. Si le front de l'unité poursuivante finit sur le Rectangle limite d'une unité ennemie qui n'a pas fui le même combat, elle déclare une charge contre cette unité. S'il y a plus d'une cible possible, l'unité poursuivante choisit laquelle charger. L'unité chargée ne peut effectuer la moindre Réaction à cette charge (pas même « Fuir » si elle est déjà en fuite). Retirez l'unité de sa position initiale puis placez-la sur le champ de bataille avec son front en contact et alignée avec l'unité chargée sur le côté défini avant le Pivot, en maximisant le contact comme d'habitude tout en gardant le centre de l'unité au plus près de sa position de départ. Ignorez la règle du pouce d'écart au moment où vous placez l'unité. L'unité est considérée comme ayant effectué un mouvement de charge. Au cas où il n'y aurait pas assez de place pour positionner l'unité poursuivante, ou si l'unité poursuivante a effectué une Reformation post-combat lors du Tour de joueur précédent, alors considérez l'unité ennemie comme un obstacle.
3. Si le front de l'unité poursuivante finit sur un obstacle, alors celle-ci doit pivoter autant que possible pour avoir la même direction que l'unité poursuivie, tout en suivant la Règle du pouce d'écart (c'est-à-dire, en général, en s'arrêtant à 1" de tout obstacle). Son Mouvement de poursuite s'arrête ici (ignorez les étapes 2 et 3).
4. Dans les autres cas, passez à l'étape 2. Notez que seul le front doit être dégagé : les Rectangles limites, les Terrains infranchissables ou le bord de table chevauchés par d'autres parties de l'unité sont ignorés au cours des étapes 1 à 3.

2. Avancer

Sans déplacer l'unité poursuivante, vérifiez quel est le premier objet rencontré (bord de table, Rectangle limite d'une unité alliée ou obstacle) à l'intérieur de la trajectoire de poursuite, qui correspond à un rectangle formé entre la position initiale de son front et la position où elle devrait terminer son mouvement en fonction du jet de Distance de poursuite. La Règle du pouce d'écart est ignorée lors de cette vérification et pour tout mouvement pendant cette avancée. Au cas où plusieurs objets seraient rencontrés en même temps, n'appliquez la règle que pour celui qui est positionné le plus haut dans la liste suivante.

2.1. Bord de table

Si le premier objet rencontré est le bord de table, déplacez l'unité vers l'avant jusqu'à ce qu'elle entre en contact avec le bord de table, puis suivez la règle **Poursuivre hors de table** (voir ci-dessous).

2.2. Unité ennemie

Si le premier objet rencontré est le Rectangle limite d'une unité ennemie qui n'a pas fui ce combat, l'unité poursuivante déclare une charge sur cette unité, en utilisant sa Distance de poursuite comme Portée de charge. Si l'unité poursuivante a effectué une Reformation post-combat lors du Tour de joueur précédent, alors considérez l'unité ennemie comme un obstacle. Au cas où il y aurait plus d'une cible valable, l'unité poursuivante décide laquelle charger. L'unité chargée ne peut effectuer la moindre Réaction à cette charge (pas même « Fuir » si elle est déjà en fuite). L'unité poursuivante effectue immédiatement un **Mouvement de charge** (en suivant toutes les règles normales de **Mouvement de charge**) sur le côté déterminé avant le Pivot.

Lorsqu'un Mouvement de poursuite mène à une charge, si l'unité poursuivante rejoint un combat qui a déjà été résolu ou qui a été créé durant cette Phase de mêlée, il sera résolu au cours de la prochaine Phase de mêlée (avec l'unité en charge comptant toujours comme ayant chargé). Si l'unité poursuivante rejoint un combat qui n'a pas été créé durant cette Phase de mêlée et qui n'a pas encore été résolu, l'unité aura une nouvelle chance de se battre et d'effectuer une Poursuite lors de cette phase.

Si la charge n'est pas possible, l'unité effectue un Mouvement de charge ratée, en traitant l'unité ennemie comme un obstacle ; passez à la place à l'étape 2.3.

2.3. Obstacle ou terrain dégagé

Si le premier objet rencontré (s'il y en a un) n'est pas le Rectangle limite d'une unité ennemie ni le bord de table, l'unité poursuivante se déplace maintenant de sa Distance de poursuite directement droit devant elle. Si ce mouvement amène son front en contact avec un obstacle (Terrain infranchissable, unité ennemie ayant fui le même combat ou unité alliée non impliquée dans le même combat), l'unité s'arrête à 1".

3. Position autorisée ?

À la fin du Mouvement de poursuite, vérifiez si l'unité est dans une position autorisée. Elle ne peut pas être en contact avec une unité contre laquelle elle n'a pas déclaré de charge, et elle doit respecter la **Règle du pouce d'écart**, y compris vis-à-vis des unités alliées qui faisaient partie du même combat. Si l'unité n'est pas dans une position autorisée, déplacez-la en arrière jusqu'à sa dernière position autorisée (où elle obéit à la Règle du pouce d'écart).

La figure 35 montre un exemple de Mouvement de poursuite, la figure 36 illustre un cas où deux unités poursuivent dans une nouvelle unité ennemie, tandis que la figure 37 présente des cas plus complexes.

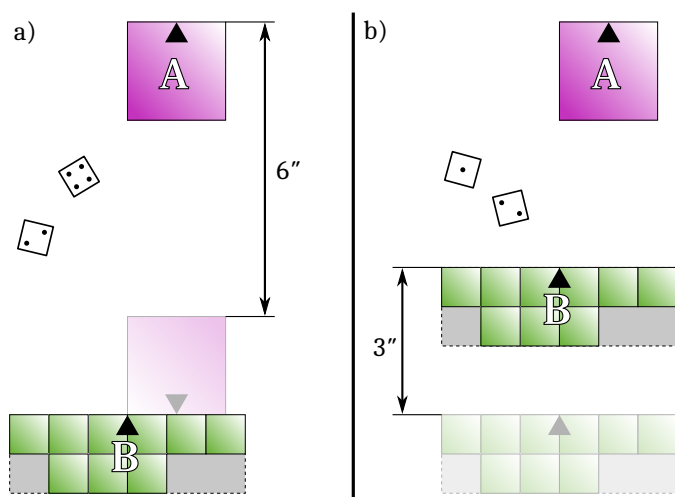


Figure 35 – Exemple simple de poursuite.

a) L'unité A fuit le combat. Elle effectue un Pivot pour tourner le dos à l'unité B, puis se déplace en avant de sa Distance de fuite.

b) L'unité B poursuit. Comme elle fait déjà face à la même direction que l'unité A, elle n'a pas besoin d'effectuer de Pivot. Elle avance ensuite tout droit de sa Distance de poursuite.

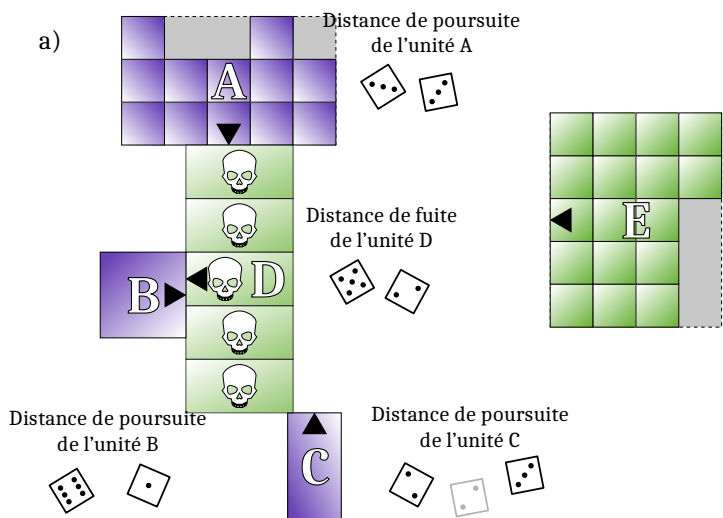
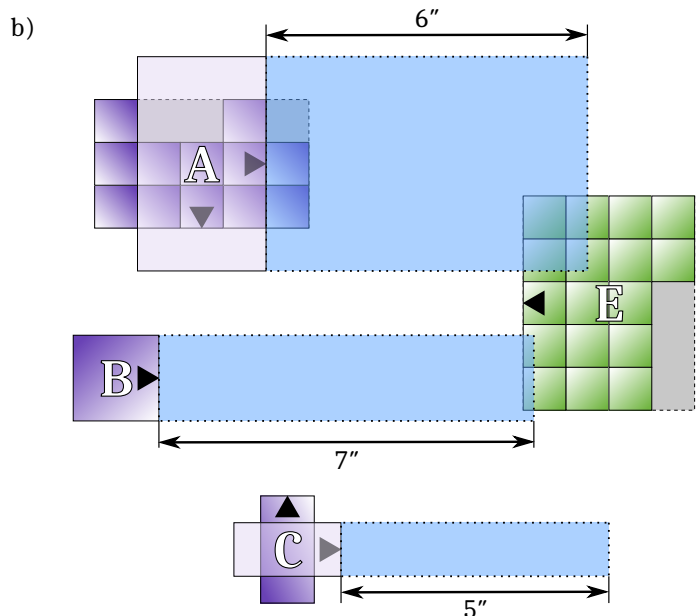
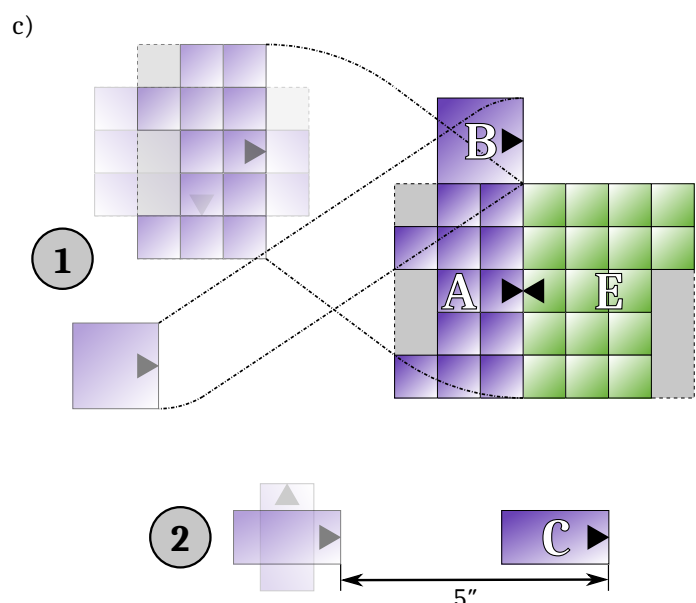


Figure 36 – Exemple de trois unités qui poursuivent la même unité ennemie.

a) L'unité D perd le combat, est Démoralisée et fuit de 7". D'abord le propriétaire des unités victorieuse choisit une unité que l'unité Démoralisée doit fuir, ici, l'unité B. Ensuite il doit choisir la ou les unités poursuivantes, ici, A, B et C. Il lance les dés pour la Distance de poursuite de l'unité A : 6". Ce nombre ne suffit pas à rattraper l'unité en fuite. Puis, l'unité B obtient une Distance de poursuite de 7", supérieure ou égale donc à la Distance de fuite de l'unité D : l'unité en fuite est immédiatement détruite. La Distance de poursuite de l'unité C est quant à elle de 5".



b) Avant de déplacer la moindre unité poursuivante, il faut tout d'abord vérifier quelles unités sont susceptibles de charger une unité ennemie durant leur Mouvement de poursuite. On constate que l'unité A et l'unité B sont toutes deux sur le point de charger l'unité E : ces deux unités déclarent donc une charge sur l'unité E. L'unité C, quant à elle, ne charge aucune unité ennemie.



c) Les unités A et B accomplissent donc leur Mouvement de poursuite les premières. Au cours de ce mouvement, elles ont le droit de se traverser l'une l'autre, puisque les unités ayant combattu dans le même combat sont traitées comme un Terrain découvert. Mis à part cela, elles se déplacent conformément à la règle **Déplacer les unités en charge** (une seule Roue permise, Maximiser le contact). Afin de maximiser le nombre de figurines et d'unités en contact, l'unité A aligne son front sur celui de l'unité E, tandis que l'unité B se positionne au contact de l'unité E, dans son coin. Après quoi, l'unité C pivote et avance tout droit, de sa Distance de poursuite.

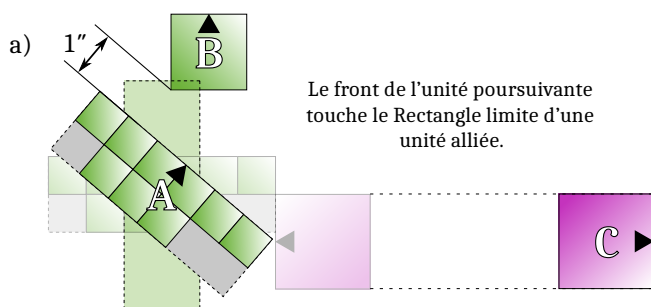
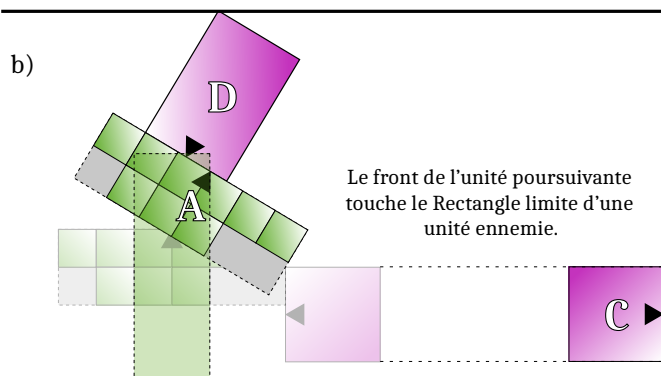
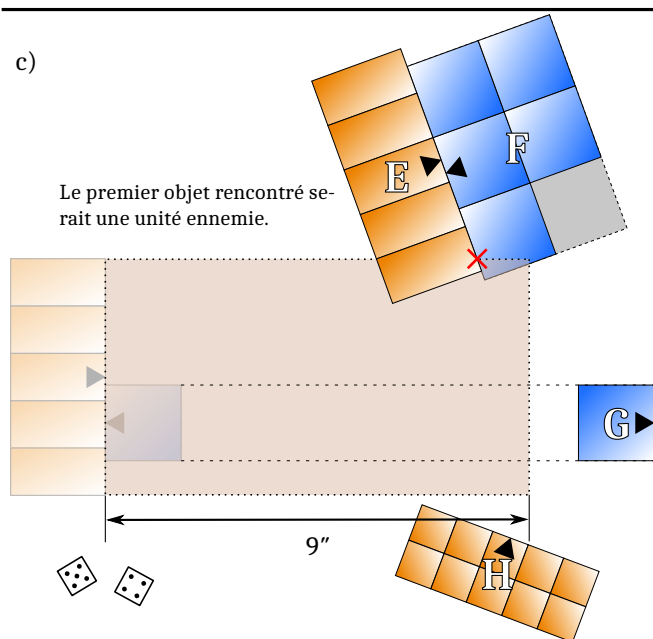


Figure 37 – Exemples de poursuites.

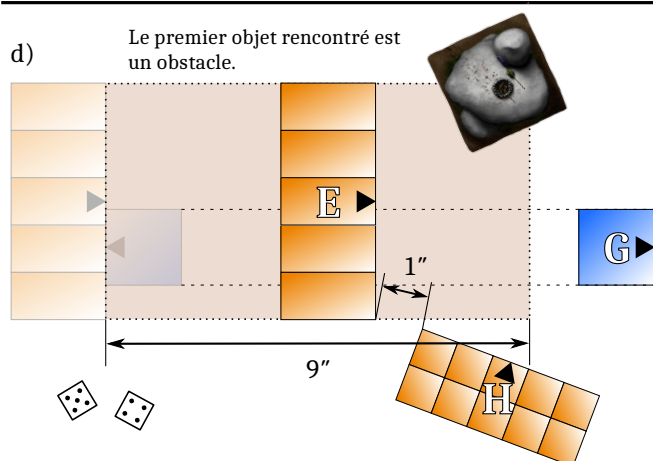
a) L'unité C combat sur le flanc de l'unité A. L'unité A gagne le combat, l'unité C rate son Test de moral et prend la fuite. L'unité A poursuit. Si elle pivotait, l'unité A verrait son front chevaucher une unité alliée (unité B). Le Pivot est réduit pour être le plus proche possible de la direction voulue et le Mouvement de poursuite prend fin.



b) L'unité C est sur le flanc de l'unité A. L'unité A gagne le combat, l'unité C rate son Test de moral, prend la fuite et l'unité A poursuit. Si elle pivotait, le front de l'unité A chevaucherait une unité ennemie (unité D). L'unité A est retirée du champ de bataille pour être ensuite replacée sur le champ de bataille avec son front en contact avec l'unité D ainsi chargée, en maximisant le contact tout en gardant le centre de l'unité aussi proche que possible de sa position de départ.



c) L'unité E gagne le combat, l'unité G rate son Test de moral et prend la fuite. Aucun objet n'est rencontré pendant le Pivot. Le premier objet que rencontrerait l'unité E lors de son avancée est une unité ennemie (unité F). L'unité E doit dès lors effectuer un Mouvement de charge contre l'unité F, en maximisant le contact comme d'habitude.



d) L'unité E gagne le combat, l'unité G rate son Test de moral et prend la fuite. Aucun objet n'est rencontré pendant le Pivot. Le premier objet que l'unité E rencontrerait lors de son déplacement est un Terrain infranchissable. L'unité E est mise en contact avec le Terrain infranchissable. Cependant, cette position romprait la Règle du pouce d'écart. L'unité E recule donc jusqu'à la dernière position autorisée.

15.H.d Poursuivre hors de la table

Si une unité qui poursuit rencontre un bord de table, elle quitte le champ de bataille. Elle reviendra à la prochaine Phase de mouvement du propriétaire, en suivant la règle d'**Embuscade** (voir « **Embuscade** », page 111), avec les exceptions suivantes :

- elle arrive automatiquement;
- elle doit être placée avec le centre de son rang arrière aussi proche que possible du point de la table d'où elle est sortie;
- elle doit arriver dans la même formation qu'elle avait au moment de quitter la table;
- elle ne compte pas comme détruite à la fin du jeu, et ne perd pas **Capture**.

15.H.e Pivot et Reformation post-combat

Après avoir résolu tous les Mouvements de fuite et de poursuite, les autres unités qui étaient engagées dans le même combat mais ne sont à présent plus engagées au combat (mais qui n'ont ni fui, ni poursuivi) peuvent maintenant effectuer l'une des manœuvres suivantes (dans l'ordre défini par la règle d'« **Effets simultanés** », page 5) :

15.H.e.1 Pivot post-combat

L'unité pivote autour de son centre et/ou peut réorganiser ses figurines avec la règle **Au premier rang** (tant qu'elles restent à une position autorisée).

15.H.e.2 Reformation post-combat

L'unité effectue une manœuvre de **Reformation**. Si elle le fait, elle perd la règle **Capture** jusqu'au début du Tour de joueur suivant et ne pourra déclarer de charge au cours du Tour de joueur suivant.

15.I Reformation de combat

Après que toutes les Fuites et Poursuites ont été résolues, et après que les Pivots et Reformations post-combat ont été effectués, chaque unité encore engagée au combat peut effectuer une Reformation de combat.

- Les unités du camp qui a perdu la Manche de combat doivent réussir au préalable un Test de discipline pour pouvoir faire une Reformation de combat. Appliquez le même malus qu'au **Test de moral** précédent (c'est-à-dire la différence des Résultats de combat, à moins que l'unité ne soit **Indomptable** ou **Tenace**).
- Les unités engagées sur plus d'un côté (par exemple, engagées à la fois sur le front et le flanc) ne peuvent jamais effectuer de Reformation de combat.
- Après que tous les Tests de discipline ont été effectués, le Joueur actif décide quel joueur effectuera ses Reformations de combat en premier. Ce joueur doit alors faire les Reformations de combat de toutes ses unités, une par une, dans l'ordre qui lui plaît, avant que l'autre joueur puisse faire les siennes.
- Chaque joueur peut choisir de ne pas effectuer de Reformation de combat avec une ou plusieurs de ses unités.

Quand une unité effectue une Reformation de combat, retirez-la du champ de bataille puis remplacez-la, avec les restrictions suivantes :

1. L'unité doit être placée dans une formation autorisée (en respectant la Règle du pouce d'écart, etc.).
 - L'unité est autorisée à se rapprocher à moins de 0,5" des unités engagées dans le même combat, mais ne peut entrer en contact avec une unité ennemie avec laquelle elle n'était pas déjà en contact avant la Reformation de combat.
2. L'unité doit être en contact avec toutes les unités ennemies avec lesquelles elle était en contact avant la Reformation de combat. Les unités ennemies doivent rester engagées par le même côté.
3. Aucune figurine ne peut terminer son mouvement avec son centre plus éloigné de sa position de départ que sa valeur de Marche forcée.
4. Tout Personnage qui était en contact avec l'ennemi doit le rester.
 - Cela s'applique aux Personnages alliés comme ennemis.
 - Un Personnage peut finir en contact avec des figurines différentes.
5. À la fin de toute Reformation de combat, l'unité qui s'est reformée doit avoir au moins autant de figurines en contact avec des figurines ennemies qu'avant cette Reformation (mais pas nécessairement les mêmes figurines).

De plus, après qu'un joueur a fini toutes ses Reformations de combat, toute figurine ennemie qui était au contact de figurines adverses avant cette Reformation doit toujours l'être, même si c'est avec d'autres figurines, voire même une autre unité.

Voir la figure 38 pour un exemple de Reformations de combat.

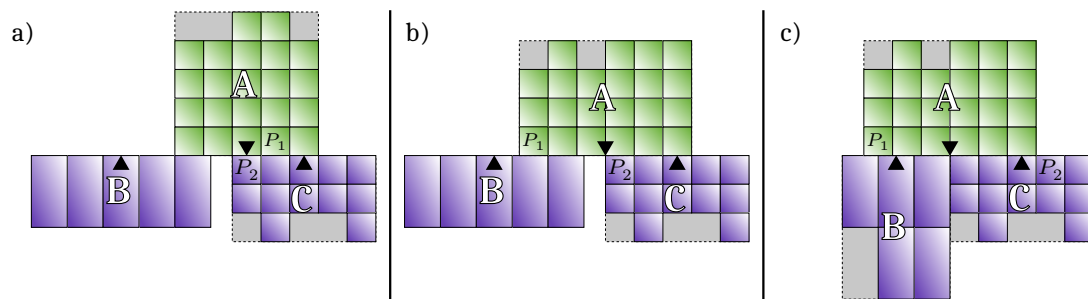


Figure 38 – Reformations de combat.

- a) À la fin d'une Manche de combat, l'unité combinée A est engagée avec l'unité B et l'unité combinée C. Toutes les unités accomplissent une Reformation de combat, à commencer par l'unité A.
- b) Après la Reformation de combat de l'unité A, celle-ci a ajouté une colonne sur la gauche, et le Personnage dans cette unité s'est déplacé sur la gauche.
- c) Pendant la Reformation de combat de l'unité B, cette unité se déplace aussi loin que possible sur la droite. Les deux figurines qui ne sont pas en contact avec des figurines ennemies sont repositionnées au deuxième rang. L'unité C ne change pas de position; cependant, le Personnage qui se trouve dans cette unité s'est replacé sur une position où il n'est plus en contact qu'avec une seule figurine ennemie.

16 Pertes

Les blessures non sauvegardées enlèvent des Points de vie aux figurines, entraînant les pertes de ces dernières, ceci de la façon décrite dans ce chapitre.

16.A Retirer les Points de vie

16.A.a Figurines ordinaires

Les figurines ordinaires d'une même unité (sauf le Champion) partagent une Réserve de Points de vie commune. Si une attaque a été répartie sur ou allouée à une figurine ordinaire, retirez un Point de vie de la Réserve commune pour chaque blessure non sauvegardée. Si les figurines ordinaires ont 1 Point de vie chacune, retirez une figurine par Point de vie perdu.

Si les figurines ordinaires disposent de plus d'un Point de vie, retirez tous les Points de vie sur une même figurine, si possible, avant d'en retirer sur une autre. Prenez note des Points de vie perdus qui ne suffisent pas à retirer une figurine entière : ces Points de vie seront pris en compte pour les prochaines attaques. Prenons un exemple : une unité de 10 Trolls, avec 3 Points de vie chacun, reçoit 7 blessures non sauvegardées. Retirez deux figurines, soit 6 Points de vie, et posez un marqueur (vous pouvez aussi le noter sur un papier ou simplement le garder en mémoire) indiquant qu'un autre Troll a perdu un Point de vie. Plus tard, cette unité perd 2 Points de vie. C'est suffisant pour tuer un Troll, puisqu'un Point de vie a déjà été perdu précédemment.

Si toutes les figurines ordinaires de l'unité sont retirées comme perte, sauf le Champion, toutes les pertes de Point de vie excédentaires sont allouées au Champion (quand bien même il serait impliqué dans un Duel). S'il n'y a pas de Champion, elles sont perdues.

Si une unité est composée de figurines ordinaires de Types et/ou de Tailles différents, toutes les figurines ordinaires de même Type et Taille ont leur propre Réserve de Points de vie.

16.A.b Champions

Même si les Champions sont des figurines ordinaires, chaque Champion a sa propre Réserve de Points de vie et suit les règles des Personnages ci-dessous. Si suffisamment de Points de vie ont été perdus par les figurines ordinaires pour anéantir l'ensemble de l'unité, toute perte de Point de vie supplémentaire est allouée au Champion, même s'il se bat dans un Duel.

16.A.c Personnages

Si une attaque a été répartie sur ou allouée à un Personnage, il perd un Point de vie pour chaque blessure non sauvegardée. S'il tombe à 0 Point de vie, retirez-le comme perte. Sinon, gardez en mémoire les figurines qui ont été blessées et qui n'ont pas perdu tous leurs Points de vie. Vous pouvez par exemple placer des « marqueurs de blessures » près des figurines. Ces Points de vie perdus sont à prendre en compte lors de prochaines attaques. Si cette figurine est retirée comme perte, toutes les pertes de Points de vie excédentaires sont ignorées (sauf dans le cas d'un Duel où elles peuvent être comptabilisées comme bonus de Carnage pour le Résultat de combat).

16.A.d Pertes de Points de vie excédentaires

Lorsque les pertes de Points de vie dépassent le nombre de Points de vie dans une Réserve de Points de vie, ces pertes de Points de vie excédentaires sont ignorées.

Si ces pertes ont été causées par des attaques simultanées de la part de figurines de plusieurs Réserves de Points de vie et/ou unités, il peut être nécessaire de déterminer lesquelles de ces figurines ont provoqué ces pertes de Points de vie excédentaires. Dans ce cas, la décision à cet égard revient au propriétaire des figurines qui ont infligé les pertes de Points de vie.

16.A.e Perdre son dernier Point de vie

Certains effets sont déclenchés lorsqu'une figurine est retirée comme perte, tandis que d'autres le sont lorsqu'une figurine perd son dernier Point de vie ou arrive à 0 Point de vie. Veuillez remarquer que « perdre son dernier Point de vie » ne s'applique pas aux situations où une figurine est directement retirée du champ de bataille sans perdre de

Points de vie (par exemple, si elle quitte le champ de bataille alors qu'elle est en fuite ou si elle est détruite par une poursuite après avoir été **Démoralisée** au combat).

16.B Retirer les pertes

Lorsque les règles disent de retirer des figurines comme perte, retirez ces figurines du champ de bataille en suivant les règles ci-dessous. Les figurines qui ont été retirées comme perte ne peuvent plus affecter le jeu d'aucune manière; elles peuvent cependant accorder des Points de victoire à votre adversaire (voir « **Conditions de victoire** », page 96).

16.B.a Retirer les figurines ordinaires

Les pertes en figurines ordinaires sont retirées une par une depuis le rang arrière par leur propriétaire. Si les pertes sont retirées au premier rang, retirez les figurines une par une de chaque côté aussi équitablement que possible. Notez que cette consigne ne s'applique qu'à chaque groupe d'attaques simultanées, il n'y a pas de « mémoire » du côté par lequel les précédentes figurines ont été retirées. « **Conditions de victoire** », page 96

Si une figurine avec une Réserve de Points de vie différente se trouve à l'endroit où une perte devrait normalement être retirée, enlevez plutôt la prochaine figurine ordinaire, puis déplacez les figurines pour leur faire adopter une formation autorisée, en suivant les règles décrites dans le paragraphe « **Formation non autorisée après retrait de figurines** », page 93.

16.B.b Retirer les figurines ordinaires des unités engagées au combat

Pour retirer les figurines ordinaires des unités engagées au combat, suivez les règles générales pour Retirer les figurines ordinaires ci-dessus. De plus, si l'unité est composée d'un rang unique, retirez les pertes de chaque côté, de sorte que les conditions suivantes soient satisfaites au mieux pour chaque ensemble de pertes simultanées après avoir résolu les éventuelles formations non autorisées (voir « **Formation non autorisée après retrait de figurines** », page 93), par ordre de priorité décroissant :

- Priorité n°1 : Aussi peu d'unités que possible doivent être séparées du combat (voir « **Perdre le contact** », page 78).
- Priorité n°2 : Aussi peu d'unités que possible doivent perdre le contact sans être séparées du combat.
- Priorité n°3 : Le nombre de figurines en contact doit être maximisé après avoir déplacé toutes les unités.
- Priorité n°4 : Les pertes doivent être retirées aussi équitablement que possible des deux côtés de l'unité.

Au cas où il serait impossible de ne pas déroger à l'une ou l'autre des conditions ci-dessus, l'ordre de priorité ci-dessus indique quelle situation privilégier. On est en droit de déroger à une, voire plusieurs conditions de moindre ordre d'importance, pourvu que cela évite de déroger à une conditions d'ordre de priorité supérieur. Tant que les conditions ci-dessus sont satisfaites au mieux, le propriétaire des figurines est libre de retirer ses pertes comme il l'entend. La figure 39 donne des exemples d'application de cette règle.

16.B.c Retirer les Champions et Personnages

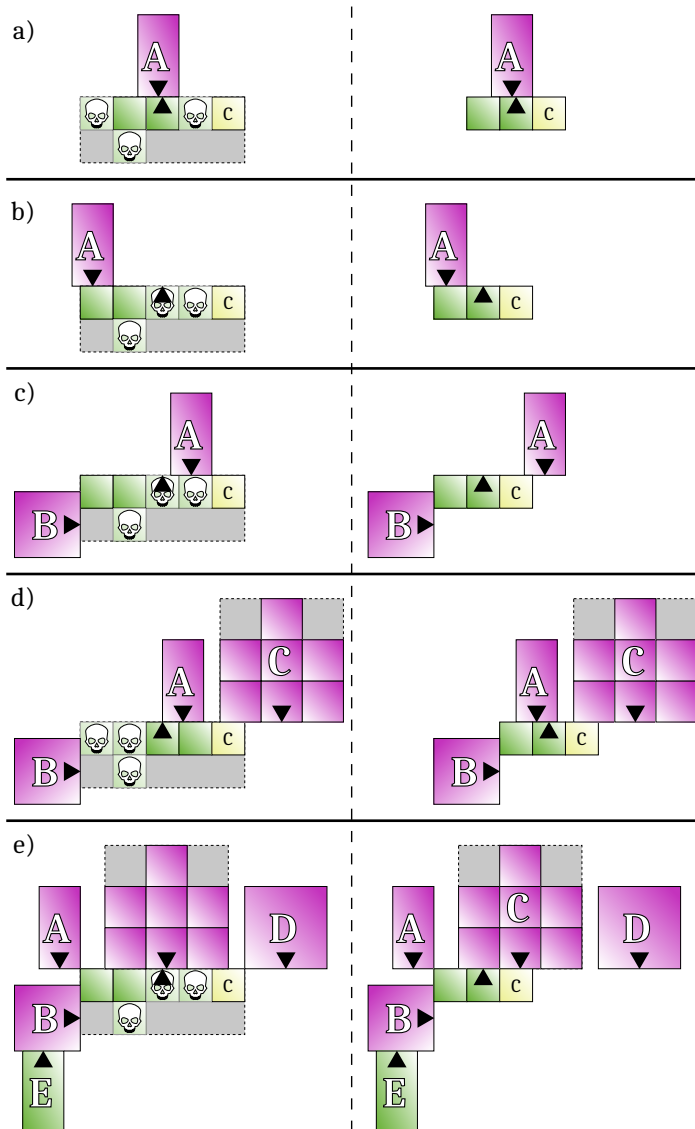
Lorsqu'un Champion ou un Personnage est retiré comme perte, il est retiré directement depuis la position qu'il occupe dans son unité. En conservant la formation de l'unité, d'autres figurines sont ensuite déplacées pour combler les vides, en suivant la règle ci-dessus et les règles de **Socle compatible** (voir « **Au premier rang** », page 107).

16.B.d Retirer toutes les figurines d'une unité

Lorsqu'une unité perd tous ses Points de vie restant à cause d'attaques simultanées, ne retirez pas les figurines une par une mais retirez l'unité entière en une fois.

Figure 39 – Retirer les figurines ordinaires des unités engagées au combat.

Cette figure montre la manière dont les figurines d'une unité engagée au combat avec une ou plusieurs unités ennemies sont retirées comme pertes, selon la règle « Retirer les figurines ordinaires d'une unité engagée au combat ». Dans tous ces exemples, trois figurines sont retirées comme pertes de l'unité combinée verte, qui contient un Personnage à son premier rang.



a) Une des pertes est la figurine du second rang ; les deux autres sont retirées des deux côtés du premier rang, conformément à la priorité n°4. Puisque la figurine du côté droit de l'unité est un Personnage, on enlève à la place la figurine ordinaire à sa gauche, et le Personnage est déplacé pour remplir le vide laissé par le départ de cette figurine ordinaire.

b) On retire comme perte la figurine du deuxième rang et les deux figurines ordinaires les plus à droite, afin de maximiser le nombre de figurines au contact : on fait ainsi primer la priorité n°3 (« Le nombre de figurines en contact doit être maximisé après avoir déplacé toutes les unités ») sur la priorité n°4 (« Les pertes doivent être retirées aussi équitablement que possible des deux côtés de l'unité »). Le Personnage prend la place d'une figurine ordinaire retirée.

c) On respecte la priorité n°2 (« Aussi peu d'unités que possible doivent perdre le contact sans être séparées du combat ») en retirant les figurines de sorte à ce que l'unité B ne perde pas le contact. On retire donc la figurine du deuxième rang et les deux figurines ordinaires les plus à droite du premier rang. Le Personnage prend la place d'une figurine ordinaire retirée.

d) Ici prime la priorité n°1 (« Aussi peu d'unités que possible doivent être séparées du combat »). C'est pourquoi on retire la figurine du deuxième rang ainsi que les deux figurines ordinaires les plus à gauche. L'unité B perd le contact, mais n'est pas séparée du combat puisqu'on la déplace pour qu'elle retrouve le contact (voir « **Perdre le contact** », page 78).

e) Aussi peu d'unités que possible doivent être séparées du combat (priorité n°1). C'est pourquoi on retire la figurine au deuxième rang et les deux figurines ordinaires les plus à droite du premier rang. Le Personnage prend la place d'une figurine ordinaire retirée. L'unité D perd le contact et ne peut être déplacée pour revenir au combat : elle est donc séparée du combat (voir « **Perdre le contact** », page 78). Cependant, retirer une autre figurine aurait fait perdre le contact à deux unités (A et B). C'est pourquoi cette façon de faire est la seule correcte.

16.B.e Formation non autorisée après retrait de figurines

Au cas où le retrait de figurines aurait pour conséquence qu'une unité adopte une formation non autorisée (il ne peut y avoir de vides que dans le dernier rang de l'unité, voir « [Unités](#) », page 9), alors modifiez la position des figurines pour faire adopter à l'unité une formation autorisée, sans changer la direction dans laquelle l'unité est orientée, en suivant les règles ci-dessous :

a) Si la formation non autorisée est uniquement causée par un vide dans le premier rang et qu'il n'y a pas de figurine en dehors du premier rang qui pourrait combler ce vide, comblez-le en faisant glisser toutes les figurines d'un côté du vide vers l'autre côté du vide. Si la formation non autorisée est uniquement causée par un vide au premier rang et qu'il y a des figurines en dehors du premier rang, le vide doit être comblé en déplaçant ces figurines. Déplacez et/ou faites glisser les figurines de manière à ce que les conditions suivantes soient satisfaites au mieux, par ordre de priorité décroissante (ignorez les 3 premières priorités pour les unités non engagées au combat) :

- Priorité n°1 : Aussi peu d'unités que possible doivent être séparées du combat (voir « [Perdre le contact](#) », page 78).
- Priorité n°2 : Aussi peu d'unités que possible doivent perdre le contact sans être séparées du combat.
- Priorité n°3 : Le nombre de figurines en contact doit être maximisé après avoir déplacé toutes les unités.
- Priorité n°4 : La largeur de l'unité doit changer aussi peu que possible.
- Priorité n°5 : Modifiez la position d'aussi peu de figurines que possible. Au cas où il y aurait autant de figurines de part et d'autre du vide (parce que la figurine retirée se trouvait au centre du rang), le propriétaire de l'unité décide quelle moitié de l'unité déplacer latéralement pour combler ce vide. Si une formation autorisée ne peut pas être obtenue en faisant glisser des figurines, déplacez le moins de figurines possible.

b) Si la formation non autorisée est également causée par des vides en dehors du premier rang, remplissez les vides en suivant les règles de Socle compatible (voir « [Au premier rang](#) », page 107).

Si une formation autorisée ne peut pas être obtenue en modifiant la position des figurines, retirez comme pertes aussi peu de figurines que possible dans des positions non autorisées jusqu'à obtenir une formation autorisée en déplaçant des figurines.

16.B.f Fin des effets

Sauf mention contraire, lorsqu'une figurine appliquant des effets à d'autres éléments de la partie est retirée comme perte, ces effets prennent immédiatement fin (cela s'applique aussi aux effets ayant une durée spécifique, par exemple ceux étant activés par un Objet spécial à Usage unique).

17 Psychologie

17.A Test de panique

Un Test de panique est un Test de discipline qu'une unité doit effectuer immédiatement après qu'une des situations suivantes s'est produite :

- une unité alliée est détruite à 6" ou moins de l'unité (cela comprend celles qui fuient hors de la table);
- une unité alliée à 6" ou moins de l'unité est **Démoralisée** au combat;
- après qu'une unité alliée a traversé le Rectangle limite de l'unité lors d'un Mouvement de fuite, à la fin du Mouvement de fuite;
- l'unité subit, lors d'une même phase, 25 % ou plus de perte de Points de vie par rapport au nombre qu'elle avait au début de cette même phase. Cela ne s'applique pas aux unités constituées d'une seule figurine qui ont commencé la partie en tant que figurine seule (c'est-à-dire, avec un nombre initial de 1 figurine sur la Liste d'armée). Ignorez les pertes de points de vie subies lorsque l'unité était engagée au combat, mais pas celles qui surviennent après un combat (comme celles dues à un éventuel Test de terrain dangereux effectués lors d'un Mouvement de poursuite, etc.). Effectuez le Test de panique immédiatement après avoir retiré les éventuelles pertes.

Une unité qui rate un Test de panique doit immédiatement faire un Mouvement de fuite, dont la direction est (sauf mention contraire) directement à l'opposé de l'unité ennemie la plus proche, en suivant l'axe passant par les centres des deux unités. Si plusieurs unités ennemies sont tout aussi proches l'une que l'autre, tirez au sort quelle est celle qui déterminera la direction du Mouvement de fuite. S'il n'y a pas d'unités ennemies sur le champ de bataille, la direction est aléatoire.

Si le Test de panique a été provoqué par l'un des cas suivants, l'unité fuit plutôt directement à l'opposé de l'unité ennemie à l'origine du Test de panique (en suivant l'axe passant par les centres des deux unités), sauf si cette unité n'est plus sur le champ de bataille :

- un sort jeté par une figurine ennemie;
- une Règle de figurine d'une figurine ennemie (comme **Terreur**);
- une perte de 25 % de Points de vie ou plus, les blessures finales (entraînant une perte de Points de vie supérieure ou égale à 25 %) ayant été causées par les attaques d'une unité ennemie.

Si plusieurs unités doivent effectuer un Test de panique au même moment, effectuez tous ces tests avant d'accomplir le moindre Mouvement de fuite provoqué par un Test de panique échoué.

Une unité engagée au combat, déjà en fuite ou qui a déjà passé un Test de panique lors de cette phase n'effectue plus aucun autre Test de panique (jusqu'à la phase suivante).

17.B Ébranlés

Dans certaines situations, des figurines peuvent être « Ébranlées », notamment lorsqu'elles :

- chargent et détruisent une unité en fuite (page 51);
- ratent une charge (page 51);
- se sont ralliées après avoir été en fuite (page 55);
- ratent un Test de peur (voir « **Peur** », page 115)
- ratent un **Test de panique**, pour les **Machines de guerre** (voir « **Machine de guerre** », page 113);
- subissent un Incident de tir, pour les **Machines de guerre** (page 128)

Une figurine Ébranlée ne peut effectuer aucune des actions suivantes :

- déclarer une charge;
- poursuivre;
- faire une **Charge irrésistible**;
- faire un Mouvement simple;

- faire une Marche forcée ;
- faire une Reformation (elle peut néanmoins toujours effectuer une Reformation de combat ou post-combat) ;
- se déplacer avec un **Mouvement aléatoire** ;
- effectuer des Attaques de tir.

17.C En fuite

Une unité est considérée comme étant « en fuite » dès le moment où :

- elle échoue à un **Test de moral** (après l'éventuelle relance) ;
- elle échoue à un **Test de panique** (après l'éventuelle relance) ;
- on lance les dés pour déterminer sa Distance de fuite.

Elle reste **en fuite** jusqu'à ce qu'elle ait réussi son **Test de ralliement**.

Lorsqu'une unité fuit, elle ne peut effectuer aucune action volontaire (une action volontaire étant une action qu'une unité aurait la possibilité de ne pas effectuer). Ceci inclut (mais sans s'y limiter) :

- déclarer une charge ;
- déclarer une Réaction à une charge autre que « Fuir » ;
- se déplacer d'une autre manière qu'un Mouvement de fuite ;
- tirer ;
- utiliser la règle **Canalisation** ;
- lancer des sorts ou activer un Objet spécial à Usage unique qui a besoin d'être activé volontairement ;
- etc.

Les autres figurines ne peuvent pas bénéficier des règles **Présence impérieuse** ou **Ralliement au drapeau** d'une figurine en fuite.

17.D Décimés

Toute unité n'incluant aucun Personnage et dont les effectifs tombent à 25 % ou moins de son nombre de Points de vie initial (celui inscrit sur la Liste d'armée) est considérée comme « Décimée ».

Une unité combinée ayant des figurines ordinaires est considérée comme « Décimée » si la somme des Points de vie de toutes ses figurines est inférieure ou égale à 25 % de la somme des Points de vie de toutes ses figurines ordinaires au début de la partie.

Une unité combinée ne comportant aucune figurine ordinaire est considérée comme « Décimée » si la somme des Points de vie de toutes ses figurines est inférieure ou égale à 25 % de la somme des Points de vie de toutes ses figurines au début de la partie.

Une unité Décimée doit effectuer son Test de ralliement avec sa valeur de Discipline divisée par deux, en arrondissant au supérieur (ceci n'est pas considéré comme un modificateur de caractéristique).

Par exemple, prenons une unité en fuite qui a commencé la partie avec 40 figurines ayant chacune 1 Point de vie et dans laquelle il ne reste plus que 9 figurines : elle doit effectuer son **Test de ralliement** avec sa Discipline divisée par deux. Par contre, si un Personnage avec 2 Points de vie a rejoint cette unité avant qu'elle ne fuie, cette unité utilise alors sa Discipline non divisée pour effectuer son Test de ralliement.

18 Conditions de victoire

À la fin de la bataille, les joueurs déterminent qui a gagné la partie. Pour ce faire, on calcule les Points de victoire obtenus par chaque joueur, on détermine lequel des joueurs a remporté l'Objectif secondaire, et on accorde les Points de bataille conformément aux règles ci-dessous. Les joueurs sont bien évidemment libres d'utiliser une autre méthode pour déterminer le vainqueur, par exemple en élaborant des scénarios « maison » donnant des objectifs spécifiques pour pouvoir gagner la partie.

18.A Gagner des Points de victoire

À la fin de la partie, chaque joueur remporte un certain nombre de Points de victoire conformément au tableau ci-dessous :

Unités détruites	Pour chaque unité ennemie qui a été retirée comme perte, vous gagnez autant de Points de victoire que son coût en points d'armée .
Unités en fuite	Pour chaque unité ennemie en fuite, vous gagnez autant de Points de victoire que la moitié de son coût en points d'armée (arrondie au supérieur).
Unités brisées	Pour chaque unité réduite à 25% ou moins de son effectif de Points de vie de départ, vous gagnez autant de Points de victoire que la moitié de son coût en points d'armée . (arrondie au supérieur). Les Personnages sont comptés séparément des unités qu'ils ont rejointes. Notez que si une unité ennemie est à la fois en fuite et brisée, vous gagnez autant de Points de victoire que son coût en points d'armée.
Leur roi est mort	Si le Général ennemi a été retiré comme perte, vous gagnez 200 Points de victoire .
Leur bannière est à terre	Si le Porteur de la grande bannière ennemi a été retiré comme perte, vous gagnez 200 Points de victoire .

18.B Remporter l'objectif secondaire

L'Objectif secondaire choisi en début de partie peut faire gagner des Points de bataille supplémentaires (voir « **Objectifs secondaires** », page 38, et la table 8 de la section suivante).

18.C Qui a gagné ?

Une fois que tous les Points de victoire ont été comptabilisés, un total de 20 Points de bataille est réparti entre les joueurs, en fonction de l'écart entre leurs Points de victoire. Calculez cette différence et référez-vous à la table 8 ci-dessous pour la convertir en Points de bataille. Le joueur qui a gagné le plus d'Objectifs secondaires gagne 3 Points de bataille supplémentaires, tandis que son adversaire en perd 3. Si aucun joueur n'a remporté plus d'Objectifs secondaires, aucun Point de bataille supplémentaire n'est accordé à qui que ce soit.

18.C.a Règles optionnelles simplifiées pour déterminer le vainqueur

Remporter un Objectif secondaire apporte un nombre de Points de victoire égal à 20 % de la valeur totale de l'armée. Une fois que tous les Points de victoire ont été comptabilisés, comparez les résultats.

- Si la différence entre les totaux est de moins de 10 % de la valeur totale de l'armée, il s'agit d'une **Égalité**.
- Si la différence entre les totaux est entre 10 % et 50 % de la valeur totale de l'armée, il s'agit d'une **Victoire** pour le joueur qui a le plus de Points de victoire.
- Si la différence entre les totaux est de plus de 50 % de la valeur totale de l'armée, il s'agit d'un **Massacre**.

Différence de Points de victoire		Points de bataille	
Pourcentage de la valeur totale de l'armée	(pour une partie à 4500 points)	Gagnant	Perdant
0 - 5 %	0 - 225	10	10
> 5 - 10 %	226 - 450	11	9
> 10 - 20 %	451 - 900	12	8
> 20 - 30 %	901 - 1350	13	7
> 30 - 40 %	1351 - 1800	14	6
> 40 - 50 %	1801 - 2250	15	5
> 50 - 70 %	2251 - 3150	16	4
> 70 %	> 3150	17	3
Remporter un Objectif secondaire		+3	-3

Table 8 – Tableau des Points de bataille.

19 Classification des figurines

19.A Classification des figurines

Toutes les figurines ont une Taille et un Type, définis dans leur profil d'unité.

19.A.a Taille

Il y a trois Tailles de figurine, avec les règles suivantes :

	Standard	Grande	Gigantesque
Rangs complets Nombre minimum de figurines pour former un Rang complet	5	3	1
Attaques de soutien Nombre maximum d'Attaques de soutien	1	3	5
Terrain dangereux Nombre de D6 lancés pour un Test de terrain dangereux	1	2	3
Règles de figurines	-	Piétinement (1)	Massif Peur Piétinement (1D6) Présence imposante Terreur

19.A.b Type

Il y a quatre Types de figurine, avec les règles suivantes :

Infanterie	Bête	Cavalerie	Assemblage
-	Course rapide	Course rapide Ne peut être piétiné Une tête au dessus	Char Ne peut pas utiliser les Attaques de piétinement

19.A.c Figurines à pied ou montées

Certains sorts et règles peuvent affecter différemment les figurines montées et les figurines à pied.

Toute figurine sans élément de figurine avec la règle **Harnaché** est considérée comme étant « à pied ».

Toute figurine avec au moins un élément de figurine avec la règle **Harnaché** est considérée comme étant « montée ».

19.B Montures de Personnage

Beaucoup de Personnages ont la possibilité de choisir une monture parmi une liste fournie dans leur Livre d'armée. Lorsqu'un personnage, appelé le « cavalier », sélectionne une monture, appliquez les règles suivantes :

19.B.1 Taille, Type et Socle

Utilisez toujours la Taille, le Type et le socle de la monture.

19.B.2 Caractéristiques offensives

Le cavalier et sa monture utilisent leurs sous-profils offensifs respectifs.

19.B.3 Caractéristiques défensives et globales

La figurine multi-éléments possède un unique profil global et un unique profil défensif. Utilisez toujours les valeurs du profil de la monture, sauf si cette valeur est « P ». Dans ce cas, « P » se réfère à la valeur du profil du Personnage qui doit être utilisée dans ce cas. Parfois, une valeur est notée « P+X ». Dans ce cas, utilisez la valeur du profil du Personnage, augmentée de X.

Par exemple, si un Personnage (Armure 0) portant une Armure lourde (+2 en Armure) et un Bouclier (+1 en Armure), chevauche une monture (Armure P+2), la figurine multi-éléments aura une valeur d'Armure égale à : $0 + 2 + 1 + 2 = 5$.

19.B.4 Règles de figurine

Les Règles de figurine affectées à des éléments de figurine spécifiques (telles que les Attributs d'attaque, les Attaques spéciales et les armes) ne sont appliquées qu'à cet élément de figurine. Les autres Règles de figurine (telles que les Règles universelles, Personnage, Armure et Protections individuelles) s'appliquent normalement à la figurine multi-éléments.

Rappelez-vous que les figurines avec la règle **Massif** (toutes les figurines de taille Gigantesque) ignorent les Protections individuelles et l'Armure du cavalier.

19.C Classification des unités

Certaines règles font référence à la Taille ou au Type d'une unité (par exemple, pour déterminer le nombre de figurines requises pour former un Rang complet). Si une unité est composée de figurines de plusieurs Tailles et Types, son Type est le même que celui de la plus grande fraction de ses figurines. De même, la Taille d'une unité est la même que celle de la plus grande fraction de ses figurines.

En cas d'égalité, l'adversaire choisit la fraction à utiliser.

20 Terrains et décors

20.A Types de terrain

20.A.a Terrain dangereux (X)

Une figurine doit faire un Test de terrain dangereux si elle entre en contact avec un Décor qui compte comme Terrain dangereux à tout moment durant une Marche forcée, un Mouvement de charge, un Mouvement de charge ratée, un Mouvement de fuite, un Mouvement de poursuite ou une Charge irrésistible. Pour ce faire, lancez un nombre de dés en fonction de la Taille de la figurine et de ses Règles de figurine :

	Standard	Grande	Gigantesque	Char
Nombre de dés lancés	1	2	3	+1

Pour chaque résultat inférieur ou égal à X (où X est la valeur indiquée entre parenthèses), la figurine subit une touche qui blesse automatiquement avec Pénétration d'armure 10.

Immédiatement avant qu'une figurine fasse un Test de terrain dangereux (en général quand la première figurine d'une unité entre en contact avec le Décor avec Terrain dangereux (X)), appliquez la procédure suivante :

1. Interrompez le mouvement.
2. Déterminez le nombre de figurines qui auront à faire un Test de terrain dangereux en projetant le mouvement de l'unité pour les figurines entrant en contact avec la source des Tests de terrain dangereux. À cette fin, le propriétaire de l'unité annonce au préalable toutes les manœuvres qu'il compte effectuer.
3. Effectuez les Test de terrain dangereux. Tous les Tests de terrain dangereux provenant d'une même source sont effectués en même temps.
4. Déplacez l'unité comme annoncé ou le plus possible comme annoncé en suivant toutes les autres règles affectant le mouvement (par exemple, maximiser le contact pour un Mouvement de charge). C'est-à-dire que son front doit être orienté dans la direction désirée et que le centre de son front doit être le plus proche possible de la position voulue si l'unité n'avait pas subi de pertes.
5. Continuez le déplacement de l'unité. En cas de Marche forcée, le propriétaire peut choisir de ne pas continuer à déplacer l'unité. Aucune figurine n'ayant pas effectué de Test de terrain dangereux dû à ce Décor ne peut entrer en contact avec ce dernier pendant la continuation du mouvement.

Veuillez prendre en compte les points suivants :

- Les touches dues aux Tests de terrain dangereux sont réparties sur la Réserve de Points de vie correspondant à la figurine.
- Une figurine ne doit jamais effectuer plus d'un Test de terrain dangereux pour un même élément de Décor durant un même mouvement, mais il se peut qu'elle doive effectuer plusieurs Tests de terrain dangereux en raison de différents éléments de Décor ou capacités.
- Pour toutes les règles qui pourraient s'appliquer à la fin de ces tests, utilisez la position à laquelle se trouve l'unité au moment où elle fait ses Tests de terrain dangereux (comme la portée des règles **Présence impérieuse** et **Ralliement au drapeau**, pour déterminer la direction du Mouvement de fuite si l'unité rate un Test de panique, pour les Tests de panique causés aux unités alliées au cas où l'unité serait retirée comme perte, etc.).

20.A.b Décor occultant

Aucune Ligne de vue ne peut être tracée au travers d'un Décor occultant. Les figurines ignorent toujours le Décor dans lequel elles se trouvent pour ce qui est de la détermination de leurs propres Lignes de vue.

20.A.c Décor couvrant

Comme les figurines, les Décors peuvent contribuer à masquer une partie du côté cible ou le point cible (voir « Couvert », page 70) d'une unité de la Ligne de vue du tireur ennemi. Rappelez-vous que les modificateurs de Couvert ne s'appliquent que si plus de la moitié du côté cible ou le point cible est cachée.

Afin de déterminer les Couverts fournis par les Décors, nous pouvons distinguer plusieurs cas :

- Cibles cachées **derrière** le Décor. Ces unités doivent avoir plus de la moitié de leur côté cible ou le point cible derrière le Décor, la partie du Décor obstruant la Ligne de vue devant se trouver entre la figurine qui tire et sa cible.
- Cibles cachées **à l'intérieur** d'un Décor. Ces unités doivent avoir plus de la moitié de leur côté cible ou le point cible à l'intérieur du Décor.
- Cibles cachées **derrière et/ou à l'intérieur** d'un Décor. Inutile de déterminer où se trouve la majorité de son côté cible ou le point cible tant qu'elles sont cachées.

Les figurines ignorent toujours le Décor dans lequel elles se trouvent quand elles tracent leur propre Ligne de vue.

20.B Liste des Décors

Un Terrain ou Décor est une zone topographique du champ de bataille qui peut mêler Terrain dangereux, Décor occultant ou Décor couvrant, ainsi que ses propres règles spéciales.

20.B.a Terrain découvert

Les Terrains découverts n'ont normalement aucun effet sur les Lignes de vue, les Couverts ou le mouvement. Toute partie du champ de bataille qui n'est pas couverte par un autre élément de Décor est considérée comme Terrain découvert.

20.B.b Champ

Les Champs peuvent être représentés dans le jeu par des prairies, des parcelles cultivées, etc.

Type Un Champ est un **Décor couvrant** pour les unités **à l'intérieur**.

Couvert Un Champ contribue à donner un **Couvert léger**, sauf pour les Rectangles limites avec **Présence imposante**.

20.B.c Colline

Les Collines peuvent être représentées dans le jeu par des plateaux élevés, des tertres funéraires, etc.

Type Une Colline est un **Décor occultant**.
Une Colline est un **Décor couvrant** pour les unités **derrière** elle.

Couvert Une Colline contribue à donner un **Couvert léger** pour les cibles qui sont derrière elle mais **partiellement dessus**.
Une Colline contribue à donner un **Couvert lourd** pour les cibles qui sont derrière elle et **sans être dessus**, même en partie.

Position surélevée Les figurines dont le centre du socle sont sur une Colline sont dites « Surélevées ». Ignorez toutes les figurines intermédiaires non Surélevées lors de la détermination :

- de la Ligne de vue à partir ou en direction des figurines Surélevées ;
- du Couvert lors du tir avec :
 - des figurines Surélevées ;
 - des figurines non Surélevées sur des unités dont plus de la moitié des figurines sont Surélevées.

Charger d'une Colline Une unité qui initie un Mouvement de charge alors que plus de la moitié de ses figurines ont le centre de leur socle sur une Colline, en ciblant un ennemi dont plus de la moitié des figurines ont le centre de leur socle hors d'une Colline, doit relancer ses jets de Portée de charge ratés.

20.B.d Forêt

Les Forêts peuvent être représentées dans le jeu par des jungles, des broussailles, des sapins, etc.

- Type** Une Forêt est un **Décor couvrant** pour les unités **à l'intérieur ou derrière** elle. De plus, c'est un **Terrain dangereux (1)** pour les figurines de type Cavalerie ou Assemblage et pour les unités qui effectuent un **Mouvement de vol**.
- Couvert** Une Forêt contribue à donner un **Couvert léger**.
- Rangs brisés** Sauf mention contraire, une unité dont plus de la moitié des figurines ont le centre de leur socle dans une Forêt ne peut jamais être **Indomptable**.
- Guérilla forestière** Une unité entièrement composée de figurines d'infanterie avec **Troupe légère**, et dont plus de la moitié des figurines ont le centre de leur socle dans une Forêt, gagne la règle **Tenace**, à moins qu'une des figurines de l'unité n'ait **Présence imposante** et/ou **Vol**.

20.B.e Mur

Les Murs peuvent être représentés dans le jeu par des barricades en bois, des murets en pierre, des haies, etc.

- Type** Un Mur est un **Décor couvrant** pour les unités **derrière** lui lorsqu'elles le *défendent* (voir ci-dessous). C'est un **Terrain dangereux (2)** pour les Assemblages.
- Couvert** Un Mur contribue à donner un **Couvert lourd**, sauf pour les Rectangles limites avec **Présence imposante**.
- Défendre un mur** Pour *défendre* un mur, plus de la moitié du front d'une unité doit être en contact avec lui.
- Position fortifiée** Une unité qui *défend* un mur gagne la règle **Perturbant** contre les Attaques de corps à corps venant d'une unité en charge sur son front.

20.B.f Ruine

Les Ruines peuvent être représentées dans le jeu par des amas de pierre, des maisons abandonnées, etc.

- Type** Une Ruine est un **Décor couvrant** pour les unités **à l'intérieur**. C'est un **Terrain dangereux (2)** pour les figurines de type Cavalerie ou Assemblage. C'est un **Terrain dangereux (1)** pour toutes les autres unités. Les unités avec **Tirailleur** réussissent automatiquement les Tests de terrain dangereux provoqués par les Ruines.
- Couvert** Une Ruine contribue à donner un **Couvert lourd**, sauf pour les Rectangles limites avec **Présence imposante**.

20.B.g Terrain aquatique

Les Terrains aquatiques peuvent être représentés dans le jeu par les étangs, des marais, des rivières, etc.

- Type** Un Terrain aquatique est un **Terrain dangereux (1)** pour toutes les figurines à pied de taille Standard.
- Rangs brisés** Sauf mention contraire, une unité dont plus de la moitié des figurines ont le centre de leur socle dans un Terrain aquatique ne peut jamais être **Indomptable**.
- Flammes éteintes** Toutes les Attaques de mêlée effectuées contre ou par des figurines dans des unités dont plus de la moitié des figurines ont le centre de leur socle dans un Terrain aquatique perdent la règle **Attaque enflammée** (si elles l'avaient).

20.B.h Terrain infranchissable

Les Terrains infranchissables peuvent être représentés dans le jeu par des monolithes, de gros rochers, des bâtiments, etc.

Type	Un Terrain infranchissable est un Décor occultant .
Couvert	Un Terrain infranchissable contribue à donner un Couvert lourd pour les unités derrière lui.
Mission impassable	Aucune figurine ne peut pénétrer dans ou traverser un Terrain infranchissable.

20.C Bord de table

Le bord de table représente les limites du jeu. Une unité est autorisée à se déplacer de façon partielle et temporaire hors de la table (quel que soit le type de mouvement), avec les restrictions suivantes :

- Le front de l'unité doit rester entièrement sur la table à tout moment, sauf durant les mouvements d'**alignement**.
- À la fin de son déplacement, le Rectangle limite de l'unité doit se trouver entièrement sur la table.

21 Règles de figurine

Règles universelles	106	Personnage	119
Adepté magicien	106	Faites place	122
Apprenti magicien	106	État-major	122
Au premier rang	107	Champion	122
Avant-garde	109	Meneur de charge	122
Canalisation	109	Premier parmi ses pairs	122
Capture	109	Musicien	123
Char	109	Suivez le rythme	123
Conclave de magiciens	109	Porte-étendard	123
Course rapide	110	Bonus de résolution de combat	123
Dissimulé	110	Protections individuelles	124
Éclaireur	110	Ægide	124
Embuscade	111	Cible difficile	124
Embuscade spéciale	111	Fortitude	124
Exclusif	111	Immunité	124
Frénésie	112	Inflammable	124
Garde du corps	112	Ne peut être piétiné	124
Grande bannière	112	Parade	124
Guide	112	Perturbant	125
Indémoralisable	112	Équipement d'armure	125
Ingénieur	113	Armes de corps à corps	125
Insignifiant	113	Armes de tir	127
Instable	113	Armes d'artillerie	127
Machine de guerre	113	Batterie de tir	127
Magie protéiforme	113	Canon	127
Maître magicien	113	Catapulte	127
Massif	114	Lance-flammes	128
Maximisé	114	Tableau des incidents de tir	128
Minimisé	114		
Mort-vivant	114		
Mouvement aléatoire	114		
Mouvement spectral	115		
Pas un meneur	115		
Peur	115		
Plateforme de guerre	115		
Présence impérieuse	116		
Présence imposante	116		
Ralliement au drapeau	116		
Rattaché	116		
Reformation rapide	116		
Repli tactique	116		
Résistance à la magie	116		
Sans peur	116		
Se tient derrière	117		
Surnaturel	117		
Tenace	117		
Tenez bon!	117		
Terreur	117		
Tirailleur	117		
Troupe légère	118		
Une tête au dessus	118		
Vacarme assourdissant	118		
Vol	119		

Attributs d'attaque 129

À deux mains	129
Ardeur guerrière	130
Attaque divine	130
Attaque écrasante	130
Attaque empoisonnée	130
Attaque enflammée	130
Attaque magique	130
Attaque de soutien	130
Attaque toxique	130
Attaque de zone	131
Blessures multiples	132
Charge dévastatrice	132
Combat sur un rang supplémentaire	132
Coup fatal	132
Encombrant	132
Haine	132
Harnaché	132
Inanimé	132
Maître d'armes	133
Mouvement ou tir	133
Rage	133
Rechargez !	133
Réflexes foudroyants	133
Tir en marche forcée	133
Tir sur un rang supplémentaire	133
Tir précis	133
Tir rapide	133
Tir de volée	133
Visée stable	133

Attaques spéciales 134

Attaque de broyage	134
Attaque au passage	134
Attaque de piétinement	134
Attaque de souffle	134
Touches d'impact	135

Les Règles de figurine sont des règles appliquées à des figurines individuelles ou à des éléments de figurine, comme indiqué dans leur profil d'unité. Les Règles de figurine sont réparties dans les catégories suivantes : Règles universelles, Personnage, Protections individuelles, Équipement d'armure, Armes, Attributs d'attaque et Attaques spéciales.

Règle de figurine dupliquée

Parfois, une figurine (ou un élément de figurine) peut avoir plusieurs fois la même Règle de figurine, par exemple lorsqu'elle gagne en cours de jeu une Règle de figurine qu'elle a déjà. Dans un tel cas, les effets de la Règle de figurine dupliquée ne se cumulent pas et n'offrent aucun avantage supplémentaire, sauf indication contraire. Si la Règle de figurine dupliquée a d'autres valeurs entre parenthèses (X), utilisez uniquement la version qui a la valeur la plus élevée. Si au moins un des X est le résultat d'un jet de dés, vous pouvez choisir la version à utiliser (avant de lancer le moindre dé). Si X n'est pas une valeur, les Règles de figurine ne sont pas considérées comme des doublons de la même Règle de figurine et les deux règles sont appliquées (par exemple, la **Haine (contre l'Infanterie)** et la **Haine (contre la Cavalerie)** sont considérées comme deux règles différentes, et s'appliquent toutes les deux).

21.A Règles universelles

Si au moins un élément de figurine a une Règle universelle, celle-ci affecte l'ensemble des éléments de la figurine. Par exemple, si un Personnage avec la Règle universelle **Guide** est sur une Monture de Personnage sans cette Règle universelle, l'ensemble de la figurine multi-éléments (Personnage et Monture) est affecté par la Règle universelle **Guide**.

21.A.a Application conditionnelle

Les Règles universelles peuvent voir la portée de leurs effets modifiée :

- Si une portée est indiquée entre parenthèses (X) (par exemple, **Ralliement au drapeau (18")**), X remplace la portée par défaut de la Règle universelle.
- Si X est donné comme modificateur (par exemple **Présence impérieuse (+6")**), la Règle universelle voit sa portée augmenter de ce modificateur. Si la figurine n'a pas la Règle universelle, le modificateur n'a aucun effet et cette instance de la Règle universelle est ignorée.
- Si les parenthèses incluent une valeur maximale (par exemple, **Présence impérieuse (+6", max. 18")**), la portée de la Règle universelle ne peut pas être augmentée au-delà de la valeur maximale indiquée entre parenthèses.

L'effet de certaines Règles universelles ne s'applique qu'à certaines figurines alliées données, lesquelles sont alors indiquées entre parenthèses. Il peut déjà y avoir une information relative à la règle spécifiée entre parenthèses, comme dans **Présence impérieuse (6")**. Dans ce cas, les figurines pouvant bénéficier de la règle sont citées dans les mêmes parenthèses, après une virgule. Par exemple, cela peut être des figurines avec une Règle de figurine donnée ou toutes les figurines d'une unité contenant une figurine avec une certaine Règle de figurine, comme **Présence impérieuse (6", Insignifiant)**.

21.A.b Liste des Règles universelles

21.A.b.1 Adeptes magiciens

Le Magicien gagne la règle **Canalisation (1)** et sélectionne ses sorts comme décrit dans la partie **Sélection des sorts**.

21.A.b.2 Apprenti magicien

Le Magicien sélectionne ses sorts comme décrit dans la partie **Sélection des sorts**.

21.A.b.3 Au premier rang

Au premier rang désigne la place d'une figurine dans une unité et la manière dont elle se déplace à l'intérieur de celle-ci.

Dans une unité qui contient des figurines avec la règle **Au premier rang**, les figurines doivent être placées de façon à respecter les conditions suivantes (dans l'ordre de priorité suivant) :

- 1^{ère} priorité : le front des figurines sans **Au premier rang** doit être placé le plus à l'arrière possible.
- 2^e priorité : le front des figurines avec **Au premier rang** doit être placé le plus à l'avant possible.

Lorsqu'une unité qui contient des figurines avec la règle **Au premier rang** effectue un Mouvement simple, une Marche forcée ou une Reformation, ces figurines peuvent être repositionnées au sein de l'unité dans le cadre de ce déplacement (tant qu'elles restent aussi à l'avant que possible de l'unité). La distance parcourue par ces figurines pour leur repositionnement compte dans la distance de déplacement maximale de l'unité (mesurez la distance totale parcourue par chaque figurine concernée en mesurant la distance entre la position de départ et la position finale du centre de la figurine).

Une figurine avec la règle **Au premier rang** a soit un Socle compatible, soit un Socle incompatible.

Socle compatible

Dans les unités combinées qui contiennent à la fois des Personnages et des figurines ordinaires, un Personnage est considéré comme ayant un Socle compatible si :

- la figurine possède un socle de la même taille que ceux des figurines ordinaires de l'unité dans laquelle elle se trouve ; ou
- le socle de la figurine est de la même taille qu'un multiple entier de la taille de ces socles (par exemple, une figurine avec un socle de 40×40 mm dans une unité de figurines avec des socles de 20×20 mm).

Pour les unités combinées formées exclusivement de Personnages, la compatibilité des socles est déterminée différemment, étant donné que ces unités ne contiennent aucune figurine ordinaire. Du point de vue de la compatibilité des socles, la taille de référence considérée comme étant celle d'un socle de figurine ordinaire doit :

- correspondre à la taille du socle d'au moins l'un des Personnages ;
- avoir pour conséquence qu'aussi peu de Personnages que possible aient des socles non compatibles (le propriétaire choisit en cas d'égalité).

Par exemple, dans une unité contenant un Personnage avec un socle de 25×25 mm et deux Personnages avec un socle de 25×50 mm, cette taille de référence est de 25×25 mm, puisque c'est la taille qui permet de ne pas avoir de Socle incompatible dans l'unité.

Si le premier rang est déjà pleinement occupé par d'autres figurines avec **Au premier rang**, une figurine avec cette règle et un Socle compatible sera alors placée au deuxième rang, et ainsi de suite. Les figurines avec un Socle compatible suivent les règles et restrictions suivantes :

- Si la figurine a un socle plus grand que les figurines ordinaires, elle est considérée comme étant présente à la fois dans tous les rangs où son socle se trouve. Pour calculer le nombre de figurines dans chaque rang de l'unité (décompte des **Rangs complets**, **Formation étendue**, **Attaque de zone**, etc.), considérez que la figurine compte comme autant de figurines ordinaires que son socle déplace (ou aurait déplacées au cas où il y aurait eu plus de figurines).
- Si une figurine a un Socle compatible plus long que ceux des figurines ordinaires de son unité, l'unité est autorisée à avoir plus d'un rang incomplet, à condition que tous les rangs incomplets après le premier ne soient constitués que de figurines avec des socles plus longs (exemple : les parties arrières des socles plus longs tels que ceux des **Plateformes de guerre** peuvent former plusieurs rangs incomplets) .
- Une figurine ne peut pas rejoindre une unité ayant plus d'un rang et une largeur inférieure à celle de son socle. De même, une unité ne peut pas effectuer de **Reformation** qui lui donnerait des rangs moins larges que le socle de la moindre figurine l'ayant rejointe.

Si une figurine avec **Au premier rang** se déplace au sein d'une unité, quitte une unité ou est retirée comme perte de cette unité, l'espace inoccupé laissé par cette figurine doit être comblé par des figurines qui n'ont pas **Au premier rang**. Si aucune figurine sans **Au premier rang** n'est disponible, alors déplacez à la place des figurines qui ont cette règle. Il sera parfois nécessaire de réorganiser les figurines avec **Au premier rang** de manière à ce qu'elles soient toutes autant à l'avant de l'unité que possible. Quand cela se produit, déplacez immédiatement aussi peu de figurines que possible pour respecter la règle.

Lorsqu'une figurine avec **Au premier rang** se déplace au sein d'une unité d'un seul rang, quitte cette unité ou en est retirée comme perte, cela peut créer un trou au sein de ce rang. Si cela fait adopter à l'unité une formation illégale (étant donné qu'il ne peut y avoir de trou que dans un rang incomplet, à l'arrière du premier – voir « **Unités** », page 9), suivez les règles de « **Formation non autorisée après retrait de figurines** », page 93

Socle incompatible

Tout socle qui n'est pas un Socle compatible est un Socle incompatible (comme par exemple un socle de 50×75 mm dans une unité de figurines sur des socles de 25×50 mm).

Une figurine avec un Socle incompatible est toujours placée au contact d'un des flancs de l'unité, alignée avec le front de celle-ci. Seules deux figurines avec des Socles incompatibles peuvent rejoindre une même unité, en les plaçant une de chaque côté. Ces figurines sont considérées comme étant au premier rang de l'unité, mais ne sont pas prises en compte dans le calcul du nombre de figurines par rangs, que ce soit pour obtenir un **Rang complet** ou une **Formation étendue**. Elles forment chacune une colonne d'une figurine.

Lors d'un Mouvement simple, d'une Marche forcée ou d'une Reformation, les figurines avec un Socle incompatible ne peuvent, dans le cadre de ce déplacement, qu'être déplacées sur l'autre flanc de l'unité.

La figure 40 montre comment des figurines avec la règle **Au premier rang** peuvent être placées dans un cas complexe.

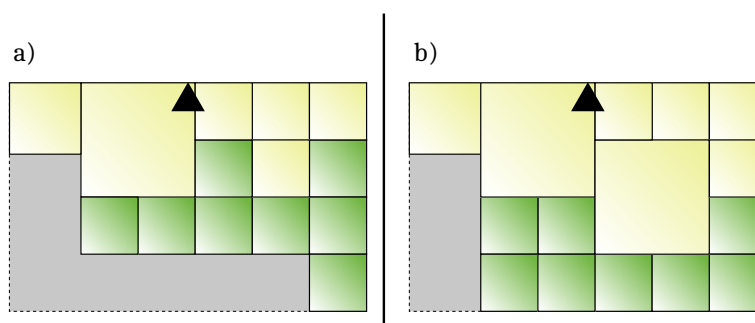


Figure 40 – Illustration de la règle **Au premier rang**.

Les figurines en jaune ont **Au premier rang**. Les figurines en vert ne l'ont pas.

a) Un Personnage avec un Socle incompatible est placé sur le flanc de l'unité. Des personnages avec des Socles compatibles sont placés à l'intérieur de l'unité, le plus à l'avant possible. Cette unité est considérée comme ayant trois Rangs complets.

b) Quand une figurine avec la règle **Au premier rang** rejoint l'unité, la petite figurine du second rang qui a aussi cette règle, doit être déplacée sur le côté de manière à ce que toutes les figurines avec **Au premier rang** se trouvent aussi à l'avant de l'unité que possible.

21.A.b.4 Avant-garde (X)

Après le Déploiement (y compris celui des **Éclaireurs**), les figurines avec cette règle peuvent effectuer un mouvement de X". Ce mouvement s'effectue comme une combinaison de **Mouvement simple** et/ou **Reformation** réalisés pendant la Phase de mouvement, avec les mêmes restrictions et possibilités d'action qui s'appliquent normalement à cette unité (comme faire des **Roues**, rejoindre et quitter des unités, etc.). La distance de déplacement est de X" plutôt que la valeur de Mouvement simple ou de Marche forcée de l'unité. Au cas où aucun chiffre n'est donné entre parenthèses, considérez que la valeur de X est égale à 12".

Une unité ne peut pas se retrouver à moins de 12" d'un ennemi à lors de ce mouvement. Cette limite est réduite à 6" si l'ennemi en question a utilisé la règle **Avant-garde** ou **Éclaireur**.

Si les deux joueurs désirent faire des déplacements d'Avant-garde, ils alternent les déplacements, une unité après l'autre, en commençant par le joueur qui a fini son déploiement normal en dernier (remarque : ceci est une exception à la règle d'**Effets simultanés**). Une unité combinée compte comme une seule unité à cet égard, quand bien même différentes composantes de l'unité décideraient d'effectuer des déplacements d'Avant-garde séparés (par exemple, au cas où deux Personnages avec **Avant-garde** sortiraient d'une unité combinée en faisant chacun leur propre déplacement d'Avant-garde). Tout effet de jeu qui s'applique à l'unité combinée (tel qu'un Enchantement d'étendard) continue à s'appliquer pour l'ensemble des composantes de cette unité combinée jusqu'à que toutes ces composantes aient terminé leur déplacement d'Avant-garde (même si un Personnage quitte l'unité). Au lieu de déplacer une unité avec la règle **Avant-garde**, un joueur peut déclarer qu'il cesse d'effectuer tout déplacement d'Avant-garde.

Une unité qui a fait un déplacement d'Avant-garde perd la règle **Capture** jusqu'à la fin du premier Tour de jeu et ne peut pas déclarer de charge lors du premier Tour de jeu si son camp joue en premier.

21.A.b.5 Canalisation (X)

Au cours de l'étape 3 de la **Séquence de la Phase de magie**, chaque figurine du Joueur actif avec la règle **Canalisation** peut ajouter X marqueurs « Voile » à sa réserve. Cette Règle universelle est cumulative, ajoutant chaque instance de la valeur X de **Canalisation** à la valeur de **Canalisation** totale de la figurine (par exemple une figurine avec **Canalisation (1)** et **Canalisation (2)** est traitée comme une figurine avec **Canalisation (3)**).

21.A.b.6 Capture

Une unité dont au moins une figurine possède la règle **Capture** est considérée comme une Unité de capture et peut être utilisée pour remporter des Objectifs secondaires (voir « **Remporter l'objectif secondaire** », page 96). Toute armée a besoin d'Unités de capture pour pouvoir disputer les Objectifs secondaires, c'est pourquoi les unités qui disposent de la règle **Capture** sont mises en valeur dans les Livres d'armée par la présence d'une icône représentant un fanion :



La règle **Capture** peut être perdue au cours d'une partie :

- Une unité perd **Capture** tant qu'elle est en fuite.
- Une unité qui a utilisé la règle **Embuscade** et qui est entrée sur le champ de bataille au quatrième Tour de jeu ou plus tard perd **Capture** pour le reste de la partie.
- Une unité qui a effectué une **Reformation post-combat** perd **Capture** jusqu'au début du prochain Tour de jeu.
- Une figurine qui effectue un déplacement d'**Avant-garde** perd **Capture** jusqu'à la fin du premier Tour de jeu.

21.A.b.7 Char

La figurine gagne **Exclusif (Char)**, sauf indication contraire. De plus, elle doit lancer 1D6 supplémentaire lorsqu'elle effectue un **Test de terrain dangereux**.

21.A.b.8 Conclave de magiciens

Le Champion d'une unité avec cette règle gagne +1 Point de vie, en plus de l'augmentation de valeur d'Attaque normalement associée aux **Champions**, et est un **Adeptes magicien**. Il connaît jusqu'à deux sorts sélectionnés parmi les sorts prédéterminés, donnés dans le profil de l'unité. Cette règle fait exception à la règle de **Sélection des sorts** pour un **Adeptes magicien**.

21.A.b.9 Course rapide

Une unité entièrement composée de figurines avec cette règle gagne **Maximisé (Portée de charge, Distance de fuite, Distance de poursuite, Charge irrésistible)**.

21.A.b.10 Dissimulé

La figurine ne peut être déployée pendant la Phase de déploiement, mais elle doit être déployée en utilisant les règles de Déploiement spécial. Au début de n'importe quel Tour de joueur, son propriétaire peut choisir une unité alliée qui remplit toutes les conditions suivantes :

- La figurine avec **Dissimulé** aurait pu être déployée dedans si elle n'avait pas **Dissimulé** ni un déploiement spécial.
- Elle a le même Type et la même Taille que la figurine avec **Dissimulé**.
- L'unité contient au moins 2 figurines ordinaires avec la même taille de socle que la figurine avec **Dissimulé**, dont au moins une doit être au premier rang.
- Ce n'est ni une unité en fuite ni une unité invoquée.

Appliquez alors les règles suivantes :

- Retirez comme perte une figurine ordinaire du premier rang de l'unité choisie. Retirer une figurine dans le cadre de cette règle ne peut jamais provoquer de Test de panique.
- Déployez la figurine avec **Dissimulé** à la place de cette figurine.
- La figurine avec **Dissimulé** ne peut volontairement quitter son unité au cours du Tour de joueur pendant lequel elle a été déployée.
- À la fin du 4^e Tour de jeu, si la figurine n'a pas été déployée, elle compte comme perte et ne peut plus être déployée jusqu'à la fin de la partie.

La figurine avec **Dissimulé** est sujette aux mêmes effets en cours que son unité, et compte comme ayant chargé si son unité a chargé.

21.A.b.11 Éclaireur

Les unités avec la règle **Éclaireur** peuvent être déployées en utilisant des règles de Déploiement spécial. Déclarez quelles unités utiliseront cette règle à l'étape 8 de la **Séquence pré-partie** (juste après la Sélection des sorts), en commençant par le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement. Le déploiement des **Éclaireurs** se fait à l'étape 5 de la Phase de déploiement (« Déploiement des unités d'**Éclaireurs** »). Si les deux joueurs ont des unités d'**Éclaireurs**, placez les unités chacun à votre tour (une unité à la fois) en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement normal en premier. Les unités avec **Éclaireur** peuvent être déployées de trois manières différentes :

- Entièrement dans votre Zone de déploiement, en suivant les règles normales de déploiement.
- N'importe où sur le champ de bataille, à au moins 18" de toute unité ennemie.
- N'importe où sur le champ de bataille et entièrement à l'intérieur d'un Champ, d'une Forêt, d'une Ruine ou d'un Terrain aquatique, à au moins 12" de toute unité ennemie.

Les unités d'**Éclaireurs** qui n'ont pas été entièrement déployées dans leur Zone de déploiement ne peuvent déclarer de charge pendant le premier Tour de joueur du premier Tour de jeu (plus aucune restriction à la charge des unités d'**Éclaireurs** ne s'applique après ce premier Tour de joueur).

21.A.b.12 Embuscade

Les unités avec **Embuscade** peuvent être déployées en utilisant des règles de Déploiement spécial. Déclarez quelles unités utiliseront cette règle à l'étape 8 de la **Séquence de pré-partie** (juste après la Sélection des sorts), en commençant par le joueur qui a choisi sa Zone de déploiement. Déployez l'armée normalement, à l'exception des unités désignées qui sont alors dites « en Embuscade ». À partir de votre deuxième Tour de joueur, juste après l'étape 2 de chaque Phase de mouvement alliée (après avoir déplacé les unités avec un **Mouvement aléatoire**), lancez un dé pour chacune de vos unités en Embuscade. Une fois tous les dés lancés, chacune de ces unités pour laquelle un 3+ a été obtenu entre sur le champ de bataille depuis n'importe quel bord de table. Positionnez l'unité avec l'intégralité de son dos en contact avec un bord de table et aligné sur celui-ci. Les unités en Embuscade suivent les règles et restrictions suivantes :

- Les figurines en Embuscade ne peuvent pas effectuer de Marche forcée pendant la Phase de mouvement pendant laquelle elles sont arrivées, et aucune figurine ne doit finir à une distance supérieure à sa valeur de Marche forcée du bord de table par lequel l'unité est entrée en jeu.
- En ce qui concerne les règles de tir, les figurines en Embuscade comptent comme s'étant déplacées lors du Tour de joueur où elles arrivent sur le champ de bataille.
- Si une unité en Embuscade n'a pas pu entrer sur le champ de bataille de toute la partie (parce qu'elle a raté tous ses jets à 3+ pour entrer), elle compte comme ayant été détruite.
- Une unité en Embuscade qui entre sur le champ de bataille au 4^e tour de jeu, ou plus tard, perd la règle **Capture** pour le restant de la partie.
- Un Personnage en Embuscade peut être déployé directement dans une unité en Embuscade qu'il est autorisé à rejoindre. Déclarez-le alors au moment de déterminer quelles unités de l'armée sont en Embuscade. Dans ce cas, ne lancez qu'un seul dé pour l'ensemble de l'unité combinée.

21.A.b.13 Embuscade spéciale (X)

La figurine suit les règles d'**Embuscade**. Toutefois, lorsque l'unité arrive en jeu, appliquez les règles suivantes à la place des règles normales de déploiement de type Embuscade :

1. Choisissez un point sur le champ de bataille qui répond aux conditions spécifiées entre parenthèses (X) et placez l'unité en contact avec et entièrement à 6" du point choisi. L'unité peut être placée dans n'importe quelle formation mais doit respecter la Règle du pouce d'écart.
2. S'il n'y a pas de point disponible permettant de placer l'unité selon ces règles, elle ne peut pas entrer sur le champ de bataille pendant ce Tour de joueur. Lancez à nouveau lors du prochain Tour de joueur allié.
3. Si l'unité a été placée durant la Phase de mouvement, elle est **Ébranlée** jusqu'à la fin de la Phase .
4. En ce qui concerne le Tir, l'unité compte comme ayant effectué une Marche forcée.

21.A.b.14 Exclusif (X)

Les personnages avec **Exclusif (X)** ne peuvent rejoindre que des unités qui contiennent au moins une figurine avec (X), et les unités composées entièrement de figurines avec **Exclusif (X)** ne peuvent être rejointes que par des figurines avec (X), où X spécifie un nom d'unité, une Règle de figurine ou une amélioration, par exemple. Les figurines avec **Exclusif** sans parenthèses ne peuvent jamais rejoindre d'unité ou être rejointes par d'autres figurines.

21.A.b.15 Frénésie

Au début de la Phase de charge, chacune de vos unités incluant au moins une figurine ayant la règle **Frénésie** qui pourrait déclarer une charge (c'est-à-dire qu'elle n'est pas engagée au combat, ni en fuite et ne contient aucune figurine Ébranlée) et qui a une unité ennemie dans son arc avant se trouvant à une distance inférieure à sa valeur de Mouvement simple +7" doit passer un **Test de discipline**, appelé « Test de frénésie ». Si ce test échoue, toute l'unité doit, si possible, déclarer une charge à ce Tour de ce joueur.

Une unité ayant au moins une figurine avec **Frénésie** gagne **Maximisé (Test de frénésie, Test de refrènement de poursuite)**.

Au cas où l'unité aurait la possibilité d'utiliser différentes valeurs de Mouvement simple, la valeur utilisée pour le Test de frénésie et pour la Portée de charge est déterminée comme suit :

- Si une figurine a plus d'une valeur de Mouvement simple (par ex., du fait de la règle **Vol**), elle doit utiliser la valeur qui lui donne le plus de chance de réussir une charge (exemple : une figurine avec une valeur de Mouvement simple de 2" et **Vol (8", 16")** doit utiliser la valeur de Mouvement simple de la règle **Vol**, qui est de 8").
- Si une unité contient des figurines avec différentes valeurs de Mouvement simple, l'unité doit utiliser la valeur la plus élevée que l'ensemble des figurines de l'unité peut utiliser, qui est en général la valeur de Mouvement simple la plus petite dans l'unité (exemple : un Personnage dans une unité combinée a une valeur de Mouvement simple de 4", alors que cette valeur est de 6" pour les figurines ordinaires de l'unité : l'unité combinée utilise la valeur de Mouvement simple de 4").

Remarque : lorsqu'une unité est forcée de déclarer une charge en raison d'un Test de frénésie raté, elle n'est pas forcée de déclarer cette charge sur l'unité ennemie qui a provoqué ce test.

21.A.b.16 Garde du corps (X)

Un Personnage qui rejoint une unité avec au moins une figurine avec la règle **Garde du corps** gagne la règle **Tenace**. Quand un nom ou un type de Personnage est précisé entre parenthèses, la règle ne fonctionne que pour les Personnages qui remplissent cette condition.

21.A.b.17 Grande bannière – Unique

Une armée ne peut inclure qu'un seul **Porteur de la grande bannière**. La figurine gagne les règles **Ralliement au drapeau** et **Pas un meneur**. Si la figurine a la possibilité d'acheter des Objets spéciaux, il lui est permis d'acheter jusqu'à deux **Enchantements d'étendard** (le coût de ces Enchantements d'étendard étant comptés, avec l'ensemble de ses autres Objets spéciaux, dans la limite maximale des points d'armée qu'il peut consacrer aux Objets spéciaux).

21.A.b.18 Guide

La figurine réussit automatiquement tout **Test de terrain dangereux** provoqué par les Décors. Une unité dont plus de la moitié des figurines dispose de cette règle ne peut pas perdre la règle **Indomptable** à cause des Décors.

Parfois, cette règle ne fonctionne que pour certains types de Décors, qui sont alors précisés entre parenthèses. Dans ce cas, la règle ne s'applique que lorsque la figurine interagit avec ce ou ces types de Décors.

21.A.b.19 Indémoralisable

La figurine gagne **Exclusif (Indémoralisable)**, et l'unité de la figurine réussit automatiquement ses **Tests de moral**.

21.A.b.20 Ingénieur (X+)

Une fois par Phase de tir, un **Ingénieur** non engagé au combat peut sélectionner une seule **Machine de guerre** à moins de 6" qui n'a pas encore tiré lors de cette Phase de tir pour obtenir les effets suivants :

- La Précision d'une des Armes d'artillerie de la **Machine de guerre** passe à la valeur donnée entre parenthèses (X+)
- Vous pouvez relancer le jet sur le **Tableau des Incidents de tir**.
- Vous pouvez relancer l'ensemble des dés (tous les dés ou aucun) lancés pour déterminer le nombre de touches effectuées par une Arme d'artillerie de type **Lance-flammes**.

Ces effets durent jusqu'à la fin de la Phase de tir.

21.A.b.21 Insignifiant

Les unités composées entièrement de figurines avec la règle **Insignifiant** ne provoquent pas de **Test de panique** chez les unités alliées dont moins de la moitié des figurines possède cette même règle. Une unité contenant des figurines ordinaires avec **Insignifiant** ne peut être rejointe que par un Personnage avec la même règle.

21.A.b.22 Instable

La figurine gagne **Exclusif (Instable)**. Les unités incluant au moins une figurine avec cette règle ne font pas de **Test de moral** lorsqu'elles perdent une Manche de combat. À la place, elles perdent un Point de vie (sans sauvegarde d'aucune sorte possible) pour chaque point de différence entre les Résultats de combat.

Les Points de vie perdus sont alloués dans cet ordre :

1. Figurines ordinaires à l'exception des Champions.
2. Champion.
3. Personnages (alloués par le propriétaire et de façon aussi équitable que possible).

21.A.b.23 Machine de guerre

La figurine gagne **Exclusif** et ne peut pas effectuer de Marche forcée, déclarer de charge ni choisir « Fuir » en Réaction à une charge. La figurine ne peut effectuer de Poursuite (ce qui ne l'empêche pas de pouvoir être affectée par la règle **Mouvement aléatoire**).

Si une **Machine de guerre** rate un **Test de panique**, elle ne fuit pas, mais est **Ébranlée** jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur. Une **Machine de guerre** qui rate un **Test de moral** est automatiquement détruite et est retirée comme perte. Les **Machines de guerre** sur socle rond et les unités engagées au combat contre elles ne peuvent pas effectuer de **Reformation de combat**.

Quand une unité charge une **Machine de guerre** sur socle rond, son front peut être amené au contact de n'importe quel point de son socle (elle doit maximiser le nombre de figurines en contact). Aucun mouvement d'alignement n'est autorisé. Voir la figure 4 page 12)

Lorsqu'une unité **Démoralisée** fuit dans la direction opposée à une **Machine de guerre** sur socle rond, cette unité effectue toujours un Pivot de 180° de sorte à ce que son dos soit en contact avec le socle de la **Machine de guerre**. Pour le reste, suivez les règles normales de démoralisation et de fuite d'un combat.

21.A.b.24 Magie protéiforme

Un magicien avec cette règle ne choisit pas de Voie de magie pour sélectionner ses sorts. Au lieu de cela, au moment de la **Sélection des sorts**, celui-ci doit choisir parmi les Sorts appris n°1 de chacune des Voies de magie auxquelles il a accès et le Sort héréditaire de son armée. Cette règle remplace les règles normales de Sélection des sorts pour les **Apprentis magiciens**, **Adeptes magiciens** et **Maîtres magiciens**.

21.A.b.25 Maître magicien

Le magicien gagne **Canalisation (1)** et un modificateur de +1 pour ses jets de lancement de sort. Il sélectionne ses sorts comme décrit dans la partie **Sélection des sorts**.

21.A.b.26 Massif

Si une figurine avec la règle **Massif** est montée par un Personnage, ignorez l'équipement d'armure (y compris les Enchantements d'armure) et les Protections individuelles du cavalier, sauf indication contraire (comme les Enchantements d'armure qui affectent *la figurine* du porteur).

21.A.b.27 Maximisé (X)

Lorsque la figurine effectue un jet de dés indiqué entre parenthèses, celui-ci est soumis à la règle **Jet maximisé**. Cette règle est cumulative.

21.A.b.28 Minimisé (X)

Lorsque la figurine effectue un jet de dés indiqué entre parenthèses, celui-ci est soumis à la règle **Jet minimisé**. Cette règle est cumulative.

21.A.b.29 Mort-vivant

La figurine gagne la règle **Instable**. Elle ne peut pas effectuer de Marche forcée, à moins de commencer son mouvement de Marche forcée à portée de la règle **Présence impérieuse** d'une figurine alliée. La seule Réaction à une charge pouvant être choisie par une unité contenant au moins une figurine avec la règle **Mort-Vivant** est « Tenir la position ».

Lorsqu'une unité composée uniquement de figurines avec la règle **Mort-vivant** perd des Points de vie à cause de la règle **Instable**, le nombre de Points de vie peut être réduit dans certaines situations. Appliquez les modificateurs dans l'ordre suivant :

1. Si l'unité contient au moins une figurine avec **Tenace**, divisez le nombre de Points de vie perdus par deux, en arrondissant au supérieur.
2. Si l'unité est **Indomptable** et si le nombre de Points de vie perdus est supérieur à 12, réduisez-le à 12.
3. Si l'unité est à portée de la règle **Ralliement au drapeau**, déduisez le Bonus de rang de l'unité du nombre de Points de vie perdus. Les unités n'ayant pas de Bonus de rang déduisent à la place 1 au nombre de Points de vie perdus.
4. Appliquez ensuite tous les autres modificateurs (provenant d'Objets spéciaux, des Règles de figurines, des sorts, etc.).

21.A.b.30 Mouvement aléatoire (X)

À la fin de l'étape 2 de la **Séquence de la Phase de mouvement** (directement après le Ralliement des troupes en fuite), une unité avec **Mouvement aléatoire (X)** et qui n'est pas en fuite doit effectuer un **Mouvement de poursuite**, avec les exceptions suivantes (lesquelles, sauf indication contraire, ne s'appliquent que pendant la Phase de mouvement) :

- Elle se déplace toujours de la distance indiquée entre parenthèses (X), qui est également utilisée pour déterminer ses Distances de fuite et de poursuite (y compris en cas de **Charge irrésistible**).
- Elle **doit** choisir librement la direction vers laquelle se déplacer avant de pivoter et de lancer les dés de la Distance de poursuite.
- Elle ne peut pas sortir du champ de bataille par un bord de table en utilisant Poursuivre hors de table (mais une partie de son rectangle limite peut chevaucher le bord de table tant qu'il ne s'agit pas de son front).
- Elle ne doit pas effectuer de **Test de terrain dangereux**, sauf lorsqu'elle charge.

Plusieurs restrictions s'appliquent à la règle **Mouvement aléatoire** :

- Une unité avec **Mouvement aléatoire** ne peut pas déclarer de charge pendant la Phase de charge et ne peut pas se déplacer normalement durant la Phase de mouvement (Mouvement simple, etc.). Si vous avez besoin de connaître sa valeur de Marche forcée (par exemple pour déterminer la distance maximale pouvant être parcourue par ses figurines lors d'une **Reformation post-combat**), utilisez la valeur maximale potentielle de X en tant que valeur de Marche forcée (12" pour une valeur de « 2D6" », par exemple).
- Une unité avec **Mouvement aléatoire** ne peut pas effectuer de **Mouvement magique**.
- Une unité avec **Mouvement aléatoire** ne peut pas utiliser la règle **Course rapide** (la valeur X peut tout de même être affectée par d'autres sources donnant les règles **Jet maximisé** ou **Jet minimisé**).

- Un Personnage avec la règle **Mouvement aléatoire** ne peut rejoindre la moindre unité. De même, une unité avec cette règle ne peut être rejointe par aucun Personnage. Remarque : un Personnage faisant partie d'une unité combinée au moment où cette unité gagne **Mouvement aléatoire** gagnera cette règle aussi, étant donné qu'il fait déjà partie de cette unité.
- Si l'unité a plusieurs instances de la règle **Mouvement aléatoire**, utilisez uniquement celle dont la valeur moyenne est la plus basse (en cas d'égalité, choisissez laquelle vous désirez utiliser).

21.A.b.31 Mouvement spectral

La figurine traite tous les Décors comme un **Terrain découvert** pour ses déplacements, mais doit respecter la **Règle du pouce d'écart** lorsqu'elle termine son mouvement. Elle ne peut jamais terminer son mouvement à l'intérieur d'un **Terrain infranchissable**. Si cela devait être le cas, faites reculer l'unité jusqu'à sa dernière position autorisée (à moins qu'elle ne soit en fuite, auquel cas s'en tenir aux règles normales de « **Mouvement de fuite** », page 55).

La figurine réussit automatiquement tout **Test de terrain dangereux** provoqué par les Décors.

21.A.b.32 Pas un meneur

La figurine ne peut pas devenir le **Général** de l'armée.

21.A.b.33 Peur

Toute unité en contact avec au moins une figurine ennemie disposant de cette règle subit un malus de -1 en Discipline. Au début de chaque Manche de combat (étape 1 de la Séquence d'une Manche de combat), toute unité en contact avec au moins une figurine ennemie disposant de la règle **Peur** doit passer un **Test de discipline**, appelé « Test de peur ». Si ce test est raté, les figurines de l'unité sont **Ébranlées** et les Attaques de corps à corps faites par les figurines de l'unité subissent un malus de -1 pour toucher, tandis que les Attaques de corps à corps qui leur sont allouées gagnent un bonus de +1 pour toucher. Ces effets s'appliquent jusqu'à la fin de la Manche de combat. Les figurines provoquant la **Peur** sont immunisées aux effets de la **Peur**.

21.A.b.34 Plateforme de guerre

À moins d'être sélectionnée comme monture pour un Personnage, une figurine avec **Plateforme de guerre** gagne la règle **Personnage**, avec les exceptions suivantes :

- Elle ne compte pas dans la catégorie d'armée « Personnages » (pour la création de Listes d'armées).
- Elle ne compte pas comme un Personnage lors du Déploiement (mais peut tout de même être déployée dans une unité).
- Elle ne peut ni provoquer ni relever de **Duel**, ni utiliser la règle **Faites place**.
- Elle peut faire appel à la règle **Mêlée tourbillonnante**.
- Elle ne compte pas en tant que Personnage en ce qui concerne les règles **Blessures multiples** et **Garde du corps** (à moins qu'elle ne soit spécifiquement mentionnée dans la règle **Garde du corps**).

La figurine peut rejoindre des unités même si elle a la règle **Présence imposante**, et avoir la règle **Exclusif (Char)** ne l'empêche pas de rejoindre des unités sans la règle **Char**. De plus, cela n'empêche pas un Personnage sans la règle **Exclusif (Char)** de rejoindre une unité contenant une figurine avec la règle **Plateforme de guerre** et **Char**. Lorsqu'elle a rejoint une unité, elle doit toujours être placée au centre du premier rang, repoussant éventuellement pour ce faire d'autres figurines avec la règle **Au premier rang**, et doit toujours rester au centre du premier rang y compris lorsque l'on retire les pertes (tant qu'elle se trouve dans l'unité). S'il se présente une situation dans laquelle la figurine est forcée de quitter sa position au centre du premier rang, réorganisez immédiatement les figurines de l'unité jusqu'à ce que la plateforme de guerre retrouve sa place au centre du premier rang, en suivant l'ordre de priorité décrit en « **Formation non autorisée après retrait de figurines** », page 93.

Si deux positions sont centrales dans l'unité (cela peut être le cas dans une unité avec un nombre impair de figurines au premier rang), la **Plateforme de guerre** peut être placée dans l'une ou l'autre position. Si la **Plateforme de guerre** ne peut pas être placée au centre du premier rang, quelle qu'en soit la raison, la figurine ne peut pas rejoindre l'unité. Une **Plateforme de guerre** avec un Socle incompatible ne peut jamais rejoindre une unité et, sauf indication contraire, une seule **Plateforme de guerre** peut se trouver dans une même unité.

21.A.b.35 Présence impérieuse

Toutes les figurines d'une unité, même en fuite, à 12" ou moins d'une figurine alliée non en fuite avec **Présence impérieuse** peuvent **emprunter** la valeur de la Discipline de cette figurine. Cette capacité suit les règles habituelles de **Valeurs passant à un nombre spécifique et valeurs empruntées**, ce qui signifie que les effets qui modifient la valeur de la Discipline de la figurine avec **Présence impérieuse** sont appliqués *avant* qu'elle ne soit empruntée; cette valeur de Discipline empruntée peut ensuite être modifiée, mais tout modificateur de Discipline, tel que la **Peur**, n'est appliqué qu'une seule fois pour déterminer la valeur de Discipline d'une figurine, quelle que soit sa source.

21.A.b.36 Présence imposante

La figurine gagne **Présence impérieuse (+6")**, **Ralliement au drapeau (+6")** et **Une tête au dessus**. À moins qu'elle ne soit une **Plateforme de Guerre**, elle gagne **Exclusif**.

Le Rectangle limite d'une unité dont plus de la moitié des figurines a cette règle est considéré comme ayant Présence imposante pour déterminer les Lignes de vue vers lui et si son unité bénéficie d'un Couvert (voir « **Classification des figurines** », page 98).

21.A.b.37 Ralliement au drapeau

La figurine possédant cette règle, si elle n'est pas en fuite, donne à toutes les figurines des unités alliées à 12" ou moins, même celles en fuite, la capacité de relancer leurs **Tests de discipline** ratés si elles le souhaitent.

21.A.b.38 Rattaché

La figurine **doit** être déployée dans une unité. La figurine ne peut **jamais** quitter volontairement cette unité.

21.A.b.39 Reformation rapide

Pendant la Phase de mouvement, une unité contenant une ou plusieurs figurines avec **Reformation rapide** peut faire une **Reformation rapide** à la place d'une simple **Reformation**. L'unité effectue une Reformation, à l'exception des points suivants :

- L'unité peut tirer pendant la Phase de tir à venir (mais subit tout de même une pénalité de tir de **Tir en mouvement**).
- L'unité peut faire un **Mouvement simple** après la Reformation. Pour ce qui est de vérifier qu'aucune figurine n'ait terminé son mouvement avec son centre plus loin que sa valeur de Mouvement simple par rapport à sa position de départ, tenez uniquement compte de la position de cette figurine après la Reformation rapide.
- Après la combinaison des deux mouvements, aucune figurine ne peut terminer son mouvement avec son centre plus loin que sa valeur de Marche forcée par rapport à sa position de départ avant la Reformation.

21.A.b.40 Repli tactique

Si une unité composée uniquement de figurines avec **Repli tactique** choisit volontairement « Fuir » comme Réaction à une charge et réussit son Test de ralliement lors du Tour de joueur allié suivant, elle ne devient pas **Ébranlée**. De plus, la **Reformation** qui est faite après ce Ralliement n'empêche pas l'unité de bouger ni de tirer (mais elle compte quand même comme ayant bougé). Cette règle ne peut pas être appliquée si elle fuit involontairement (par exemple, suite à un **Test de panique** échoué ou si elle fuyait déjà lorsqu'elle a été chargée).

21.A.b.41 Résistance à la magie (X)

Un Sort appris ou un Sort lié qui cible une unité ennemie avec au moins une figurine ou élément de figurine possédant la règle **Résistance à la magie** subit un modificateur de -X à son jet de lancement (où X est donné entre parenthèses). S'il existe différentes valeurs « X » pouvant être utilisées, utilisez la valeur la plus élevée.

21.A.b.42 Sans peur

Si plus de la moitié des figurines d'une unité dispose de cette règle, l'unité réussit automatiquement ses **Tests de panique**. De plus, elle ne peut pas choisir « Fuir » comme Réaction à une charge (sauf si elle fuit déjà). Les figurines **Sans peur** sont également immunisées aux effets de la **Peur**.

21.A.b.43 Se tient derrière

La figurine peut être placée n'importe où dans son unité : son front n'a pas besoin d'être placé le plus à l'avant possible, et peut être placé plus en arrière que les figurines sans **Au premier rang**, même si la figurine a la règle **Au premier rang**. Son front ne peut être placé plus en avant dans l'unité que toute figurine avec la règle **Au premier rang** et sans la règle **Se tient derrière**. Ignorez cette règle en cas de Socles incompatibles.

21.A.b.44 Surnaturel

Toutes les attaques effectuées par cette figurine sont des **Attaques magiques**, y compris ses Attaques spéciales et **Attaques écrasantes**. De plus, la figurine gagne **Instable**, avec l'exception suivante : quand une unité composée uniquement de figurines avec **Surnaturel** perd un combat, elle doit effectuer un **Test de moral** (les unités avec **Tenace** ou **Indomptable** ignorent les modificateurs de Discipline dus à la différence du Résultat de combat, comme d'habitude) :

- Si ce Test de moral est réussi, ignorez tous les Points de vie qui auraient dû être perdus en raison de la règle **Instable**.
- Si le Test de moral est raté, suivez les règles habituelles d'**Instable**.

21.A.b.45 Tenace

Une unité dont au moins une figurine dispose de cette règle ignore toute pénalité à sa Discipline liée au Résultat de combat quand elle passe un **Test de moral** ou un Test de discipline pour faire une **Reformation de combat**.

21.A.b.46 Tenez bon !

Toute unité alliée à 6" ou moins d'une unité ayant au moins une figurine avec **Tenez bon !** qui n'est pas en fuite **doit** relancer ses Tests de panique ratés.

21.A.b.47 Terreur

Une unité dont plus de la moitié des figurines a cette règle est immunisée aux effets de la **Terreur**. Quand une unité avec au moins une figurine avec cette règle déclare une charge, la cible doit immédiatement faire un **Test de panique**, avant de déclarer sa Réaction à la charge. Si le test est raté, la cible de la charge doit choisir « Fuir » en Réaction à la charge, si elle y est normalement autorisée.

21.A.b.48 Tirailleur

Une figurine avec **Tirailleur** peut toujours utiliser ses Attaques de tir depuis n'importe quel rang (les figurines avec **Tirailleur** ne sont pas limitées au premier et au deuxième rangs).

Les unités dont au moins une figurine ordinaire a **Tirailleur** sont déployées en une Formation de tirailleurs. Les figurines ne sont pas placées au contact les unes des autres mais sont espacées de 12,5 mm (soit à peu près 0,5") lorsqu'elles forment une unité. On considère que ces espaces font partie intégrante de l'unité pour déterminer les Couverts et qu'ils ont la même Taille que celle des figurines de l'unité. En dehors de cet écart entre les figurines, l'unité suit les règles normales et possède donc un front, deux flancs et un dos, les figurines du second rang peuvent porter des Attaques de soutien, etc. Les unités en Formation de tirailleurs ne bloquent jamais une Ligne de vue (souvenez-vous que cela affecte aussi les Couverts, puisque de ce fait, ces unités ne peuvent jamais donner un Couvert lourd).

Une unité en Formation de tirailleurs ne peut être rejointe que par des Personnages ayant le même Type et la même Taille. À moins qu'un Personnage n'ait exactement la même taille de socle que toutes les figurines ordinaires de l'unité, il est considéré comme ayant un Socle incompatible lorsqu'il est placé dans l'unité. L'unité cesse d'être en Formation de tirailleurs lorsque toutes les figurines ordinaires avec la règle **Tirailleur** ont été retirées comme perte : contractez immédiatement les figurines restantes pour leur faire adopter une formation normale, sans déplacer le centre du premier rang. Le cas échéant, décalez toute unité comme d'habitude pour maintenir le contact si possible.

La figure 41 illustre cette règle.

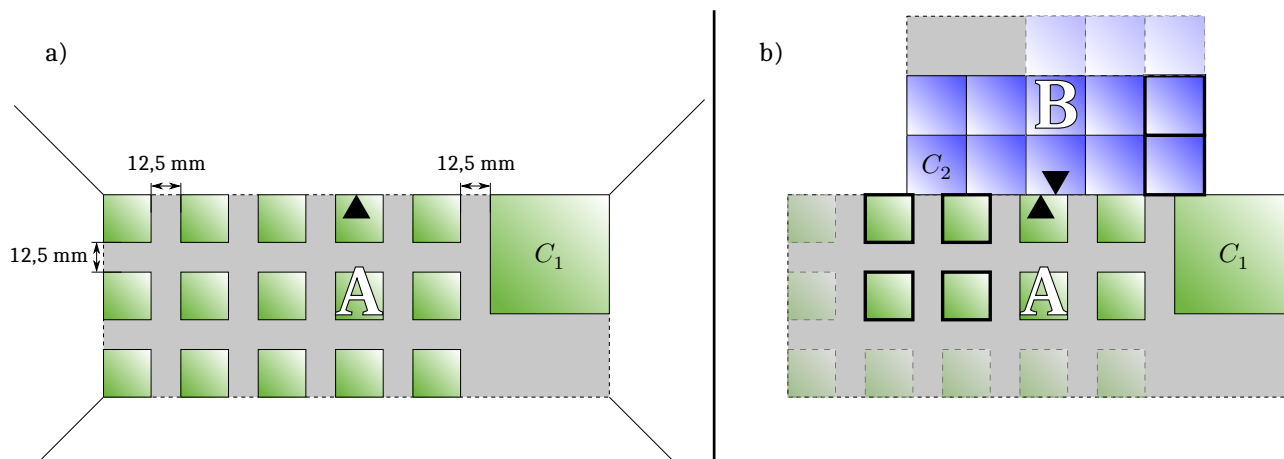


Figure 41 – Tirailleur.

a) L'unité verte est une unité en Formation de tirailleurs rejointe par un Personnage avec un Socle incompatible.

b) L'unité verte est maintenant engagée au corps à corps. Les figurines vertes avec un bord en gras peuvent attaquer et/ou être attaquées par le Personnage C_2 . Les figurines bleues avec un bord en gras peuvent attaquer et être attaquées par le Personnage C_1 .

Les figurines avec un bord en pointillé ne peuvent pas attaquer du tout.

21.A.b.49 Troupe légère

Une unité entièrement composée de figurines avec **Troupe légère** applique les règles suivantes pour ses Mouvements simples et **Marches forcées** :

- L'unité peut effectuer un nombre illimité de **Reformations** à tout moment pendant son déplacement, et dans n'importe quel ordre. Cela n'empêche pas ces figurines de tirer lors de ce Tour de joueur.
- L'unité peut se déplacer en arrière et sur le côté comme si elle se déplaçait vers l'avant (c'est-à-dire, d'une distance égale à sa valeur de Mouvement simple, et l'unité peut combiner des Mouvements simples en avant, en arrière et de côté), mais aucune partie de son Rectangle d'unité ne peut quitter la table.
- L'unité ne peut effectuer aucune Roue.

De plus,

- Une unité entièrement composée de figurines avec **Troupe légère** gagne **Tir en marche forcée**.
- Une unité dont plus de la moitié des figurines a **Troupe légère** compte comme ayant toujours 0 **Rang complet**.
- Un Personnage de type Infanterie et de même Taille que les figurines d'une unité d'Infanterie avec **Troupe légère** gagne cette règle tant qu'il fait partie de cette unité. Cette instance de **Troupe légère** est perdue immédiatement lorsqu'il quitte l'unité.

21.A.b.50 Une tête au dessus

Une **Ligne de vue** tracée vers ou à partir d'une figurine ou d'un Rectangle limite avec la règle **Une tête au dessus** n'est pas bloquée par les figurines de la même Taille (que la figurine ou le Rectangle limite avec cette règle), sauf si une figurine intermédiaire possède également cette règle. Rappelez-vous que cela affecte aussi les **Couverts** (si une figurine bloque une Ligne de vue, elle contribue à un Couvert lourd à la place d'un Couvert léger).

Le Rectangle limite d'unité dont plus de la moitié des figurines ont cette règle est considéré comme ayant **Une tête au-dessus** pour déterminer les Lignes de vue vers lui et si son unité bénéficie d'un Couvert (voir « **Classification des figurines** », page 98).

21.A.b.51 Vacarme assourdissant

La figurine est un **Musicien**. La portée de la règle **Suivez le rythme** de la figurine **passe** à 18", et les unités ennemies doivent faire un Test de marche forcée si elles se trouvent à 18" ou moins de son unité.

21.A.b.52 Vol (X, Y)

Une unité composée entièrement de figurines avec cette règle peut effectuer un Mouvement de vol quand elle fait un **Mouvement de charge**, un **Mouvement simple** ou une **Marche forcée**. Quand elle fait un Mouvement de vol, remplacez la valeur de Mouvement simple de la figurine par la première valeur donnée entre parenthèses (X) et la valeur de Marche forcée par la seconde valeur (Y). Une unité qui effectue un Mouvement de vol ignore et est ignorée par les Décors et les autres unités pendant son déplacement, sauf l'unité chargée lors d'un Mouvement de charge. Notez que :

- Elle doit respecter la **Règle du pouce d'écart** à la fin du mouvement.
- Elle est toujours affectée par les effets des Décors depuis lesquels elle décolle ou dans lesquels elle atterrit.
- Tous les modificateurs qui s'appliquent à ses valeurs de mouvement au sol s'appliquent aussi à ces valeurs (sauf indication contraire).
- Lorsque vous déclarez une charge avec une unité qui a la règle **Vol**, vous devez déclarer si l'unité utilisera son Mouvement de vol pour la charge, ou non.
- Lorsqu'une unité avec **Vol** effectue un Mouvement de charge ratée, elle doit utiliser le type de mouvement (au sol ou de vol) qui a été choisi lorsque la charge a été déclarée. Si l'unité devait terminer son Mouvement de charge ratée à l'intérieur du Rectangle limite d'une autre unité ou à l'intérieur d'un Terrain infranchissable, faites-la reculer jusqu'à la dernière position autorisée qui lui permet de respecter la Règle du pouce d'écart.

21.B Personnages

Personnage est un type spécial de Règle universelle. Hormis dans le cas où cela est spécifiquement mentionné, toute figurine inscrite dans la section « Personnages » d'un Livre d'armée possède la Règle universelle **Personnage**. Une figurine avec cette règle est appelée un « Personnage ».

Tout Personnage gagne **Au premier rang**.

21.B.a Personnage isolé

Un Personnage que vous souhaitez laisser seul peut être considéré comme une unité constituée d'une seule figurine. En conséquence, les règles normales des unités s'appliquent.

21.B.b Rejoindre une unité

Les Personnages peuvent faire partie intégrante d'autres unités en les rejoignant. Cela peut être réalisé en déployant le Personnage dans une unité en début de partie ou en amenant le Personnage au contact de l'unité au cours de la Phase de mouvement en faisant un Mouvement simple ou une Marche forcée. Si un Personnage déployé dans une unité devait faire en sorte que l'unité combinée ne soit plus entièrement à l'intérieur de sa zone de déploiement, le Personnage ne peut pas être déployé dans cette unité. Un Personnage ne peut pas rejoindre une unité **en fuite** ou **engagée au combat**.

Les Personnages peuvent aussi rejoindre d'autres Personnages pour constituer une unité composée exclusivement de Personnages. Les unités formées de Personnages qui ont rejoint des figurines ordinaires ou d'autres Personnages sont appelées « unités combinées ».

Quand un Personnage rejoint une unité, il doit être placé dans une position réglementaire pour suivre la règle **Au premier rang**, dans le cadre de son Mouvement simple ou de sa Marche forcée (voir « **Au premier rang** », page 107). Il peut être positionné librement sur tout emplacement réglementaire qu'il pourrait avoir atteint avec son mouvement en bougeant à travers l'unité qu'il a rejointe, en déplaçant éventuellement d'autres figurines, y compris avec la règle **Au premier rang**. Déplacez ces dernières aussi peu que possible, de manière à maintenir toutes les figurines dans des positions réglementaires. Si le Personnage n'a pas assez de mouvement pour atteindre une position autorisée au sein de l'unité, il ne peut pas rejoindre l'unité.

Quand un Personnage rejoint une unité qui ne possède qu'un seul rang, son propriétaire peut choisir soit de déplacer une figurine au second rang, soit d'élargir le front de l'unité en plaçant la figurine remplacée (ou le Personnage) à l'une des extrémités de l'unité.

Une unité rejointe par un Personnage ne peut plus se déplacer au cours de la même Phase de mouvement. Pour déterminer quelle figurine a bougé ou a effectué une Marche forcée (pour le tir, par exemple), le Personnage et l'unité sont traités individuellement pour le Tour de joueur pendant lequel le Personnage a rejoint l'unité. Par exemple, si l'unité ne s'est pas déplacée et que le Personnage a effectué une Marche forcée pour la rejoindre, le Personnage compte comme ayant fait une Marche forcée et on considère que le reste de l'unité n'a pas bougé.

Un Personnage qui rejoint une unité est considéré comme faisant partie intégrante de celle-ci et suit toutes les règles auxquelles elle est astreinte.

21.B.c Figurines ordinaires d'une unité combinée toutes éliminées

Si une unité combinée voit toutes ses figurines ordinaires être retirées comme pertes, de sorte qu'il n'y reste plus qu'un ou plusieurs Personnages, les Personnages restants demeureront une unité combinée, qui sera toujours considérée comme étant la même unité pour ce qui est des effets en cours (tels que les sorts de type **Dure un tour**) et la **Panique** (l'unité n'a pas été détruite; les Personnages dans cette unité combinée pourraient devoir effectuer un Test de panique si l'unité a perdu 25 % de ses Points de vie ou plus). Ils sont traités comme une nouvelle unité pour ce qui est des **Tests de ralliement** (c'est-à-dire que les Personnages qui faisaient partie d'une unité combinée en fuite à laquelle il restait 25 % ou moins de ses Points de vie de départ effectuent leur Test de ralliement sur leur Discipline normale). Les figurines avec **Au premier rang** qui se trouvent dans un rang autre que le premier restent dans le rang qu'elles occupent lorsque la dernière figurine ordinaire de l'unité est retirée comme perte (ceci peut entraîner une diminution du nombre de colonnes de l'unité), à moins que cela n'entraîne une formation non autorisée (voir « **Formation non autorisée après retrait de figurines** », page 93).

21.B.d Quitter une unité combinée

Un Personnage peut quitter une unité combinée au cours de la Phase de charge ou au cours de la Phase de mouvement s'il est en mesure de se déplacer (c'est-à-dire s'il n'est pas **engagé au combat**, ne s'est pas déjà déplacé au cours de cette phase, n'est pas **en fuite**, etc). Dans un cas comme dans l'autre, tout effet de jeu qui affecterait l'unité combinée (comme les Enchantements d'étendard) reste en jeu pour le Personnage jusqu'à la fin de la phase (même si un Personnage quitte l'unité), à moins qu'il ne soit stipulé autrement (par exemple, les effets d'un sort avec Durée : Un tour). Lorsqu'il quitte son unité, un Personnage peut se déplacer à travers elle et en sortir par n'importe quel côté. S'il dispose de la règle **Vol**, il peut faire un Mouvement de vol. Une unité quittée par un ou plusieurs Personnages n'est pas considérée comme ayant elle-même bougé (pour tirer, par exemple).

21.B.d.1 Quitter une unité en chargeant

Vous pouvez déclarer une charge avec un Personnage dans une unité combinée (pendant la Phase de charge comme d'habitude) en appliquant les règles suivantes :

- Utilisez la figurine du Personnage pour déterminer la Ligne de vue et la distance jusqu'à l'unité ennemie.
- Dès le moment où le Personnage a déclaré une charge, il est considéré comme une unité séparée (c'est-à-dire qu'il utilise sa propre valeur de Mouvement simple, que tous les tirs dus à une Réaction à la charge de type « Tenir la position et tirer » toucheront le Personnage seul, qu'en cas de Réaction à la charge de type « Fuir », l'unité ennemie fuira en direction opposée au Personnage, etc.)
- Ignorez l'unité dont le Personnage fait partie pour ce qui est de déterminer la Ligne de vue et le Couvert pour les Réactions à la charge de type « Tenir la position et tirer ».
- L'unité elle-même, ainsi que d'éventuels autres Personnages dans l'unité, ne peuvent pas déclarer de charge dans le même Tour de joueur.
- Si la charge est réussie, sortez le Personnage de l'unité en chargeant normalement.
- Si la charge est ratée, le Personnage réalise un **Mouvement de charge ratée** qui le fait sortir de l'unité. Si ce mouvement est trop court pour positionner le Personnage à plus d'1" de son unité, il n'est plus considéré comme une unité séparée, il reste dans l'unité combinée et toutes les figurines dans cette unité combinée sont **Ébranlées** jusqu'à la fin du Tour de joueur.

21.B.d.2 Quitter une unité en faisant un Mouvement simple ou une Marche forcée

Un Personnage compte comme faisant partie intégrante de l'unité jusqu'à ce qu'il l'ait physiquement quittée. Si le Personnage ne possède pas assez de mouvement pour être placé à plus d'1" de l'unité, il ne peut pas la quitter. Un Personnage ne peut pas quitter et rejoindre la même unité durant la même phase de jeu. Si un ou plusieurs Personnages veulent sortir d'une unité combinée lors de la Phase de mouvement, appliquez les règles suivantes :

- Désignez l'unité combinée et effectuez un Test de marche forcée si nécessaire (conformément à « **Déplacer des unités** », page 56). Le résultat de ce test vaudra pour les Personnages et pour les figurines ordinaires de l'unité – c'est-à-dire que si ce test est raté, aucune des figurines de l'unité combinée ne pourra effectuer de Marche forcée au cours de cette Phase de mouvement.
- Un Personnage qui quitte une unité, tout comme le reste de l'unité combinée, peut effectuer différents types de mouvement (voir « **Déplacer des unités** », page 56).
- Déplacez tout Personnage que vous aimeriez voir quitter l'unité (et qui en a la possibilité) avant de déplacer le reste de l'unité (le cas échéant).
- Une fois que tous les éléments de l'unité combinée que vous pouvez et désirez déplacer ont bougé, passez à l'unité suivante.

21.B.e Répartir les touches sur une unité combinée

Quand une attaque qui n'est pas une Attaque de corps à corps touche une unité combinée, il y a deux possibilités pour répartir les touches :

Les Personnages sont du même Type que l'unité

- et -

de la même Taille

- et -

l'unité comprend au moins 5 figurines ordinaires

Toutes les touches sont réparties sur la **Réserve de Points de vie** des figurines ordinaires. Les Personnages ne peuvent pas subir de touches, sauf indication contraire.

Les Personnages sont d'un Type différent de l'unité

- ou -

d'une Taille différente

- ou -

l'unité comprend au plus 4 figurines ordinaires

Le joueur attaquant répartit les touches sur la **Réserve de Points de vie** des figurines ordinaires et les Personnages. Toutes les touches simultanées doivent être réparties le plus équitablement possible. Dans le cas d'attaques qui ne sont pas provoquées par un joueur, c'est le propriétaire de l'unité affectée qui répartit les touches. Toutes les touches simultanées doivent être réparties le plus équitablement possible. Aucune figurine ne peut subir de deuxième touche tant que toutes les autres n'en ont pas subi une, et ainsi de suite.

Si une unité avec au moins 5 figurines ordinaires contient à la fois des Personnages de mêmes Type et Taille que l'unité et des Personnages d'un Type ou d'une Taille différent, les Personnages avec les mêmes Type et Taille que les figurines ordinaires ne peuvent pas recevoir de touches. Notez que ces touches ne sont jamais réparties sur un Champion, sauf indication contraire.

21.B.f Faites place

À la troisième étape de la **Séquence d'une Manche de combat**, tout Personnage placé au premier rang et qui n'est pas en contact avec une figurine ennemie peut être déplacé de manière à entrer en contact avec une figurine ennemie au contact du front de l'unité du Personnage. Pour ce faire, échangez la position de ce Personnage avec celle d'une ou plusieurs figurines de son unité qui ne sont pas des Personnages. Une figurine avec un Socle incompatible ne peut jamais utiliser cette règle.

21.C État-major

Certaines unités ont la possibilité de promouvoir des figurines ordinaires en un Champion, un Musicien et/ou un Porte-étendard. Dans ce cas, chacune de ces figurines gagne les Règles de figurine correspondantes. Ces figurines sont connues sous le nom d'« État-major » de l'unité.

21.C.a Champion

Un Champion gagne les règles **Au premier rang**, **Meneur de charge** et **Premier parmi ses pairs**.

21.C.a.1 Meneur de charge

Lorsqu'une unité contenant un Champion effectue un jet de Portée de charge, elle compte **toujours** comme ayant obtenu au moins '4'. Si la charge est tout de même ratée, ignorez cette règle et utilisez les résultats des dés pour déterminer la distance du Mouvement de charge ratée, selon les règles normales.

Par exemple, une unité avec une valeur de Mouvement simple de 7" et incluant un Champion déclare une charge sur une unité ennemie située à 11". Au cas où le jet de Portée de charge donne un résultat de 2, cette charge réussira tout de même, car la Portée de charge sera considérée comme étant égale à 4, ce qui donne une Portée de charge de 11".

21.C.a.2 Premier parmi ses pairs

Un Champion gagne un bonus de +1 en valeur d'Attaque. S'il s'agit d'une figurine multi-éléments, ce modificateur de valeur d'Attaque n'affecte qu'un élément de figurine sans les règles **Harnaché** ou **Inanimé**.

21.C.a.3 Autres règles associées aux Champions

- Les touches des attaques qui suivent les règles de **Répartition des touches** ne sont jamais réparties sur les Champions (voir page 23).
- Lorsque des figurines ordinaires (autres que le Champion) doivent être retirées comme pertes, et qu'un Champion se trouve à la position d'où la prochaine perte devrait être retirée, retirez à la place la prochaine figurine ordinaire pouvant être retirée comme perte, et déplacez le Champion de sorte à ce qu'il comble le vide ainsi laissé, le cas échéant (voir « **Retirer les pertes** », page 91).
- Lorsque vous Ressuscitez des Points de vie dans une unité de laquelle le Champion a été retiré comme perte, le Champion est la première figurine à ressusciter (voir « **Ressusciter des Points de vie** », page 67).
- Les Champions peuvent utiliser une Arme de tir différente de celle qu'utilisent les autres figurines ordinaires de l'unité (voir « **Tirer avec une unité** », page 68).
- Les Champions peuvent provoquer et accepter des Duels. Si un Duel est refusé, un Champion ne peut être choisi comme étant la figurine qui subit les pénalités pour avoir refusé un Duel (voir « **Duels** », page 78).

21.C.b Musicien

Un Musicien gagne les règles **Reformation rapide** et **Suivez le rythme**.

21.C.b.1 Suivez le rythme

Une unité à 8" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemies incluant une figurine avec **Suivez le rythme** subit une pénalité de -1 à sa Discipline pour ses Tests de marche forcée. Les unités qui incluent au moins une figurine avec **Suivez le rythme** ignorent ce modificateur.

21.C.c Porte-étendard

Un Porte-étendard gagne la règle **Bonus de résolution de combat**. Certains Porte-étendards ont la possibilité de prendre des Enchantements d'étendard (voir « **Enchantements d'étendard** », page 137).

21.C.c.1 Bonus de résolution de combat

Un camp qui possède un ou plusieurs Porte-étendards gagne un bonus de +1 à son Résultat de combat par Porte-étendard engagé dans le combat.

21.C.d Positionnement et déplacement des figurines d'État-major

Les Musiciens et Porte-étendards peuvent être placés n'importe où au sein de leur unité.

Lorsqu'une unité qui inclut un Musicien et/ou un Porte-étendard fait un Mouvement simple, une Marche forcée ou une Reformation, ces figurines peuvent être déplacées au sein de l'unité dans le cadre de ce mouvement. Ce déplacement supplémentaire compte dans la limite de mouvement de l'unité (mesurer la distance entre l'emplacement initial et l'emplacement final de chaque figurine pour déterminer la distance totale parcourue).

Veuillez noter que les Champions sont, quant à eux, positionnés et déplacés au sein de leur unité conformément aux règles normales de **Au premier rang**.

21.C.e Retirer des figurines d'État-major comme perte

Si un Musicien ou un Porte-étendard devait être retiré comme perte, remplacez, le cas échéant, la figurine ordinaire (qui n'est pas une figurine d'État-major et qui provient de la même Réserve de Points de vie) la plus proche avec le Musicien ou le Porte-étendard (au cas où différentes figurines ordinaires sont tout aussi proches l'une que l'autre, le propriétaire choisit laquelle remplacer). On suppose qu'un autre soldat a repris son équipement et ses responsabilités. Les Champions ne sont cependant pas aussi aisément remplacés et ont leur propre Réserve de Points de vie, laquelle peut, dans certaines situations, être ciblée séparément de celle du reste de l'unité (on peut par exemple allouer à un Champion des Attaques de corps à corps de façon spécifique, le cibler avec une attaque qui touche une figurine individuelle comme un sort de type **Focalisé** ou encore le toucher avec des attaques qui ciblent toutes les figurines d'une unité). Lorsqu'un Champion est retiré comme perte d'une unité ayant plus d'un rang, une figurine ordinaire qui n'est pas un Champion est déplacée pour combler le vide ainsi créé. Dans le cas d'une unité d'un seul rang, d'autres figurines peuvent être décalées pour combler le vide ainsi créé. Si suffisamment de Points de vie sont retirés de la

Réserve de Points de vie d'une unité pour éliminer toutes ses figurines ordinaires autres que le Champion, toute perte de Point de vie excédentaire est allouée au Champion, même s'il est en Duel.

21.D Protections individuelles

Si au moins un élément de figurine a une Protection individuelle, l'ensemble de la figurine multi-éléments suit les règles de la Protection individuelle, à moins que la monture de la figurine ne soit de taille Gigantesque (et possède donc la Règle universelle **Massif**). Dans ce cas, seules les Protections individuelles de la monture sont appliquées.

Par exemple, si un Personnage avec la règle **Perturbant** monte un Cheval (taille Standard), l'ensemble de cette figurine multi-éléments est affecté par la règle **Perturbant**. Si le Personnage monte à la place un Dragon (taille Gigantesque), cette figurine multi-éléments n'est pas affectée par la règle **Perturbant**.

21.D.a Conditions d'application

Certaines Protections individuelles ne fonctionnent que contre certains types d'attaques, qui sont indiquées entre parenthèses après « contre ». Il peut déjà y avoir une information relative à la règle spécifiée entre parenthèses comme dans **Ægide (4+)** : dans ce cas les conditions d'application de la règle sont écrites dans les mêmes parenthèses, après une virgule. Cela peut être, par exemple, certains types d'attaques ou d'Attributs d'attaque comme **Ægide (4+, contre les Attaques de mêlée)** ou **Ægide (2+, contre Attaque enflammée)**.

21.D.b Liste de Protections individuelles

21.D.b.1 Ægide (X)

Ægide est une **Sauvegarde spéciale**. Les jets de sauvegarde d'**Ægide** réussis contre des attaques avec la règle **Attaque divine** doivent être relancés.

21.D.b.2 Cible difficile (X)

Les Attaques de tir ciblant une unité dont plus de la moitié des figurines dispose de cette règle subissent une pénalité de -X sur leurs jets pour toucher. Cette règle est cumulative.

21.D.b.3 Fortitude (X)

La **Fortitude** est une **Sauvegarde spéciale**. La **Fortitude** ne peut pas être utilisée contre des **Attaques enflammées**, ni des attaques avec la règle **Coup fatal** pour lesquelles un '6' a été obtenu pour blesser.

21.D.b.4 Immunité (X)

Les Attaques avec les Attributs d'attaque indiqués entre parenthèses (X) allouées ou distribuées sur la figurine perdent ces Attributs d'attaque.

21.D.b.5 Inflammable

Les jets pour blesser ratés des attaques avec l'Attribut d'attaque **Attaque enflammée** dirigées contre la figurine **Inflammable** doivent être relancés.

21.D.b.6 Ne peut être piétiné

Une figurine avec cette règle n'est jamais considérée comme étant d'une taille Standard contre les **Attaques de piétinement** d'une figurine ennemie.

21.D.b.7 Parade

La règle **Parade** ne peut être utilisée que contre les **Attaques de corps à corps** sur le front. La figurine gagne l'un des effets suivants (appliquez celui qui lui donne la meilleure Capacité défensive) :

- La figurine gagne +1 en Capacité défensive.
- La Capacité défensive de la figurine est **toujours** égale à la Capacité offensive de l'attaquant.

21.D.b.8 Perturbant

Les Attaques de corps à corps allouées à une figurine avec cette règle subissent une pénalité de -1 pour toucher. Ignorez cette règle si l'attaque est affectée par au moins un autre modificateur négatif sur le jet pour toucher.

21.E Équipements d'armure

Il existe deux types différents d'équipement d'armure. Une figurine ne peut jamais être équipée que d'une seule pièce d'équipement d'armure de chaque type (c'est-à-dire que, le cas échéant, une Armure portée optionnelle remplace l'Armure portée par défaut de la figurine). Les types d'équipement d'armure ci-dessous sont aussi appelés « armure commune » :

21.E.a Armure portée

- Armure légère : +1 en Armure
- Armure lourde : +2 en Armure
- Armure de plates : +3 en Armure

21.E.b Bouclier

- Bouclier : +1 en Armure

Lorsqu'une arme **À deux mains** est utilisée, un Bouclier peut uniquement être utilisé contre les Attaques à distance (voir « [Armes](#) », page 125).

21.F Armes

Les armes sont réparties en trois catégories : Armes de corps à corps, Armes de tir et Armes d'artillerie. Les armes citées et décrites ci-après sont également appelées « armes communes ».

21.F.a Armes de corps à corps

Les Armes de corps à corps sont utilisées au corps à corps et peuvent conférer divers avantages et inconvénients au porteur lorsqu'il utilise ces armes. Les Armes de corps à corps communes sont répertoriées dans la table 9.

21.F.a.1 Choix d'une Arme de corps à corps

Si une figurine possède plus d'une Arme de corps à corps, elle doit choisir laquelle utiliser durant la première Manche de combat, à l'étape 2 de la [Séquence de la Manche de combat](#). Elle doit ensuite continuer à utiliser **la même arme** pour la durée de ce combat. Toutes les figurines ordinaires d'une unité doivent choisir la même Arme de corps à corps, à moins qu'elles n'aient une arme avec un Enchantement d'arme (auquel cas elles sont obligées de l'utiliser).

Arme	Règles
Arme de base	Toutes les figurines sont équipées d'une Arme de base. Si une figurine possède n'importe quelle autre Arme de corps à corps, elle ne peut pas choisir d'utiliser son Arme de base, à moins que le contraire ne soit précisé. Une figurine à pied maniant une Arme de base avec un Bouclier gagne la règle Parade .
Arme lourde	À deux mains. Les attaques portées avec une Arme lourde ont +2 en Force, +2 en Pénétration d'armure mais sont résolues au Palier d'initiative 0 , quelle que soit l'Agilité du porteur.
Hallebarde	À deux mains. Les attaques portées avec une Hallebarde ont +1 en Force et +1 en Pénétration d'armure.
Lance	Les attaques portées avec une Lance gagnent Combat sur un rang supplémentaire et +1 en Pénétration d'armure. De plus, si l'unité de la figurine qui porte la Lance n'est pas en charge et n'est engagée ni de flanc, ni de dos, les Attaques de corps à corps portées par une Lance gagnent +2 en Agilité et un +1 additionnel en Pénétration d'armure durant la première Manche d'un combat. Seules les figurines d'Infanterie peuvent utiliser une Lance.
Lance de cavalerie	Les attaques portées par une Lance de cavalerie et allouées contre un ennemi sur le front de l'unité du porteur gagnent Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA) . L'Infanterie ne peut pas utiliser de Lance de cavalerie.
Lance légère	Les attaques portées par une Lance légère et allouées contre un ennemi sur le front de l'unité du porteur gagnent Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA) . L'Infanterie ne peut pas utiliser de Lance légère.
Paire d'armes	À deux mains. Le porteur gagne +1 en valeur d'Attaque et +1 en Capacité offensive quand il utilise cette arme. Les attaques portées avec une Paire d'armes ignorent la règle Parade . Bien que les Paires d'armes soient souvent représentées par deux Armes de base, elles sont considérées comme étant une catégorie d'arme à part en termes de règles.

Table 9 – Armes de corps à corps communes.

21.F.b Armes de tir

Les Armes de tir sont utilisées pour faire des Attaques de tir. Chaque élément de figurine ne peut normalement utiliser qu'une seule Arme de tir par phase, même si elle en possède plusieurs. Toutes les figurines ordinaires d'une unité (sauf le Champion) doivent utiliser la même Arme de tir. Chaque Arme de tir a une Portée maximale, un nombre de tirs, une valeur de Force, une valeur de Pénétration d'armure et peut avoir un ou plusieurs **Attributs d'attaque**. Les Attributs d'attaque listés pour une Arme de tir s'appliquent uniquement aux Attaques de tir effectuées avec cette arme. Les Armes de tir communes sont répertoriées dans la table 10.

Arme	Portée	Tirs	Force	Pénétration d'armure	Attributs d'attaque
Arbalète	30"	1	4	1	Encombrant
Arc	24"	1	3	0	Tir de volée
Arc long	30"	1	3	0	Tir de volée
Armes de jet	8"	2	Utilisateur	Utilisateur	Tir précis, Tir rapide
Arquebuse	24"	1	4	2	Encombrant
Pistolet	12"	1	4	2	Tir rapide

Table 10 – Armes de tir communes.

21.F.c Armes d'artillerie

Les Armes d'artillerie sont des Armes de tir particulières. Ces armes sont souvent montées sur des figurines avec la règle **Machine de guerre**, mais peuvent en d'autres occasions être équipées sur des **Chars**, portées par des Bêtes gigantesques ou contenues dans des **Objets spéciaux**.

Les Armes d'artillerie ont toujours l'Attribut d'attaque **Rechargez!**, et peuvent avoir des profils spécifiques pour leur Portée, Tir, Force, Pénétration d'armure et autres Attributs d'attaque, que vous trouverez dans leur description. Certaines Armes d'artillerie peuvent avoir des règles supplémentaires, détaillées ci-dessous.

21.F.c.1 Batterie de tir

Le nombre de tirs effectués par une Batterie de tir est un nombre aléatoire. Si un seul '6' naturel est obtenu (après éventuelle relance) sur le jet effectué pour déterminer le nombre de tirs, ces attaques subissent un malus de -1 pour toucher. Si au moins deux '6' naturels sont obtenus, après relances, sur le jet du nombre de tirs, les tirs sont annulés et la Batterie de tir subit un Incident de tir : effectuez un jet sur la **Table des incidents de tir** (table 11 page 128) et appliquez l'effet correspondant.

21.F.c.2 Canon

Les attaques d'un Canon ignorent les modificateurs pour toucher dus aux Couverts, légers ou lourds. Elles gagnent un bonus de +1 pour toucher si l'unité ciblée comprend uniquement des figurines de taille Gigantesque qui ne bénéficient pas d'un Couvert. Si un '1' naturel est obtenu sur le jet pour toucher, le Canon subit un Incident de tir : le tir est annulé, effectuez un jet sur la **Table des incidents de tir** (table 11 page 128) et appliquez l'effet correspondant. Un jet pour toucher qui donne un Incident de tir ne peut être relancé.

21.F.c.3 Catapulte (X×Y)

Les attaques d'une Catapulte ignorent les modificateurs pour toucher dus aux Couverts, légers ou lourds. Effectuez le jet pour toucher et suivez la procédure suivante :

- Sur un résultat naturel de '1', la Catapulte subit un Incident de tir : le tir est annulé, effectuez un jet sur la **Table des incidents de tir** (table 11 page 128) et appliquez l'effet correspondant. Un jet pour toucher qui donne un Incident de tir ne peut être relancé.
- Si le jet pour toucher est réussi, l'attaque gagne la règle **Attaque de zone (X×Y)**. L'attaque est résolue avec la Force et la Pénétration d'armure précisées dans la description de la Catapulte.
- Sur tout autre résultat, faites un jet pour toucher pour une nouvelle attaque de Catapulte, appelée « Touche partielle », en ignorant tout Incident de tir. Si cette attaque touche, elle gagne la règle **Attaque de zone (X×Y)**,

en réduisant X et Y de 1. Si l'une ou l'autre de ces valeurs atteint 0, alors aucune touche n'est infligée. Toutes les touches sont résolues à la moitié de la Force et de la Pénétration d'armure, arrondie au supérieur. De plus, cette attaque perd tous les avantages des éventuels Attributs d'attaque, Force et Pénétration d'armure indiqués entre crochets (le cas échéant; voir la règle **Attaque de zone**). Si cette attaque ne touche pas, aucune autre attaque n'est générée.

21.F.c.4 Lance-flammes

Il n'y a pas de jet pour toucher pour le Lance-flammes. Lancez à la place 1D6 (ceci n'est pas un jet pour toucher). Sur un résultat naturel de '1', le Lance-flammes subit un Incident de tir : effectuez un jet sur la **Table des incidents de tir** (table 11 page 128) avec un malus de -1 et appliquez l'effet correspondant. Sur tout autre résultat, l'attaque est réussie. Déterminez dans quel arc de la cible est localisé le tireur :

- Si le tireur est localisé dans l'arc avant ou arrière de l'unité ciblée, l'attaque provoque 1D6 touches, +1D3 touches pour chaque *rang* après le premier et ce, jusqu'à un maximum de +4D3.
- Si le tireur est localisé dans un arc latéral de l'unité ciblée, l'attaque provoque 1D6 touches, +1D3 touches pour chaque *colonne* après la première jusqu'à un maximum de +4D3.

Le nombre total de touches ne peut pas dépasser le nombre de figurines dans l'unité.

Certains Lance-flammes ont une Force, une Pénétration d'armure et/ou des Attributs d'attaque supplémentaires plus élevés indiqués entre accolades (telles que « Force 4 {5}, Pénétration d'armure 1 {2}, {**Blessures multiples (1D3)**} »). Si c'est le cas, utilisez les Attributs d'attaque, Force et Pénétration d'armure à l'intérieur de ces accolades lorsque vous tirez sur une cible à Courte portée.

21.F.d Table des incidents de tir

Un jet pour toucher provoquant un Incident de tir ne peut pas être relancé. Quand une Arme d'artillerie subit un Incident de tir, lancez 1D6 et consultez l'effet correspondant au résultat dans la Table 11 ci-dessous. Les résultats de '0' ou moins surviennent lorsque l'Arme d'artillerie subit un malus sur son jet, comme par exemple pour le **Lance-flammes**.

Résultat	Effet de l'Incident de tir
0 (ou moins)	<p>Explosion!</p> <p>Toutes les figurines à 1D6" ou moins de l'Arme d'artillerie subissent une touche de Force 5 et Pénétration d'armure 2. Ces touches ne sont pas considérées comme ayant été infligées avec l'Arme d'artillerie. La figurine qui porte l'Arme d'artillerie est détruite, retirez-la comme perte.</p>
1-2	<p>Défaillance critique</p> <p>Le mécanisme de tir est endommagé. La figurine qui porte l'Arme d'artillerie ne peut plus tirer avec cette arme pour le reste de la partie.</p>
3-4	<p>Enrayé</p> <p>Cette Arme d'artillerie ne peut pas être utilisée au prochain Tour de joueur de son propriétaire. Si la figurine qui la porte est une Machine de guerre, elle est à la place Ébranlée jusqu'à la fin du prochain Tour de joueur du propriétaire.</p>
5 ou plus	<p>Dysfonctionnement</p> <p>La figurine perd un Point de vie sans sauvegarde d'aucune sorte possible.</p>

Table 11 – Effet de l'Incident de tir.

21.G Attributs d'attaque

Les Attributs d'attaque peuvent être donnés à un élément de figurine, à une arme, à un sort ou à une **Attaque spéciale**. N'oubliez pas qu'un Attribut d'attaque qui est donné à une unité est automatiquement donné à chaque figurine de l'unité (voir « **Unités** », page 9) et que, s'il est donné à une figurine, il est automatiquement donné à tous les éléments de cette figurine (voir « **Figurines multi-éléments** », page 8).

Les Attributs d'attaque donnés à une arme, à un sort ou à une Attaque spéciale sont toujours appliqués aux attaques portées avec cette arme, ce sort ou cette Attaque spéciale. Ils ne sont cependant pas appliqués à la moindre autre attaque portée par l'élément de figurine correspondant.

Exemple : un Personnage sur **Char** a un **Enchantement d'arme** qui fait que les attaques portées avec son Arme de base gagnent les règles **Attaque divine** et **Attaque magique**. Cela signifie que seules les Attaques de corps à corps portées avec cette arme enchantée bénéficient de ces deux règles, tandis que les autres attaques effectuées par cette figurine (**Touches d'impact** du Char, Attaques de corps à corps des Chevaux qui tirent le Char, etc.) ne sont pas affectées.

Les Attributs d'attaque sont divisés en différentes sous-catégories (voir ci-dessous) qui définissent quelles attaques ils affectent lorsqu'ils sont donnés à un élément de figurine. Veuillez remarquer qu'on ne tient pas compte de ces sous-catégories pour les Attributs d'attaque donnés à une arme, à un sort ou à une Attaque spéciale (c'est-à-dire qu'un Attribut d'attaque avec le mot-clé « Corps à corps » peut être donné, par exemple, à une Arme de tir).

Corps à corps

Un élément de figurine avec un Attribut d'attaque suivi de ce mot-clé applique les règles de l'Attribut d'attaque à toutes ses Attaques de corps à corps.

Tir

Un élément de figurine avec un Attribut d'attaque suivi de ce mot-clé applique les règles de l'Attribut d'attaque à toutes ses Attaques de tir qui ne sont pas des **Attaques spéciales**.

Exemple : une unité est la cible d'un sort qui donne les règles **Attaque divine** et **Attaque enflammée** aux attaques de l'unité. **Attaque divine** a le mot-clé « Corps à corps », tandis que **Attaque enflammée** a à la fois les mots-clés « Corps à corps » et « Tir ». Cela signifie que les Attaques de corps à corps de l'ensemble des éléments de figurine de l'unité bénéficient maintenant à la fois des règles **Attaque divine** et **Attaque enflammée**, tandis que les Attaques de tir de l'ensemble des éléments de figurine de l'unité ne bénéficient que de la règle **Attaque enflammée**. Aucune des éventuelles Attaques spéciales de l'unité (y compris les Attaques spéciales qui sont aussi des Attaques de tir) et aucun des éventuels sorts lancés par l'unité ne sont affectés.

21.G.a Conditions d'application

Certains Attributs d'attaque ne fonctionnent parfois que contre certains ennemis, qui sont alors indiqués entre parenthèses après le mot « contre ». Il peut déjà y avoir une information relative à la règle spécifiée entre parenthèses, comme dans **Blessures multiples (2)**. Dans ce cas, les conditions d'application pour que la règle fonctionne sont écrites à l'intérieur des mêmes parenthèses, après une virgule. Cela peut être par exemple toutes les figurines d'un Livre d'armée donné, avec une Règle de figurine donnée, d'une Taille donnée ou d'un Type donné.

Si l'Attribut d'attaque fonctionne contre plus d'une catégorie d'ennemis, celles-ci sont alors séparées par des virgules. Si le mot « et » est utilisé plutôt qu'une virgule, cela signifie que la règle ne fonctionne que contre les ennemis qui remplissent l'ensemble de ces critères. Par exemple, **Blessures multiples (2, contre Grande taille et Bêtes, taille Gigantesque)** signifie que cette règle ne peut être utilisée que contre des figurines qui sont des Bêtes de Grande taille ou contre des figurines qui sont de taille Gigantesque, quel que soit leur Type.

Les Attributs d'attaque avec des conditions d'application ne peuvent être employés que lorsque ces attaques sont allouées à ou réparties sur une Réserve de Points de vie dont l'ensemble des figurines répondent à leurs critères.

21.G.b Liste d'Attributs d'attaque

21.G.b.1 À deux mains

Une figurine qui utilise une arme avec cette règle peut utiliser un Bouclier uniquement contre les Attaques à distance.

21.G.b.2 Ardeur guerrière – Corps à corps

Si une attaque avec cette règle touche avec un résultat non modifié de '6', l'attaque inflige une touche supplémentaire (généralement deux touches au lieu d'une).

Une Attaque de tir suivant la règle **Tirs désespérés** ne provoque de touche supplémentaire que si le premier jet pour toucher a donné un résultat naturel de '6'. Notez que le second jet pour toucher doit encore réussir pour toucher la cible.

21.G.b.3 Attaque divine – Corps à corps

Les sauvegardes d'**Ægide** réussies contre des attaques avec cette règle doivent être relancées.

21.G.b.4 Attaque écrasante – Corps à corps

À la fin de l'étape 4 de la **Séquence d'une Manche de combat** (juste après avoir provoqué et accepté les Duels), l'élément de figurine peut annoncer qu'il utilisera son **Attaque écrasante** au cours de cette Manche de combat. S'il le choisit, il effectue une unique Attaque de corps à corps, résolue au **Palier d'initiative** 0 avec Force 10, Pénétration d'armure 10 (quelles que soient l'Agilité, la Force et la Pénétration d'armure de la figurine) et la règle **Blessures multiples (1D3+1)**. Les restrictions suivantes s'appliquent aux **Attaques écrasantes** :

- Une **Attaque écrasante** ne peut pas être faite en tant qu'**Attaque de soutien**.
- Une **Attaque écrasante** ne bénéficie jamais des armes et autres Attributs d'attaque de l'élément de figurine.
- L'élément de figurine ne peut porter aucune autre Attaque de corps à corps durant cette Manche de combat (y compris d'autres **Attaques écrasantes**, mais il peut toujours utiliser ses Attaques spéciales telles que **Piétinement** ou **Touches d'impact**).

21.G.b.5 Attaque empoisonnée – Corps à corps, Tir

Une attaque avec cette règle blesse automatiquement, sans aucun jet pour blesser nécessaire, si le jet pour toucher est réussi et a donné un résultat non modifié de '6'.

Une Attaque de tir suivant la règle **Tir désespéré** ne blesse automatiquement que si le premier jet pour toucher a donné un résultat naturel de '6'. Notez que le second jet pour toucher doit encore réussir pour toucher la cible.

Si une attaque peut occasionner plusieurs touches (avec les règles **Attaque de zone** ou **Ardeur guerrière** par exemple), seule une touche, au choix de l'attaquant, blesse automatiquement. Les autres touches doivent blesser avec un jet normal.

21.G.b.6 Attaque enflammée – Corps à corps, Tir

Les attaques avec cette règle ignorent les sauvegardes de **Fortitude** et doivent relancer les jets pour blesser ratés contre les figurines avec **Inflammable**.

21.G.b.7 Attaque magique – Corps à corps, Tir

Cet Attribut d'attaque ne confère aucun effet particulier, mais peut éventuellement interagir avec d'autres règles comme **Ægide (X, contre Attaque magique)**.

21.G.b.8 Attaque de soutien (X) – Corps à corps

L'élément de figurine ignore le modificateur général de valeur d'Attaque pour les Attaques de soutien, mais sa valeur d'Attaque ne peut **jamais** être supérieure à la valeur indiquée entre parenthèses (X) lors de l'exécution d'Attaques de soutien.

21.G.b.9 Attaque toxique – Corps à corps

Une attaque avec cette règle a **toujours** une Force de 3 et une Pénétration d'armure de 10.

21.G.b.10 Attaque de zone (X×Y)

Lorsque cette attaque touche, déterminez la position du socle de l'attaquant :

- S'il s'agit d'une Attaque à distance, déterminez dans quel arc de la cible est localisé le socle de l'attaquant.
- S'il s'agit d'une Attaque de mêlée, déterminez sur quel côté de la cible l'attaquant est engagé.

Arc avant ou arrière / Front ou dos : Choisissez jusqu'à Y rangs différents de la cible.

Arc latéral / Flanc : Choisissez jusqu'à Y colonnes différentes de la cible.

Pour chaque rang ou colonne sélectionné de cette manière, l'unité subit X touches, jusqu'à un maximum égal au nombre de figurines dans ce rang ou cette colonne. Une Attaque de zone ne peut jamais provoquer plus de touches qu'il n'y a de figurines dans l'unité.

Certaines **Attaques de zone** ont une plus grande Force, Pénétration d'armure et/ou Attributs d'attaque précisés entre crochets (par exemple : Force 3 [7], Pénétration d'armure 0 [4], [**Blessures multiples (1D3)**]). Lorsque c'est le cas, cela signifie qu'une unique touche de cette attaque, choisie par l'attaquant (en suivant les règles normales de **Répartition des touches**) utilise la Force, la Pénétration d'armure et les Attributs d'attaque entre crochets. Les valeurs et Attributs d'attaque entre crochets ne s'appliquent pas aux autres touches.

La figure 42 illustre différents exemples d'**Attaques de zone**.

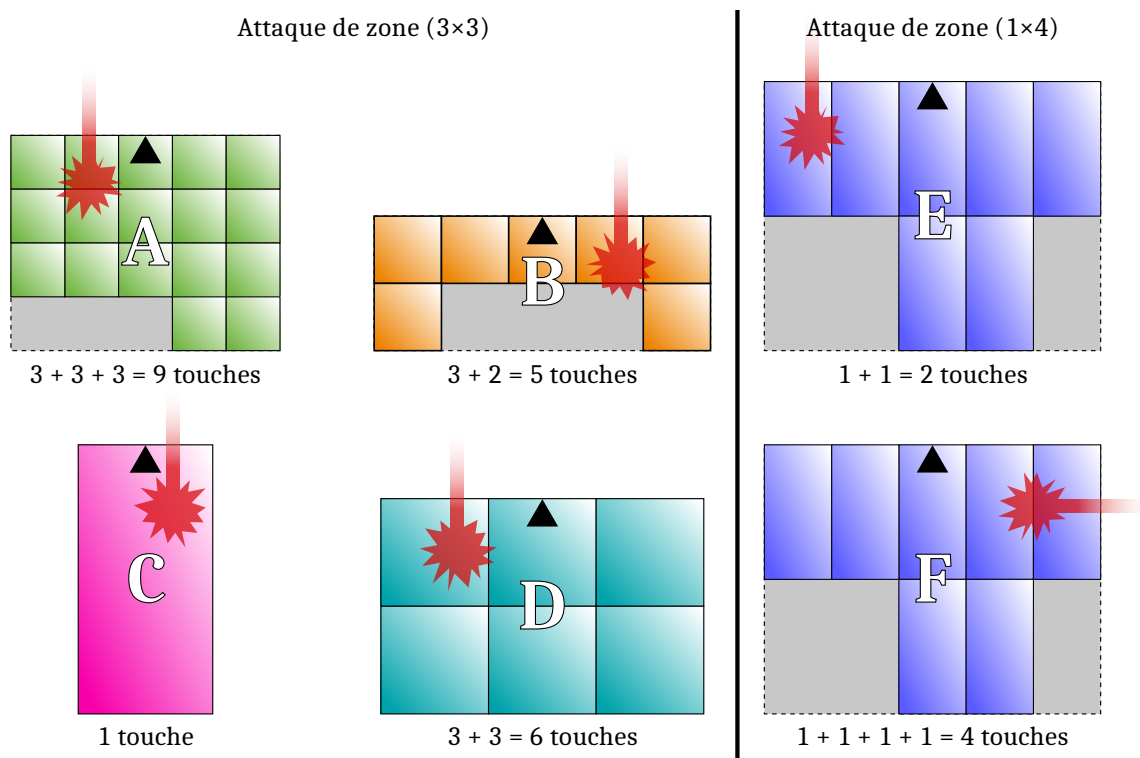


Figure 42 – Exemples d'Attaques de zone.

Les unités A à D sont touchées par une **Attaque de zone (3×3)** d'un attaquant localisé dans son arc avant.

Dans l'unité A, il y a 3 rangs avec plus de 3 figurines. Le nombre de touches est donc : 3 + 3 + 3 = 9.

Dans l'unité B, le premier rang a plus de 3 figurines, mais le deuxième rang n'a que 2 figurines. Il n'y a pas de troisième rang. Le nombre de touches est donc : 3 + 2 = 5.

Puisque l'unité C est une figurine seule, elle n'aura jamais plus d'un rang et plus d'une colonne. Le nombre de touches est 1.

Dans l'unité D, le premier et le deuxième rangs comptent 3 figurines. Il n'y a pas de troisième rang. Le nombre de touches est donc : 3 + 3 = 6.

L'unité E est touchée par un **Attaque de zone (1×4)** d'un attaquant localisé dans son arc avant. Le premier et le deuxième rangs comptent plus d'une figurine. Il n'y a pas de troisième ni de quatrième rang. Le nombre de touches est donc : 1 + 1 = 2.

L'unité F est touchée par une **Attaque de zone (1×4)** d'un attaquant localisé dans son arc latéral. Il y a plus de 4 colonnes, avec 1 figurine ou plus chacune. Le nombre de touches est donc : 1 + 1 + 1 + 1 = 4.

21.G.b.11 Blessures multiples (X) – Corps à corps

Les blessures non sauvegardées causées par des attaques avec cette règle sont multipliées par la valeur entre parenthèses (X). Si la valeur donnée est aléatoire, comme dans **Blessures multiples (1D3)**, lancez un dé pour chaque blessure non sauvegardée concernée. Le nombre de blessures une fois multiplié ne peut jamais être plus grand que la caractéristique de Points de vie de la cible, sans prendre en compte les Points de vie déjà perdus précédemment dans la bataille.

Par exemple, si une attaque avec **Blessures multiples (1D6)** blesse une unité de Trolls (3 PV), et qu'un '5' est obtenu pour le nombre de blessures, alors ce nombre est réduit à 3 blessures, même si cette unité avait déjà perdu un ou deux Points de vie précédemment dans la bataille.

Si **Ailes mutilées** est précisé après la valeur (X), toute blessure non sauvegardée infligée par une attaque avec cette règle contre une figurine avec la règle **Vol** est multipliée par X+1 plutôt que par X.

21.G.b.12 Charge dévastatrice (X) – Corps à corps

Si un élément de figurine ayant cette règle (ou utilisant une arme avec cette règle) est en charge, alors il gagne les modificateurs de caractéristique et/ou les Règles de figurine précisés entre parenthèses.

Par exemple, un élément de figurine en charge avec **Charge dévastatrice (+1 Fo, Attaque empoisonnée)** gagne +1 en Force et la règle **Attaque empoisonnée** lorsqu'il charge.

N'oubliez pas que les Attaques spéciales ne peuvent être modifiées par les Attributs d'attaque, ce qui signifie que, sauf mention contraire, les Règles de figurine et modificateurs de caractéristiques conférés par **Charge dévastatrice** ne s'appliquent pas aux Attaques spéciales telles qu'**Attaques de piétinement** et **Touches d'impact**.

Cette règle est cumulative : un élément de figurine avec plusieurs instances de **Charge dévastatrice** applique tous leurs Attributs d'attaque et tous leurs modificateurs lorsqu'il charge.

21.G.b.13 Combat sur un rang supplémentaire – Corps à corps

Un élément de figurine avec cette règle (ou utilisant une arme avec cette règle) peut porter des **Attaques de soutien** depuis un rang supplémentaire. Cela permet donc généralement aux figurines situées au troisième rang de pouvoir porter des Attaques de soutien. Cette règle est cumulative, permettant à un nouveau rang supplémentaire d'attaquer pour chaque instance de la règle.

21.G.b.14 Coup fatal – Corps à corps

Une attaque avec cette règle qui obtient un '6' naturel sur son jet pour blesser voit **toujours** sa Pénétration d'armure **passer** à 10 et ignore les sauvegardes de **Fortitude**.

21.G.b.15 Encombrant – Tir

Les attaques avec cette règle voient s'ajouter une pénalité de -1 pour toucher à **Tir en mouvement**, pour un total de -2. Si les règles **Encombrant** et **Tir rapide** sont combinées, l'attaque peut seulement ignorer la pénalité habituelle de -1 pour toucher de **Tir en mouvement**, mais pas la pénalité additionnelle de cette règle.

21.G.b.16 Haine – Corps à corps

Durant la première Manche d'un combat, les jets pour toucher ratés d'attaques avec cette règle doivent être relancés.

21.G.b.17 Harnaché – Corps à corps, Tir

Les éléments de figurine avec **Harnaché** ne peuvent pas effectuer d'**Attaques de soutien** et ne peuvent pas utiliser d'arme. Les Armes de tir portées par les éléments de figurine avec **Harnaché** peuvent être utilisées par d'autres éléments de la même figurine (tant qu'ils n'ont pas eux-mêmes **Harnaché** ou **Inanimé**). Une figurine dont au moins un élément a la règle **Harnaché** est considérée comme « montée ».

21.G.b.18 Inanimé – Corps à corps, Tir

Les éléments de figurine avec **Inanimé** ne peuvent pas effectuer d'Attaques de corps à corps et ne peuvent pas utiliser d'Armes de tir. Les Armes de tir portées par les éléments de figurine avec **Inanimé** peuvent être utilisées par d'autres éléments de la même figurine (tant qu'ils n'ont pas eux-mêmes **Harnaché** ou **Inanimé**).

21.G.b.19 Maître d'armes – Corps à corps

À l'étape 2 de la Séquence d'une Manche de combat (« Choisissez une arme »), les éléments de figurine avec cette règle peuvent choisir quelle arme utiliser (ce qui signifie qu'ils peuvent combattre avec une arme différente à chaque Manche de combat s'ils le souhaitent). Cela leur permet notamment de choisir d'utiliser leur Arme de base quand bien même ils disposeraient également d'autres armes. Un élément de figurine qui possède une arme avec un Enchantement d'arme est cependant toujours obligé de l'utiliser.

21.G.b.20 Mouvement ou Tir – Tir

Une attaque avec cette règle ne peut être utilisée si la figurine attaquante a effectué un **Mouvement simple**, une **Marche forcée**, une **Reformation** ou un **Pivot** pendant le même Tour de joueur. Veuillez noter que les limitations habituelles restent d'application (comme le fait de ne pas tirer après un **Mouvement de charge ratée**, etc.).

21.G.b.21 Rage – Corps à corps

À chaque fois que la figurine perd un Point de vie, elle gagne +1 en valeur d'Attaque; à chaque fois qu'elle gagne un Point de vie, elle subit -1 en valeur d'Attaque.

21.G.b.22 Rechargez! – Tir

L'attaque ne peut pas être utilisée pour tirer lors d'une Réaction à une charge de type « Tenir la position et tirer ».

21.G.b.23 Réflexes foudroyants – Corps à corps

Une Attaque de corps à corps avec cette règle gagne un bonus de +1 pour toucher.

Si l'élément de figurine porte une Arme lourde, ignorez ce modificateur, mais l'élément de figurine attaque au **Palier d'initiative** correspondant à son Agilité normale au lieu d'attaquer au Palier d'initiative 0.

21.G.b.24 Tir en marche forcée – Tir

Le fait d'avoir effectué une Marche forcée au cours du même Tour de joueur, tout en étant affecté par cette règle, n'empêche pas l'attaque d'être portée – à moins que cette attaque ne soit également soumise à la règle **Mouvement ou tir**.

21.G.b.25 Tir sur un rang supplémentaire – Tir

Un élément de figurine avec cette règle (ou utilisant une arme avec cette règle) peut porter des Attaques de tir depuis un rang supplémentaire. Cela permet donc généralement aux figurines situées au troisième rang de pouvoir porter des Attaques de tir. Cette règle est cumulative, permettant à un rang supplémentaire de porter des Attaques de tir pour chaque instance de **Tir sur un rang supplémentaire**.

21.G.b.26 Tir précis – Tir

Une attaque avec cette règle ne subit pas le malus de -1 pour toucher à **Longue portée**.

21.G.b.27 Tir rapide – Tir

Une attaque ayant cette règle ne subit pas la pénalité de -1 pour toucher de **Tir en mouvement**.

21.G.b.28 Tir de volée – Tir

Si au moins une figurine d'une unité peut tracer une Ligne de vue vers sa cible, tous les éléments de figurine de la même unité bénéficiant de la règle « Tir de volée » ignorent toutes les figurines intermédiaires de leur propre Taille ou plus petites pour déterminer les Lignes de vue et les Couverts.

De plus, à moins qu'il ne s'agisse d'un tir effectué dans le cadre d'une Réaction à une charge de type « Tenir la position et tirer », les figurines d'une unité en **Formation étendue** qui n'ont pas bougé pendant ce Tour de joueur gagnent **Tir sur un rang supplémentaire**.

21.G.b.29 Visée stable – Tir

La figurine ne souffre pas de la pénalité de -1 pour toucher pour « Tenir la position et tirer » en Réaction à une charge.

21.H Attaques spéciales

Un élément de figurine avec des Attaques spéciales peut faire un type d'attaque particulier, spécifié par la règle correspondante. Sauf indication contraire, les attaques faites avec les Attaques spéciales ne peuvent pas être affectées par des armes ou des [Attributs d'attaque](#).

21.H.a Liste d'Attaques spéciales

21.H.a.1 Attaque de broyage (X)

Un élément de figurine avec **Attaque de broyage** porte ces attaques à sa propre Agilité. Il doit choisir une unité ennemie en contact avec lui. L'unité ennemie choisie subit un nombre de touches égal à la valeur indiquée entre parenthèses (X). Ces touches ont la Force et la Pénétration d'armure de l'élément de figurine.

Si une figurine dispose d'**Attaque de broyage** et de **Touches d'impact**, elle ne peut utiliser qu'une seule de ces deux règles lors d'une même Manche de combat (au choix du propriétaire de la figurine). Si plusieurs éléments de figurine de la même unité utilisent cette règle, et si X est un nombre aléatoire (par exemple, **Attaque de broyage (2D3)**), déterminez séparément le nombre de touches de chacune de ces **Attaques de broyage**.

21.H.a.2 Attaque au passage

Cette attaque peut être utilisée par les unités contenant des figurines ayant cette règle. Quand l'unité effectue un **Mouvement simple** ou une **Marche forcée**, désignez une unité ennemie non engagée au combat à travers ou par-dessus laquelle l'unité peut effectuer un déplacement (même si leurs Rectangles limites ne sont que partiellement superposés). L'unité entière effectue une **Attaque au passage** contre l'unité désignée. Cette attaque est résolue une fois le déplacement de l'unité terminé. Elle touche automatiquement et est résolue suivant la description donnée dans le profil de l'unité (cette attaque est considérée comme une **Attaque spéciale à distance**). Chaque **Attaque au passage** ne peut être effectuée qu'une seule fois par Tour de joueur.

21.H.a.3 Attaque de piétinement (X)

Au **Palier d'initiative** 0, un élément de figurine avec **Attaque de piétinement** doit choisir une figurine ennemie de taille Standard en contact avec elle. L'unité de la figurine choisie subit un nombre de touches égal à la valeur indiquée entre parenthèses (X). Ces touches ne peuvent être réparties que sur des figurines de taille Standard (ignorez les figurines de Taille différente lors de la répartition des touches). Ces touches sont résolues avec la Force et la Pénétration d'armure de l'élément de figurine.

Dans le cas de figurines multi-éléments, seuls les éléments de figurine qui ont également la règle **Harnaché** peuvent utiliser des **Attaques de piétinement**. Si plusieurs figurines de la même unité ont cette Attaque spéciale et si X est un nombre aléatoire (par exemple, **Attaque de piétinement (1D6)**), lancez un dé pour déterminer le nombre de touches séparément pour chaque élément de figurine.

21.H.a.4 Attaque de souffle (X)

L'élément de figurine ne peut utiliser cette attaque qu'une seule fois par partie. Si une figurine dispose de plusieurs instances de cette règle, elle ne peut en utiliser qu'une seule par phase. Cette attaque peut être faite soit comme une Attaque spéciale à distance, soit, si la figurine est engagée au combat, comme une Attaque de mêlée.

- Si la figurine n'est pas engagée au combat, elle s'utilise comme une Attaque spéciale à distance. Elle suit les règles d'une Attaque de tir avec **Tir en marche forcée** : choisissez une cible, conformément aux [règles normales](#) des Attaques de tir. Cette attaque peut être utilisée dans le cadre d'une Réaction à une charge de type « Tenir la position et tirer ». Elle a une portée de 6". Un élément de figurine qui a à la fois une **Attaque de souffle** et une Arme de tir peut utiliser les deux au cours de la même Phase de tir, mais à condition de viser la même cible.
- Si la figurine est engagée au combat, elle s'utilise comme une Attaque de mêlée. L'attaque est portée au Palier d'initiative correspondant à l'Agilité de l'élément de figurine. Déclarez que vous utilisez l'**Attaque de souffle** au début de son Palier d'initiative, avant de lancer les dés pour toucher et désignez pour cible une unité en contact.

L'**Attaque de souffle**, qu'elle soit utilisée comme Attaque spéciale à distance ou comme Attaque de mêlée, inflige 2D6 touches à sa cible. La Force, la Pénétration d'armure et les éventuels Attributs d'attaque de ces touches sont donnés entre parenthèses pour chaque **Attaque de souffle**, comme par exemple **Attaque de souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée)**. Si plusieurs figurines de la même unité utilisent cette règle, déterminez le nombre de touches de chaque **Attaque de souffle** séparément pour chaque figurine.

21.H.a.5 Touches d'impact (X)

Au **Palier d'initiative** 10, un élément de figurine en charge avec cette règle doit choisir une unité ennemie en contact sur son front. Cette unité subit un nombre de touches égal à la valeur indiquée entre parenthèses (X). Ces touches sont résolues avec la Force et la Pénétration d'armure de l'élément de figurine attaquant.

Si une figurine dispose à la fois d'**Attaque de broyage** et de **Touches d'impact**, elle ne peut utiliser, lors d'une même Manche de combat, qu'une de ces deux règles au choix (ce choix revenant au propriétaire de la figurine). Dans le cas d'une figurine multi-éléments, seuls les éléments de figurine ayant la règle **Harnaché** ou **Inanimé** d'une figurine combinée peuvent utiliser leurs **Touches d'impact**. Si plusieurs figurines d'une même unité utilisent cette règle, et si X est un nombre aléatoire (par exemple, **Touches d'impact (1D6)**), déterminez séparément le nombre de touches de chaque instance de cette règle.

22 Objets spéciaux

Lors de la rédaction de leur Liste d'armée, les joueurs ont la possibilité d'améliorer les équipements communs de certaines figurines (cela concerne généralement les Personnages et les Porte-étendards) en achetant pour eux des Objets spéciaux. Certains Objets spéciaux sont disponibles pour toutes les armées du Neuvième Âge (on trouve la liste de ces objets spéciaux communs dans le Recueil arcanique du 9^e Âge : Batailles fantastiques). De plus, chaque faction du jeu a accès à une liste d'Objets spéciaux qui lui est propre, répertoriée dans son Livre d'armée. Pour les figurines multi-éléments, les Objets spéciaux ne peuvent être pris que par les éléments avec cette option d'amélioration.

Sauf mention contraire, tous les Objets spéciaux sont « Uniques ».

22.A Catégories d'Objets spéciaux

Tous les Objets spéciaux appartiennent à l'une ou l'autre des catégories suivantes :

- Enchantements d'arme.
- Enchantements d'armure.
- Enchantements d'étendard.
- Artéfacts.

Chaque catégorie d'Objets spéciaux est sujette à ses propres règles, décrites ci-dessous :

22.A.a Enchantements d'arme

Les Enchantements d'arme sont des améliorations d'arme. Une arme enchantée suit toutes les règles de son type en plus des règles de son Enchantement d'arme. Les règles suivantes s'appliquent aux Enchantements d'arme et aux armes enchantées :

- Une figurine ne peut posséder qu'un seul Enchantement d'arme.
- Si une figurine a plus d'une arme, il faut alors noter sur la Liste d'armée laquelle de ses armes a été enchantée (n'oubliez pas que toutes les figurines sont équipées d'une Arme de base par défaut).
- Chaque Enchantement d'arme s'applique à un certain type d'arme (ex. : « Arme lourde ») ou à une certaine catégorie d'armes (ex. : « Armes de corps à corps »). Veuillez noter que les Armes de tir qui comptent aussi comme Armes de corps à corps (comme les Paires de pistolets du Livre d'armée « Empire de Sonnstahl ») ne peuvent (sauf indication contraire) normalement pas être enchantées avec un Enchantement d'Arme de corps à corps.
- Une figurine équipée d'une Arme de corps à corps enchantée (y compris une Arme de base) **doit** l'utiliser lorsqu'elle effectue des attaques de corps à corps, si elle le peut.
- Une figurine équipée d'une Arme de tir enchantée **doit** l'utiliser lorsqu'elle effectue une attaque de tir, si elle le peut.
- Les attaques portées avec une arme enchantée gagnent **Attaque magique**.

22.A.b Enchantements d'armure

Les Enchantements d'armure sont des améliorations d'armure. Une armure enchantée suit toutes les règles initiales de son type en plus des règles de son Enchantement d'armure. Les règles suivantes s'appliquent aux Enchantements d'armure et aux armures enchantées :

- Chaque équipement d'armure d'une figurine (Bouclier ou Armure portée) peut recevoir un et un seul Enchantement d'armure.
- Si une figurine porte plus d'un équipement d'armure susceptible d'être enchanté, il faut noter sur la Liste d'armée lequel de ces équipements porte quel Enchantement. Si une figurine ne porte pas d'armure, elle ne peut prendre d'Enchantement d'armure.
- Chaque Enchantement d'armure ne s'applique qu'à un certain type d'équipement d'armure (ex. : « Armure lourde ») ou à une certaine catégorie d'armure (ex. : « Armure portée »).

22.A.c Enchantements d'étendard

Les Enchantements d'étendard sont des améliorations pour les [Porte-étendards](#) et les [Porteurs de la grande bannière](#). Chaque Porte-étendard ne peut normalement bénéficier que d'un seul Enchantement d'étendard. Un Porteur de la grande bannière peut quant à lui prendre jusqu'à deux Enchantements d'étendard (le coût de ces Enchantements d'étendard étant comptés, avec l'ensemble de ses autres Objets spéciaux, dans la limite maximale des points d'armée qu'il peut consacrer aux Objets spéciaux).

22.A.d Artéfacts

Une même figurine peut porter jusqu'à deux Artéfacts.

22.B Propriétés des Objets spéciaux

22.B.a Dominant

Certains Objets spéciaux sont notés comme étant « Dominants ». Une figurine ne peut porter qu'un seul Objet spécial avec cet attribut (quel que soit son type).

22.B.b Qui est affecté ?

Les Objets spéciaux peuvent affecter différentes cibles :

- Le *porteur* : ce terme désigne spécifiquement l'élément de figurine pour qui cet Objet spécial a été sélectionné, **en excluant sa monture**.
- La *figurine* : on parle alors de l'ensemble des éléments de la figurine, **y compris l'éventuelle monture** (notez que ces effets s'appliquent malgré la règle [Massif](#)).
- L'*unité ciblée* ou l'*unité du porteur* : ce type d'Objet spécial affecte l'ensemble des éléments de figurine (y compris les montures) qui font partie de l'unité ciblée ou de la même unité que le porteur de cet Objet spécial (y compris les montures et la figurine du porteur lui-même).

23 Index alphabétique

A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | Z

A

À deux mains 129
 Accepter un Duel 78
 Adeptes magiciens 39, 106
 Ægide (X) 124
 Agilité 17, 20
 Alignement 45
 Allié 6
 Allouer les attaques 76
 Amélioration 62
 Application conditionnelle 106
 Apprenti magicien 39, 106
 Arc arrière 10
 Arc avant 10
 Arcs d'une figurine 9
 Arc latéral 10
 Arc d'une unité 10
 Ardeur guerrière 130
 Armes 125
 Armes d'artillerie 127
 Armes de corps à corps 125
 Armes de tir 127
 Armure 17, 20, 23
 Armure portée 125
 Artéfact 137
 Attaque 17
 Attaques 21
 Attaque à l'aube 36
 Attaque de broyage (X) 134
 Attaques de corps à corps 21
 Attaques à distance 21
 Attaque divine 130
 Attaque écrasante 130
 Attaque empoisonnée 130
 Attaque enflammée 130
 Attaque magique 130
 Attaques de mêlée 21
 Attaque au passage 134
 Attaque de piétinement (X) 134
 Attaque de souffle (X) 134
 Attaques de soutien 76
 Attaque de soutien (X) 130
 Attaques spéciales 21, 134
 Attaques de tir 21
 Attaque toxique 130
 Attaque de zone 131
 Attributs d'attaque 129
 Attributs de la Voie 61
 Au premier rang 107
 Aura 62
 Avant-garde (X) 109

B

Base 26
 Batterie de tir 127
 Blessures multiples (X) 132
 Bonus de charge 75, 132
 Bonus de rang 10
 Bonus de résolution de combat 123
 Bord de table 103
 Bouclier 125
 Butins de guerre 38

C

Canalisation (X) 109
 Canon 127
 Capacité offensive 17
 Capture 109
 Capturez les étendards 39
 Caractéristiques 17
 Caractéristiques aléatoires 18
 Caractéristiques défensives 17, 99
 Caractéristiques globales 17, 99
 Caractéristiques offensives 17
 Carnage 79
 Carte de flux 59
 Catapulte (X×Y) 127
 Catégories d'armée 25
 Centre de l'unité 10
 Champ 101
 Champion 90, 122
 Char 109
 Charge 42
 Charges combinées 48
 Charge dévastatrice (X) 132
 Charge impossible 51
 Charge irrésistible 82
 Charge multiple 48
 Charge ratée 51
 Charger une unité en fuite 51
 Chemin bloqué 51
 Choc frontal 36
 Choix d'une Arme de corps à corps 125
 Cible difficile (X) 124
 Classification des figurines 98
 Classification des unités 99
 Coût en points 25
 Colline 101
 Colonnes en marche 37
 Combat 74
 Combat sur un rang
 supplémentaire 132
 Conclave de magiciens 109

Conditions de victoire 96
 Construire votre Liste d'armée 25
 Contact 12
 Contact par-delà les vides 12
 Contre-offensive 36
 Côté cible 70
 Côtés d'une figurine 8
 Côté d'une unité 10
 Coup fatal 132
 Course rapide 110
 Couvert 70
 Couvert léger 71
 Couvert lourd 71
 Crépitements 64

D

D3 6
 D6 6
 Dé de direction 7
 Décimés 95
 Déclaration d'une charge 42
 Déclaration des Déploiements
 spéciaux 39
 Décors 100
 Décor couvrant 101
 Décor occultant 100
 Dégâts 62
 Démoralisée 80
 Déplacer des unités 56
 Déplacer des unités en charge 44
 Déploiement des unités 40
 Dés 6
 Dés de magie 59
 Désorganisée 80
 Déterminer le nombre de touches 22
 Direct 62
 Direction aléatoire 7
 Discipline 17, 20
 Dissimulé 110
 Dissipation d'un Sort lié 66
 Distance de fuite 82
 Distance de poursuite 83
 Diviser le combat 81
 Dominant 137
 Dos 10
 Duel 78
 Durée d'un sort 61, 62

E

Ébranlés 94
 Échange des listes d'armée 35

Éclaireur.....	110
Effet (sort).....	61
Effets simultanés.....	5
Élan de charge.....	75
Embuscade.....	111
Embuscade spéciale (X).....	111
Encerclement.....	37
Enchantement d'arme.....	136
Enchantement d'armure.....	136
Enchantement d'étendard.....	137
Encombrant.....	132
Engagée au combat.....	48, 68
Ennemi.....	6
Entrées par armée.....	27
Équipements d'armure.....	125
État-major.....	122
Être localisé dans un arc.....	10
Exclusif (X).....	111

F

Faites place.....	122
Fiasco.....	64
Figurines.....	8
Figurine montée.....	98
Figurines multi-éléments.....	8
Figurine ordinaire.....	9
Figurine à pied.....	98
Flanc.....	10
Flanc refusé.....	37
Focalisé.....	62
Force.....	17, 22, 23
Forêt.....	102
Formation.....	9
Formation étendue.....	9
Formation rapprochée.....	9
Fortitude (X).....	124
Frénésie.....	112
Front.....	10
Fuir.....	44
Fuite.....	95

G

Gagner des Points de victoire.....	96
Garde du corps (X).....	112
Général.....	27
Grande armée.....	28
Grande bannière.....	112
Guide.....	112

H

Haine.....	132
Harnaché.....	132

I

Immédiat.....	62
Immunité (X).....	124

Inanimé.....	132
Indémoralisable.....	112
Indomptable.....	80
Inflammable.....	124
Ingénieur (X+).....	113
Initiative.....	75
Insignifiant.....	113
Instable.....	113
Installation du champ de bataille.....	35
Intérieur.....	12, 12

J

Jet de Distance de fuite.....	82
Jet de Distance de poursuite.....	82
Jet maximisé.....	6
Jet minimisé.....	6
Jets pour blesser.....	23
Jets pour toucher.....	77
Joueur actif.....	5
Joueur réactif.....	5

L

Lance-flammes.....	128
Lancer les dés.....	6
Lancer un Sort lié.....	66
Lanceur.....	62
Ligne de vue.....	15
Liste d'armée.....	25
Liste cachée.....	34
Liste ouverte.....	34
Longue portée.....	70

M

Maître d'armes.....	133
Maître magicien.....	39, 113
Machine de guerre.....	113
Magicien.....	59
Magie protéiforme.....	113
Malédiction.....	62
Manche de combat.....	74
Marche forcée.....	17, 56
Marqueur.....	62
Massif.....	114
Maximisé.....	114
Maximiser le contact.....	45
Mêlée tourbillonnante.....	76
Meneur de charge.....	122
Mesurer les distances.....	14
Minimisé.....	114
Modificateurs.....	19
Modificateur de fiasco.....	65
Modificateur du jet pour toucher.....	69
Modificateurs magiques.....	64
Montures de Personnage.....	99
Mort-vivant.....	114

Mouvement.....	56
Mouvement aléatoire (X).....	114
Mouvement de charge.....	45
Mouvement de fuite.....	55, 82
Mouvement magique.....	66
Mouvement de poursuite.....	83
Mouvement simple.....	17, 56
Mouvement spectral.....	115
Mouvement ou tir.....	133
Mur.....	102
Musicien.....	123

N

Ne peut être piétiné.....	124
Niveau de puissance.....	66

O

Objectifs secondaires.....	38, 96
Objets spéciaux.....	136
Ordre d'initiative.....	75

P

Parade.....	124
Pas un meneur.....	115
Passer à un nombre spécifique.....	19
Patrouille.....	28
Pénétration d'armure.....	17, 22, 23
Percée.....	38
Perdre le contact.....	78
Perdre son dernier PV.....	90
Permanent.....	63
Personnages.....	25, 90, 119
Personnage isolé.....	119
Pertes.....	90
Perte de Points de vie.....	90
Pertes de PV excédentaires.....	90
Perturbant.....	125
Peur.....	115
Phase de charge.....	42
Phase de déploiement.....	40
Phase de magie.....	59
Phase de mêlée.....	74
Phase de mouvement.....	55
Phase de tir.....	68
Pivot.....	57
Pivot post-combat.....	87
Plateforme de guerre.....	115
Plus d'ennemis.....	81
Plus engagée.....	74
Points de vie.....	17, 67, 90
Porte-étendard.....	123
Portée de charge.....	44
Portée X".....	62
Porteur.....	137
Pouce d'écart.....	16
Poursuite.....	82
Poursuite hors de la table.....	87

Précision	69
Premier parmi ses pairs	122
Première Manche de combat ..	74
Préparer une partie	25
Présence impérieuse	116
Présence imposante	116
Priorité des modificateurs	20
Profil de caractéristiques	17
Profiles des unités	28
Projectile	62
Protections individuelles	124
Provoquer un Duel	78
Psychologie	94

Q

Qui a gagné?	96
Qui commence à se déployer? ..	40
Qui joue en premier?	41
Qui peut frapper?	75
Quitter une unité	120, 121
Quitter une unité en chargeant	121

R

Rage	133
Ralliement au drapeau	116
Ralliement des unités en fuite ..	55
Rang complet	9
Rattaché	116
Réaction à une charge	43
Rechargez	133
Rectangle limite	10
Récupérer des Points de vie	67
Redirection	44
Réflexes foudroyants	133
Reformation	57
Reformation de combat	88
Reformation post-combat	87
Reformation rapide	116
Refuser un Duel	78
Règles de figurine	104
Règle de figurine dupliquée	106
Règles universelles	106
Rejoindre une unité	120
Relancer les dés	6
Remporter une Manche de combat	79
Répartition des touches ..	23, 122
Repli tactique	116
Réserve de point de vie	9
Résistance	17, 23
Résistance à la magie (X)	116
Résolution d'un sort	64
Résoudre un Duel	79
Ressusciter des Points de vie	67
Résultat de combat	79, 80
Résultat naturel	6
Retirée comme perte	90

Retirer les pertes	91
Retirer les Points de vie	24
Roi de la colline	38
Roue	57
Ruine	102

S

Sans peur	116
Sauvegarde d'armure	23
Sauvegarde spéciale	24
Se tient derrière	117
Se trouver dans un arc	10
Sécurisez la cible	39
Sélection des sorts	39
Séquence d'une attaque	22
Séquence de lancement d'un sort	63
Séquence d'une Manche de combat	75
Séquence de la Phase de charge ..	42
Séquence de la Phase de magie ..	59
Séquence de la Phase de mêlée ..	74
Séquence de la Phase de mouvement	55
Séquence de la Phase de tir	68
Séquence pré-partie	35
Siphonner le Voile	60
Socles	8
Socle compatible	107
Socle incompatible	108
Socles ronds	13
Sorts	60
Sorts améliorés	63
Sorts appris	61
Sorts héréditaires	61
Sorts liés	62, 66
Sort répliquable	61
Spécial	26
Suivez le rythme	123
Superposition	13
Surnaturel	117

T

Table des incidents de tir	128
Tableau des jets pour blesser ..	23
Taille	98
Taille de l'armée	25
Taille d'armée minimale	27
Taille de la partie	35
Tenace	117
Tenez la ligne	38
Tenir la position	43
Tenir la position et tirer	43, 70
Tentative de dissipation	64
Tentative de lancement	63
Terrain	100
Terrain aquatique	102
Terrain dangereux (X)	100

Terrain découvert	101
Terrain infranchissable	103
Terreur	117
Test de caractéristique	18
Test de discipline	18
Test de marche forcée	56
Test de moral	80
Test de panique	94
Test de ralliement	55
Tirs	69
Tirs désespérés	73
Tir en marche forcée	133
Tir en mouvement	70
Tir précis	133
Tir sur un rang supplémentaire	133
Tir rapide	133
Tir de volée	133
Tirailleur	117
Tirer avec une unité	68
Touches d'impact (X)	135
Tours	5
Tours de jeu	5
Tour de joueur	5
Troupe légère	118
Type	98
Types de déploiement	36
Type de sort	61, 62
Types de terrain	100

U

Un tour	63
Une tête au dessus	118
Unique	27
Unité	9
Unité combinée détruite	120
Unités impossibles à déployer ..	40
Unité invoquée	67
Unité du lanceur	62
Unité non déployée	40
Unité d'une seule figurine	57
Universel	62
Usage unique	6

V

Vacarme assourdissant	118
Valeurs des caractéristiques	18
Valeurs empruntées	19
Valeur de lancement	61
Visée stable	133
Voie de magie	59, 60
Vol (X, Y)	119

Z

Zone de déploiement	39
---------------------------	----