

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Livre de Règles

Beta v0.99.9 - 5 septembre 2016

VF 2.0



Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge est un jeu créé et entretenu par la communauté qui met en scène des affrontements de figurines.

Toutes les règles sont disponibles gratuitement sur le site suivant : <http://www.the-ninth-age.com/>. Vos retours et suggestions sont les bienvenus.

Copyright Creative Commons license : the-ninth-age.com/license.html

Table des matières

1 Introduction	3	Étapes d'une Manche de Corps à Corps	53
Qu'est-ce que BF : Le 9 ^e Âge ?	3	Gagner une Manche de Corps à Corps	58
Note des traducteurs	4	Test de Moral	59
L'échelle du jeu	5	Poursuites et Charges Irrésistibles	60
		Reformation de Combat	63
2 Figurines, unités et formations	6	13 Attaques et blessures	64
Figurines	6	Séquence d'une attaque	64
Unités	6	Répartir les touches	65
3 Principes généraux	8	Jets pour blesser	65
Jeu au tour par tour	8	Sauvegarde d'Armure et malus	66
Les dés	9	Régénération et Sauvegarde Invulnérable	66
Gabarits	10	Retirer les Points de Vie	67
		Retirer les pertes	68
4 Logistique du champ de bataille	12	Test de Panique	68
Mesurer les distances	12	14 Types de Troupe	69
Ligne de Vue	12	Figurines à pied ou montées	70
Règle du Pouce d'Écart	13	Règles des Types de Troupe	70
Bords de table	13	15 Équipement Standard	75
5 Caractéristiques	14	Armes de Corps à Corps	75
Profil de Caractéristiques	14	Armes de Tir	76
Test de Caractéristique	15	Armes d'Artillerie	77
6 Préparer une partie	17	Types d'Armure	80
Construire votre Liste d'Armée	17	16 Personnages	81
Restrictions	18	Personnages isolés	81
Patrouilles et Grandes Armées	19	Rejoindre une unité	81
Liste d'Armée ouverte ?	20	Le Général	86
7 Séquence Pré-Partie	21	Le Porteur de la Grande Bannière	86
8 Phase de Déploiement	25	Défis	87
9 Phase de Mouvement	27	17 État-Major	88
Séquence de la Phase de Mouvement	27	Musicien	88
Déclaration des charges	27	Porte-Étendard	89
Mouvements Obligatoires	34	Porte-Étendard Vétéran	89
Autres Mouvements	35	Champion	89
Pivots et Roues	36	18 Terrains et Décors	90
10 Phase de Magie	37	Types de Terrain	90
Sorciers	37	Liste des Décors particuliers	91
Sorts	37	19 Conditions de Victoire et Points	95
Séquence de la Phase de Magie	41	Gagner des Points de Victoire	95
Séquence de lancement d'un sort	42	Qui a gagné ?	96
Fiasco	44	20 Règles Spéciales	97
Attributs de Voie	44	Liste des Règles Spéciales	98
Objet de Sort	45	Appliquer les Règles Spéciales	112
Effets magiques particuliers	46	21 Objets Magiques	114
11 Phase de Tir	47	Catégories d'Objets Magiques	114
Séquence de la Phase de Tir	47	Liste des Objets Magiques Communs	115
Jets pour toucher de tir	48	22 Résumés	122
12 Phase de Corps à Corps	52		
Séquence de la Phase de Corps à Corps	52		

Ressources

FIGURES		TYPES DE TROUPE		OBJETS MAGIQUES	
Types de Déploiement	23	Types de Troupe	69	Armes Magiques	116
Alignement en Charge	32			Armures Magiques	117
Pivots et Roues	36	PERSONNAGES		Talismans	118
Couverts	49	Le Général	86	Objets Enchantés	119
Qui peut attaquer ?	54	Le Porteur de la GB	86	Objets Cabalistiques	120
Poursuites	62			Bannières Magiques	121
Au Premier Rang	84	ÉTAT-MAJOR			
Tirailleurs	110	État-Major	88	TYPES DE TERRAIN	
RÉACTIONS AUX CHARGES		ÉQUIPEMENT STANDARD		Types de Terrain	90
Réactions aux charges	28	Armes de Corps à Corps	75	Décors particuliers	91
EFFETS MAGIQUES		Armes de Tir	76	Bâtiment	93
Mouvement Magique	46	Armes d'Artillerie	77		
Récupérer et Ressusciter des		Incidents de Tir	79		
PVs	46	Types d'Armure	80		
Unités invoquées	46	VICTOIRE			
		Objectifs Secondaires	95		
		Table des Pts de Bataille	96	Résumés	

Liste des Règles Spéciales

Arme à deux Mains	Course Rapide	Mouvement Aléatoire
Attaques Aléatoires	Distrayant	Mouvement ou Tir
Attaques de Broyage	D'Outre-Monde	Né du Feu
Attaques Divines	Éclaireur	Pas de Marche Forcée
Attaque Écrasante	Embuscade	Pas un Meneur
Attaques Empoisonnées	Encombrant	Perforant
Attaques Enflammées	Éthéré	Peur
Attaques Foudroyantes	Feu Démoniaque	Piétinement
Attaques Magiques	Frénésie	Plateforme de Guerre
Attaque au Passage	Fusion du Métal	Rechargez !
Attaque de Souffle	Garde du Corps	Réflexes Foudroyants
Attaques Toxiques	Grande Cible	Régénération
Avant-Garde	Guide	Résistance à la Magie
Blessures Multiples	Haine	Sauvegarde Invulnérable
Caché	Immunisé à la Psychologie	Stupidité
Camouflé	Indémoralisable	Tenace
Canalisation	Inflammable	Terreur
Cavalerie Légère	Ingénieur	Tir de Volée
Charge Dévastatrice	Insignifiant	Tir Rapide
Charge Tonitruante	Instabilité Démoniaque	Tirs Multiples
Combat avec un Rang Supplémentaire	Instable	Tirailleur
Conclave de Sorciers	Maître d'Armes	Touches d'Impact
Coup Fatal	Maître de la Voie	Troupe Légère
	Mort-Vivant	Vol

1 Introduction

1.1 Qu'est-ce que BF : Le 9^e Âge ?

Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge, souvent raccourci en Le 9^e Âge ou T9A pour les anglophones, est un jeu de 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 soldats à pied, d'archers talentueux, de chevaliers en armure, de puissants sorciers, de héros légendaires, de monstres terrifiants, de gigantesques dragons et bien plus encore. Une partie se joue sur un champ de bataille de 4' par 6' (soit environ 1,20 m par 1,80 m) avec des dés à six faces pour déterminer le succès d'actions comme 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 :

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

1.2 Note des traducteurs

L'unité de mesure dans Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge est le pouce anglais, ou « pouce technique international », et se note ". Il vaut exactement 2,54 cm. Toutes les distances et portées sont indiquées et mesurées en pouces. Le pied, noté ', vaut 12 pouces. Ce système d'unités, originaire du Moyen-Âge, est encore utilisé aujourd'hui dans quelques régions du monde comme les États-Unis ou le Royaume-Uni, berceau de ce jeu.

Nous souhaitons remercier chaleureusement l'équipe à l'initiative du 9^e Âge pour leur motivation et leur travail continu pour faire vivre notre passion. Nous espérons que ce jeu saura développer les qualités pour plaire au plus grand nombre et réunir les joueurs, amateurs comme habitués des tournois, autour de règles amusantes et équilibrées, pour finalement s'imposer comme un standard du jeu de figurines. Cette grande ambition ne pourra s'accomplir que **grâce à vous**, la communauté, via des retours constructifs, afin de modeler le jeu selon nos désirs. N'étant **en aucun cas à but lucratif**, le 9^e Âge part avec un avantage considérable. Les règles des éventuelles nouvelles sorties ne sont pas dictées par le besoin de vendre ces nouveautés. Vous pouvez choisir et acheter vos figurines où bon vous semble, il n'y a pas un unique revendeur toléré. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que le 9^e Âge sera joué, vous disposerez d'un **support continu et régulier**, celui-ci étant offert par la communauté.

Concernant la traduction en elle-même, nous avons fait de notre mieux pour vous offrir une version de qualité, dont nous espérons qu'elle égale celle de la version originale ! Si vous constatez des coquilles, des erreurs, merci de nous les signaler en nous contactant sur le forum du 9^e Âge, dans le **sous-forum français** (<http://www.the-ninth-age.com/index.php?board/117-french/>). Vous y trouverez aussi les dernières mises à jour. **En cas de conflit d'interprétation avec la version originale, la version originale fait référence.**

Que ce jeu vous apporte d'innombrables heures de plaisir partagé !

- | | | |
|-----------------|-----------------|---------------------------|
| - « AEnoriel » | - « Bigfish » | - « Iluvatar » |
| - « Anglachel » | - « Eru » | - « Mammstein » |
| - « Astadriel » | - « Gandarin » | - « Shlagrabak » |
| - « Batcat » | - « Groumbahk » | - et beaucoup d'autres... |

1.3 L'échelle du jeu

Jouer à un jeu de figurines est souvent un exercice d'abstraction, en particulier lorsqu'il s'agit d'un jeu de batailles de masse comme Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge. Il n'y a donc pas d'échelle recommandée lors d'une partie : une figurine pourrait représenter un seul, une douzaine, ou même une centaine de guerriers. Si les joueurs sont encouragés à interpréter cette échelle comme ils le souhaitent, les distances utilisées dans les règles ne semblent pas réalistes en comparaison de la taille des figurines utilisées pour le jeu. L'échelle des figurines utilisées pour Le 9^e Âge est environ de 1/72. On peut en déduire qu'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 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, d'environ 250 m.

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

De même que nous pouvons imaginer que les combattants du jeu sont en réalité plus petits que les figurines qui les personnifient, 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, ou même 100. Une unité de 10 gobelins gringalets pourrait représenter seulement 10 gobelins, ou plus probablement un groupe de 100, 200 ou 500 avortons. On peut alors se poser la question des personnages et des monstres. Ces figurines sont faites pour incarner des individus exceptionnels et des créatures puissantes qui valent des régiments entiers à elles seules. Si cela facilite les choses, on peut supposer que la figurine d'un personnage représente 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.

De façon semblable, les éléments de décor peuvent être interprétés comme une représentation exacte de ce qu'ils sont dans le jeu, ou être 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, et une tour à un fort.

L'échelle de temps, quant à 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 défi 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.

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 par 1,20 m, ce qui représente une zone d'environ 700 m par 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.

2 Figurines, unités et formations

2.1 Figurines

Les figurines représentent des guerriers, des monstres ou encore des lanceurs de sort. Tous les éléments liés à un même socle sont considérés comme étant une même figurine, comme par exemple un dragon et son cavalier, ou un canon et ses trois servants.

2.1.1 Socles et contact socle à socle

Toutes les figurines sont fixées sur des socles qui peuvent être carrés, rectangulaires ou ronds. L'envergure d'une figurine est associée à son socle. Les dimensions des socles sont données en millimètres, dans l'ordre face avant puis côté, comme par exemple 25x50 mm pour un socle de cavalerie ordinaire. Dans le cas d'un socle rond, on donne une seule dimension, le diamètre : 60 mm par exemple pour le socle d'une Machine de Guerre ordinaire.

Deux figurines sont considérées comme étant en contact socle à socle si leurs socles se touchent, même coin à coin.

2.1.2 Figurines en plusieurs éléments

Certaines figurines, appelées Figurines en Plusieurs Éléments, ont plusieurs Profils de Caractéristiques. Une figurine de cavalerie, par exemple, est composée de deux éléments (cavalier et monture), tandis qu'une figurine de Char peut posséder cinq éléments (deux chevaux, deux membres d'équipage et un châssis). Un soldat classique à pied est une figurine composée d'un seul élément. Chaque partie d'une telle figurine a son propre Profil de Caractéristiques et constitue un « élément de figurine ». 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 élément de figurine.

2.2 Unités

Toute figurine fait partie d'une unité. Une unité peut être un groupe de figurines déployées en rangs et en colonnes ou une figurine seule. Quand une règle, une capacité, un sort, etc. affecte une unité, toutes les figurines de l'unité sont concernées. Quand elles forment une unité, toutes les figurines doivent être parfaitement alignées, en contact les unes des autres, et face à la même direction. Tous les rangs, à l'exception du dernier, doivent avoir la même largeur. Le dernier rang pouvant être plus court, on l'appelle quand c'est le cas un rang arrière incomplet. Il peut tout à fait y avoir des vides dans ce rang arrière, du moment que chaque figurine est alignée avec celle de devant.

2.2.1 Figurines ordinaires

Les figurines génériques dans une unité sont appelées par la suite Figurines Ordinaires. Seuls les Personages ne sont pas des figurines ordinaires.

2.2.2 Rangs Complets

Un Rang Complet est un rang qui contient au moins 5 figurines. Certaines unités, comme celles d'Infanterie Monstrueuse, requièrent moins de 5 figurines pour former un Rang Complet. Voir le chapitre 14 à la page 69 pour plus de détails.

2.2.3 Formation de Horde

Les unités formées en rangs de 10 figurines au moins sont considérées comme étant en formation de Horde. Ce nombre est abaissé à 6 figurines dans le cas de Rangs Monstrueux.

2.2.4 Empreinte au Sol

L'Empreinte au Sol d'une unité correspond à la surface occupée par l'ensemble des socles de toutes les figurines de l'unité.

2.2.5 Centre de l'unité

Le centre d'une unité est défini en dessinant un rectangle imaginaire le plus petit possible contenant son Empreinte au Sol. Le centre de l'unité est le centre de ce rectangle, au croisement des deux diagonales (voir les diagonales en rouge dans la figure 1).

2.2.6 Avant, arrière, flancs et arcs de vision

Une unité possède quatre arcs de vision : frontal, arrière et deux latéraux. Chaque arc est défini en tirant une ligne droite depuis chaque coin du rectangle imaginaire défini dans le paragraphe 2.2.5 ci-dessus, avec un angle de 135° par rapport aux côtés de ce rectangle (voir la figure 1). Les unités constituées de socles ronds n'ont pas d'arc de vision, des lignes de vue peuvent être tracées depuis n'importe quel point de leur socle et dans n'importe quelle direction.

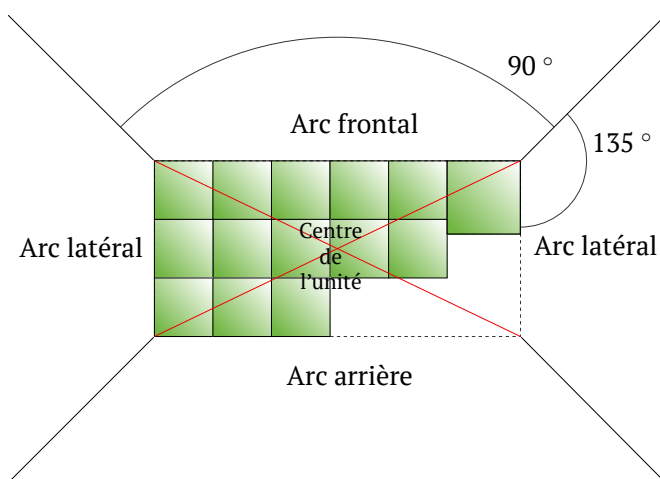


Figure 1 – Cette unité possède 3 rangs et 5 colonnes. Le socle sur le côté droit est un Personnage dont le socle est incompatible avec ceux de l'unité qu'il a rejointe. Le dernier rang est incomplet, ne contenant que 3 figurines. L'Empreinte au Sol de l'unité est la zone verte. Le centre de l'unité est le centre du rectangle dessiné à partir des bords extérieurs de l'Empreinte au Sol, dont les diagonales sont en rouge. Les arcs avant, arrière et des flancs sont définis par un angle de 135° avec les côtés de ce rectangle.

3 Principes généraux

3.1 Jeu au tour par tour

Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge 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. Un joueur a le premier Tour de Joueur, pendant lequel il déplace ses figurines et attaque avec elles. Après cela, l'autre joueur joue son premier Tour de Joueur, ce qui finit le premier Tour de Jeu. Durant le deuxième Tour de Jeu, le premier joueur joue maintenant son deuxième Tour de Joueur, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les deux joueurs aient fait six Tours de Joueur, ce qui termine la partie.

3.1.1 Tour de Joueur

Chaque Tour de Joueur se divise en quatre Phases jouées dans l'ordre suivant :

- 1 Phase de Mouvement
- 2 Phase de Magie
- 3 Phase de Tir
- 4 Phase de Corps à Corps

3.1.2 Joueur Actif et Joueur Réactif

Le Joueur Actif est le joueur qui est en train de jouer son tour.

Le Joueur Réactif est le joueur qui n'est pas en train de jouer son tour.

3.1.3 Effets simultanés

À chaque fois qu'au moins deux effets sont activés en même temps, et que leur ordre importe, commencez par résoudre tous les effets contrôlés par le Joueur Actif. Chaque joueur décide de l'ordre dans lequel ses propres effets sont résolus. Si une décision est nécessaire, par exemple pour activer ou non une capacité, le Joueur Actif doit déclarer son choix avant le Joueur Réactif. Une fois que les deux joueurs ont déclaré quelles capacités sont activées et dans quel ordre, les effets sont résolus, en commençant par le Joueur Actif. Par exemple, si les deux joueurs ont une capacité qui peut 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 sa capacité ou non. Ensuite, le Joueur Réactif peut choisir s'il utilise la sienne. Enfin, les effets sont résolus, en commençant par la capacité du Joueur Actif.

3.2 Les dés

3.2.1 Lancer les dés

Dans Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge, on utilise souvent des dés pour déterminer ce qu'il s'y 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. Cela est indiqué par un « 3+ » (ou 2+, 4+, 6+, etc.). Vous devez quelquefois lancer plusieurs de ces dés en même temps. Cela est représenté par un nombre avant le type de dé, comme « 3D6 », qui signifie qu'il faut lancer 3 dés à six faces et additionner leurs résultats. Dans d'autres cas, un jet de dé peut être modifié par addition ou soustraction d'un chiffre, comme « 1D6+1 ». Ajoutez ou soustrayez le chiffre indiqué au résultat du dé. Enfin, certains effets permettent de relancer des dés, comme des jets pour blesser ratés, ou des jets de Sauvegarde Invulnérable ayant donné '1'. Relancez simplement le ou les dés en question.

Un dé relancé ne peut jamais être relancé à nouveau, peu importe la raison ou la capacité, et le second résultat doit toujours être accepté.

Il est parfois nécessaire de lancer un D3. Il suffit de lancer un D6 et de diviser le résultat par deux, en arrondissant au supérieur, pour un résultat de 1, 2 ou 3. Quand on parle d'un résultat naturel de '1' ou '6' à propos d'un jet de D3, on fait toujours référence au résultat du D6 avant la division par deux.

3.2.2 Le dé de déviation

Le Dé de Déviation est un dé à six faces spécial. Deux de ses faces sont marquées d'un symbole « Touché ! » et les quatre autres faces d'une flèche, pointant ainsi dans une direction aléatoire. Ce dé est généralement utilisé quand un projectile ou l'effet d'un sort risque de dévier de sa trajectoire.

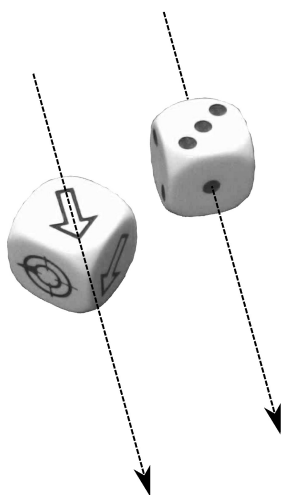


Figure 2 – Deux façons équivalentes de représenter un Dé de Déviation.

Déviation

Quand vous êtes amenés à faire dévier un objet, par exemple avec « Faites dévier le gabarit de 1D6'' », lancez le Dé de Déviation et le dé de distance de déviation précisé (D6 sur cette figure). Si un symbole « Touché ! » est obtenu, ne bougez pas l'objet. Si une flèche est obtenue, déplacez le gabarit de la distance de déviation obtenue parallèlement à la direction de la flèche. Notez qu'il ne s'agit pas de la même chose que de déterminer une direction aléatoire.

Utiliser un dé classique à la place

Un dé à six faces ordinaire peut faire l'affaire pour remplacer un Dé de Déviation. Un résultat de '1' ou '6' représente un « Touché ! ». Sinon, le symbole '1' pointe dans une direction comme une flèche (voir la figure 2).

3.2.3 Direction aléatoire

Dans certains cas, vous devrez déterminer une direction aléatoire. Lancez alors le Dé de Déviation jusqu'à obtenir une flèche et utilisez cette direction. Ignorez tout résultat « Touché ! ». Vous pouvez exceptionnellement relancer ce dé plusieurs fois jusqu'à obtenir une flèche. Certains Dés de Déviation disposent d'une petite flèche sur le symbole « Touché ! ». Il est donc inutile de relancer ce dé, utilisez la petite flèche pour la direction.

3.3 Gabarits

Les Gabarits sont utilisés pour déterminer des zones d'effet. Il en existe de différents types et tailles, les plus employés étant les Gabarits de 3" et 5". Ces derniers ont une forme de disque, de diamètres respectifs 3" et 5". Les Gabarits moins communs comprennent le Gabarit rond de 1", appelé simplement Gabarit de 1", et le Gabarit Linéaire, utilisé pour les canons et certains sorts.

Pour définir combien de figurines sont touchées par un Gabarit (on dit aussi sous un Gabarit), tenez le Gabarit en question au-dessus de la cible et déterminez quelles figurines ont leur socle directement en dessous. Si n'importe quelle partie du socle d'une figurine, aussi petite soit-elle, est recouverte par le Gabarit, la figurine compte comme étant touchée. Un point du Gabarit ne peut toucher qu'un socle au plus. Notez que les dimensions des socles des figurines sont dans une base métrique alors que les tailles des Gabarits s'expriment en pouces. Cela signifie par exemple qu'un Gabarit de 3" peut toucher les socles de 5 figurines alignées ayant des socles de 25 mm, car 3" = 7,62 cm.

3.3.1 Touches des Gabarits circulaires

La figure 3 et la table 1 présentent le nombre de figurines qui peuvent être touchées pour chacun des deux Gabarits circulaires.

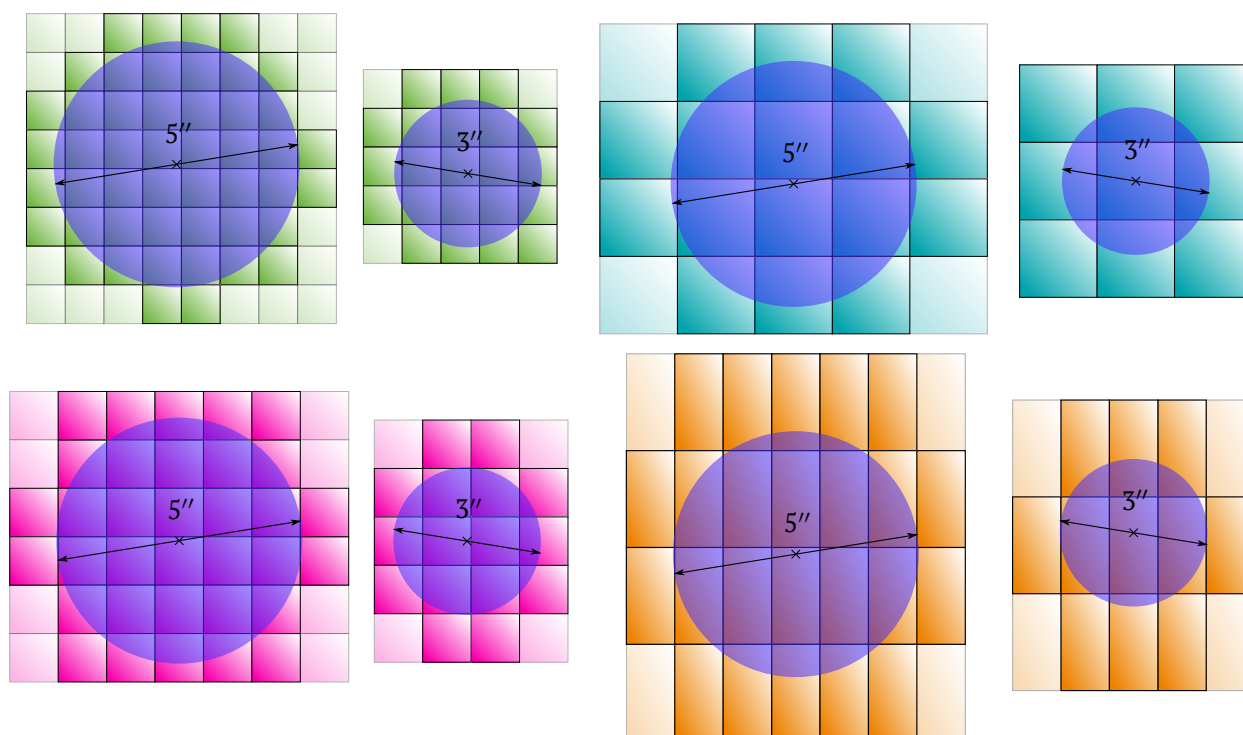


Figure 3 – Placement optimal des Gabarits circulaires. Les socles verts font 20x20 mm, les socles magenta 25x25 mm, les socles cyan 40x40 mm et les socles orange 25x50 mm.

Taille de socle	20x20 mm	25x25 mm	40x40 mm	25x50 mm
Gabarit de 3"	22	16	9	11
Gabarit de 5"	48	34	16	24

Table 1 – Nombre maximal de figurines touchées.

3.3.2 Gabarit de Ligne

Un Gabarit de Ligne est une ligne droite tracée entre deux points. Toutes les figurines dont le socle se situe sous la ligne sont touchées. On peut aussi déterminer le nombre de figurines touchées en additionnant le nombre de rangs et de colonnes traversés et en retirant un. Dans la figure 4, 4 rangs et 4 colonnes sont traversés, soit $4 + 4 - 1 = 7$ figurines touchées.

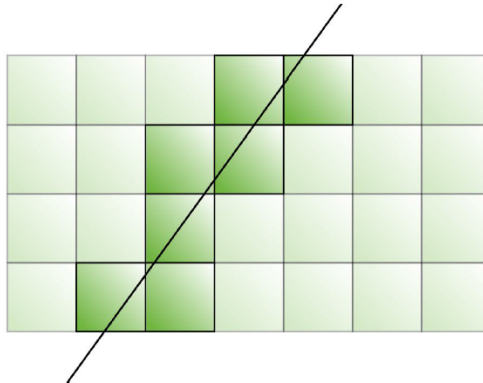


Figure 4 – Touches d'un Gabarit de Ligne.

4 Logistique du champ de bataille

4.1 Mesurer les distances

L'unité de mesure dans Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge est le pouce, noté ". Il vaut 2,54 cm exactement. Toutes les distances et portées sont indiquées et mesurées en pouces. Pour déterminer la distance entre deux objets sur le champ de bataille, comme des unités, décors ou autres éléments, vous devez toujours mesurer entre les points au sol les plus proches des deux objets, même si cela traverse un quelconque obstacle. Entre deux figurines, les mesures se font donc bout de socle à bout de socle.

Les règles se réfèrent souvent à des objets étant à moins d'une certaine distance. Dans ce cas, mesurez la distance entre leurs points les plus proches de ces objets. Si cette distance est inférieure 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.

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

4.2 Ligne de Vue

Une figurine a une Ligne de Vue sur sa cible (point ou unité) si vous pouvez tracer une ligne droite depuis l'avant de son socle directement jusqu'à la cible, sans sortir de l'arc frontal de la figurine, et sans être bloqué par un Décor Occultant ou par le socle d'une figurine qui a une Taille **plus grande que la figurine et sa cible à la fois**. Une figurine d'un rang arrière peut avoir les mêmes Lignes de Vue que la figurine du premier rang de la ou des même(s) colonne(s). On considère qu'une unité a une Ligne de Vue sur une cible si une ou plusieurs figurines de l'unité ont une Ligne de Vue sur cette cible. Les figurines d'une unité ne bloquent jamais les Lignes de Vue des autres figurines de cette unité.

4.2.1 Taille des figurines

Les figurines peuvent avoir trois Tailles :

Petite

Toute figurine étant du type de troupe Infanterie, Bête de Guerre, Nuée ou Machine de Guerre.

Moyenne

Toute figurine étant du type de troupe Cavalerie, Infanterie Monstrueuse, Cavalerie Monstrueuse, Bête Monstrueuse ou Char.

Grande

Toute figurine ayant la règle Grande Cible.

4.3 Règle du Pouce d'Écart

Dans des circonstances habituelles, les unités doivent toujours laisser un espace d'au moins 1" entre elles, alliées ou ennemies, et avec les Terrains Infranchissables. Pendant un déplacement, cette distance est réduite à 0,5", mais à la fin du mouvement, l'écart d'un pouce doit être respecté.

Quelques déplacements spéciaux autorisent une entorse à la Règle du Pouce d'Écart, comme les charges, qui permettent aux unités d'engager des Corps à Corps. D'autres types de déplacement permettent à une unité de se rapprocher à moins d'1" d'unités alliées ou de Terrains Infranchissables, mais seul un mouvement de charge permet le contact avec des unités ennemies. Si une unité est temporairement autorisée à ne pas respecter la Règle du Pouce d'Écart, elle peut l'ignorer par rapport à l'unité ou au Terrain Infranchissable aussi longtemps qu'elle reste à moins de 1". Elle ne peut cependant jamais entrer en contact socle à socle avec une unité ennemie qu'elle n'a pas chargée. Une fois que l'écart d'un pouce est à nouveau respecté, la règle recommence automatiquement à s'appliquer.

4.4 Bords de table

Les bords de table correspondent aux limites du jeu. Les figurines peuvent se retrouver temporairement en dehors de cette limite durant un déplacement, du moment que pas plus de la moitié du socle d'une figurine ne dépasse à n'importe quel moment, et tant qu'aucune partie de la figurine ne se retrouve en dehors à la fin du déplacement. Les Gabarits peuvent être placés partiellement en dehors du champ de bataille et affectent toujours les figurines sous la partie du Gabarit toujours sur le champ de bataille.

5 Caractéristiques

5.1 Profil de Caractéristiques

Chaque figurine possède un Profil, qui est composé de neuf Caractéristiques présentées dans la table 2.

M	Mouvement	<i>La vitesse à laquelle la figurine se déplace, en pouces par tour.</i>
CC	Capacité de Combat	<i>Détermine les chances de toucher et d'éviter d'être touché au Corps à Corps.</i>
CT	Capacité de Tir	<i>Détermine les chances de toucher avec des armes de Tir.</i>
F	Force	<i>Plus la Force est élevée, plus il est facile de blesser et de passer à travers l'armure.</i>
E	Endurance	<i>Une grande Endurance permet d'encaisser les coups plus facilement.</i>
PV	Points de Vie	<i>Quand une figurine perd tous ses Points de Vie, elle est retirée comme perte.</i>
I	Initiative	<i>Une plus grande Initiative permet de frapper en premier.</i>
A	Attaques	<i>Le nombre d'attaques qu'une figurine peut porter au Corps à Corps en une Manche.</i>
Cd	Commandement	<i>Mesure de la discipline et de la capacité à rester au combat dans des situations dangereuses.</i>

Table 2 – Les Caractéristiques d'une figurine.

Toutes les caractéristiques vont de 0 à 10 et ne peuvent jamais dépasser ces valeurs.

Caractéristique à 0

Quand la valeur d'une Caractéristique est égale à 0, cela peut être représenté par un tiret « - » ou par une étoile « * ».

CC à 0 : La figurine est touchée automatiquement au Corps à Corps et ne peut toucher au Corps à Corps que sur un '6'.

CT à 0 : La figurine ne peut pas utiliser d'Arme de Tir.

F à 0 : Les attaques de la figurine ne peuvent pas blesser.

E à 0 : Les jets pour blesser dirigés contre la figurine réussissent sur 2+.

PV à 0 : La figurine est retirée comme perte.

A à 0 : Un élément de figurine dont la Caractéristique d'Attaques non modifiée est à 0 ne peut pas porter d'attaque au Corps à Corps.

5.2 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 Caractéristique testée, le test est raté. Sinon, le test est réussi. Ainsi, les figurines avec une Caractéristique à 0 échoueront automatiquement tout Test lié à cette Caractéristique.

Quand une figurine doit passer un Test de Caractéristique et qu'elle possède plusieurs valeurs pour une même Caractéristique, comme un cheval et son cavalier, faites un test unique pour la figurine entière en utilisant la Caractéristique la plus haute. Quand un Test de Caractéristique doit être passé pour toute une unité, prenez la valeur la plus grande de l'unité.

5.2.1 Caractéristique non modifiée

Une Caractéristique non modifiée est la valeur de la Caractéristique qui peut être lue sur le profil de la figurine, en ignorant tous les équipements, sorts et règles l'affectant. Les seules exceptions sont les changements de Caractéristique appliqués lors de la construction de l'armée (sauf équipement), comme par exemple en améliorant une figurine en « Vétéran », lui donnant +1 en Force. Ce type de modification est considéré comme faisant partie de la Caractéristique non modifiée de la figurine.

5.2.2 Caractéristique Empruntée

Dans certains cas, une figurine peut emprunter ou utiliser la Caractéristique d'une autre figurine. La valeur de la Caractéristique est empruntée après toute modification venant de l'équipement, de sorts ou de règles spéciales affectant la figurine propriétaire. Les modifications liées à la figurine qui emprunte la caractéristique sont ensuite appliquées, en suivant les règles de priorité des modificateurs du paragraphe 5.2.4 ci-dessous.

5.2.3 Test de Commandement

Un test de Commandement se passe en lançant 2D6 et en comparant le résultat avec la valeur de la Caractéristique de Commandement de la figurine. Si le résultat est strictement plus grand que le Commandement de la figurine, le test est raté. Sinon, le test est réussi. Si une unité dispose de plusieurs valeurs de Commandement quand elle doit passer un test, par exemple si un Personnage a rejoint l'unité, le propriétaire peut choisir la valeur à utiliser.

Il y a beaucoup d'occasions différentes de tester le Commandement, comme les tests de Panique ou de Moral. Ces tests restent des tests de Commandement, peu importe les modificateurs et règles spéciales associés.

5.2.4 Priorité des modificateurs

Quand une Caractéristique ou une autre valeur est modifiée, les modificateurs s'appliquent dans un ordre précis :

1. Caractéristique empruntée* ou fixée à une certaine valeur, comme par la Présence Charismatique, ou après un test de Peur raté.
2. Multiplicateurs, comme une division par deux, une Caractéristique doublée ou triplée. À moins que le contraire ne soit précisé, arrondissez toujours au supérieur.
3. Additions et soustractions, comme -1 ou +3.

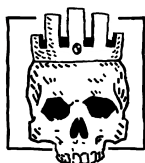
* Si la Caractéristique à emprunter est modifiée, appliquer ces modifications avant d'emprunter la Caractéristique.

Si plusieurs modificateurs de la même étape doivent être appliqués, commencez par appliquer les modificateurs sans précision de valeur minimale ou maximale, puis ceux avec de telles précisions, comme « -1 en Initiative jusqu'à un minimum de 1 ». Ensuite, appliquez les modificateurs dans l'ordre chronologique. Rappelez-vous qu'une Caractéristique ne peut jamais être modifiée, même temporairement, de façon à dépasser 10 ou tomber en dessous de 0. Cet ordre de priorité s'applique pour tous les modificateurs et pas seulement les modificateurs de Caractéristique.

6 Préparer une partie

6.1 Construire votre Liste d'Armée

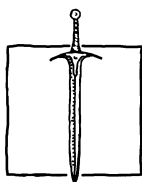
Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge propose une série de Livres d'Armée qui décrivent les spécificités de chaque armée. Chaque armée regroupe un ensemble unique de personnages, troupes et règles. Les **Personnages** sont répartis entre Seigneurs et Héros, et les **Troupes** entre unités de Base, unités Spéciales et unités Rares.



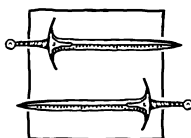
Les Seigneurs sont les individus les plus puissants d'une armée.



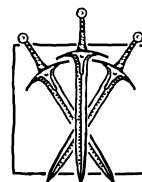
Les Héros sont des individus exceptionnels.



Les unités de Base représentent les guerriers les plus communs de l'armée.



Les vétérans et régiments d'élite constituent les unités Spéciales.



Les unités Rares sont des troupes extraordinaires, des monstres peu communs et des machines de guerre inhabituelles.

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 est sujette à des règles et restrictions, que l'on décrit en détails dans la suite du chapitre.

6.1.1 Coût en points

Chaque unité, arme, amélioration, Objet Magique, etc. vaut un certain montant de points. Le Coût en Points d'une unité est la somme des Coûts en Points de chacune de ses figurines et des options. Le Coût en Points d'une armée est la somme des Coûts en Points de toutes ses unités.

Demi-point

La valeur en points d'une unité doit être entière. Si une amélioration coûte 0,5 point, le coût final de l'unité est arrondi à la valeur supérieure.

Coûts Seigneur / Héros

Si le coût d'une option ou d'un objet magique est écrit avec un « / », par exemple 50 / 40 pts, la première valeur est le coût pour un Seigneur tandis que la seconde s'applique pour un Héros ou un Champion.

6.2 Restrictions

Une armée de Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge doit suivre des règles simples de composition, détaillées ci-dessous :

- **Coût en Points de l'armée**

Le Coût en Points de l'armée, combinant la valeur de toutes les unités, équipements et options, ne doit pas dépasser la limite en points décidée pour la partie. Elle peut cependant descendre jusqu'à 20 points en dessous de cette limite.

- **Catégories d'unités**

Les unités sont regroupées en 5 Catégories. Le nombre de points que l'on peut dépenser dans chaque groupe dépend de la Catégorie. De plus, une même entrée du livre d'armée ne peut être prise qu'un certain nombre de fois. Ces informations sont résumées dans la table 3 ci-dessous.

	Limite de points	Limite de duplication
Base	min. 25 %	max. 4
Spécial	-	max. 3
Rare	max. 25 %	max. 2
Héros	max. 50 %	max. 3
Seigneurs	max. 35 %	max. 3
Héros + Seigneurs	max. 50 %	-

Table 3 – Restrictions de composition d'armée.

Parfois, certaines unités peuvent être déplacées d'une Catégorie à une autre. Par exemple, certaines règles peuvent autoriser un joueur à prendre un Char comme choix de Base plutôt qu'en choix Spécial. Dans de tels cas, il faut respecter à la fois la limite de duplication de son ancienne Catégorie et de sa nouvelle. La limite de points compte, quant à elle, seulement dans la nouvelle catégorie. Dans notre exemple précédent, vous ne pouvez pas inclure plus de 3 Chars dans votre armée, mais ceux-ci compteront dans les 25 % d'unités de Base nécessaires.

- **Taille d'armée minimale**

Une armée doit contenir au moins 4 unités sans compter les Personnages. On ne peut comptabiliser qu'une seule unité de type Machine de Guerre pour atteindre ce minimum.

- **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. Une armée ne peut comporter qu'un seul Général.

- **Unique et Un par Armée**

Les unités, options et objets marqués Unique ou Un par Armée ne peuvent être pris qu'une fois par armée. Ceux marqués Unique peuvent être pris en deux exemplaires dans une Grande Armée.

- **0-X Choix**

Certaines unités disposent d'une limite de duplication différente notée 0-X Choix, par exemple 0-2 Choix. Cela signifie que ces unités peuvent être prises entre 0 et X fois, en ignorant les limites de duplication classiques. 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.

6.3 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 grandes que la norme.

Patrouilles

Les armées de 1500 points ou moins sont appelées Patrouilles. La taille d'armée minimale est réduite à 3 unités. La table suivante donne les nouvelles limites de duplication :

Base	max. 2
Spécial	max. 2
Rare	max. 1
Héros et Seigneurs	max. 2
Unique	max. 1
Un par Armée	max. 1
0-X Choix	divisée par 2, arrondie au supérieur

Grandes Armées

Les armées de 4000 points ou plus sont appelées Grandes Armées. Les unités marquées Unique peuvent être prises en deux exemplaires. La table suivante donne les nouvelles limites de duplication :

Base	max. 8
Spécial	max. 6
Rare	max. 4
Héros et Seigneurs	max. 6
Unique	max. 2
Un par Armée	max. 1
0-X Choix	doublée

6.4 Liste d'Armée ouverte ?

Les règles de ce jeu ont été équilibrées avec l'idée de listes d'armée complètement révélées. Par exemple, votre adversaire doit savoir quels Objets Magiques vos figurines possèdent. Nous encourageons les joueurs à partager leur Liste d'Armée complète avec leur adversaire au début de la partie, en détaillant unités, options, Objets Magiques, capacités spéciales, coûts en points, etc. Les seules choses qui ne doivent pas être montrées à votre adversaire sont celles explicitement citées comme cachées ou secrètes, comme par exemple dans quelle unité un Assassin est caché. Précisons que l'Assassin et son équipement sont quand même mentionnés dans la liste.

6.4.1 Règles optionnelles pour listes cachées

Certains joueurs peuvent préférer jouer avec des listes dites « cachées ». Rappelons que les règles du jeu n'ont pas été équilibrées dans cette optique. Dans ce cas, nous vous proposons de suivre les règles suivantes. La plus grande partie de votre armée doit rester connue de votre adversaire avant le début de la partie. Seuls quelques aspects sont secrets, ou « cachés ». Les deux joueurs peuvent donner à leur adversaire une liste simplifiée dans laquelle les détails cachés sont omis.

Voilà les éléments qui peuvent être cachés :

- Les Objets Magiques pris dans la liste commune de ce livre.
- Les Objets Magiques spécifiques aux Livres d'Armée ainsi que toute option suivant les règles des Objets Magiques, comme les Objets Démoniaques et les Runes Naines.

Le reste doit être présenté dans la partie ouverte de votre liste. De plus, les Objets Magiques et assimilés qui ont un équivalent standard doivent être présentés sur la liste ouverte comme tels. Une Arme Lourde magique, par exemple, apparaît comme une simple Arme Lourde.

Quand vous possédez au moins deux unités qui sont identiques dans la liste ouverte, mais qui ont une différence cachée, comme par exemple une Bannière Magique, vous devez avoir un moyen visible de les différencier, noté sur votre liste complète. Par exemple, la bannière rouge est la Bannière Magique, tandis que la bleue est ordinaire.

Révéler les Objets Magiques

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

- 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 une Arme Magique ou tout objet dont une règle affecte l'attaque ;
- si cela altère un jet de sauvegarde. L'objet doit alors être révélé avant que les dés ne soient jetés. Remarquez qu'un objet qui affecte une sauvegarde de la même manière que son équivalent standard le ferait, comme un Bouclier Magique, ne doit pas forcément être révélé.

Un objet 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, ou lorsqu'elle charge. Déclarez alors l'objet avant de lancer le jet de distance de charge, mais après que les réactions ont été déclarées. Pour les Objets Runiques Nains, ne révélez que la Rune qui est utilisée, pas la combinaison complète.

7 Séquence Pré-Partie

Il y a plusieurs étapes à suivre dans un certain ordre afin de mettre en place une partie de Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge. L'ensemble de ces étapes est appelé Séquence Pré-Partie. La première étape, et la plus importante, est de trouver un adversaire motivé et de vous mettre d'accord sur la taille de la partie. Les joueurs peuvent ensuite se dévoiler leurs Listes d'Armée et commencer à installer le champ de bataille. Puis ils déterminent le type de déploiement, les Objectifs Secondaires, les zones de déploiement et génèrent les sorts des Sorciers. La dernière étape consiste à passer à ce qu'on appelle le Déploiement.

Voilà un résumé des étapes de la séquence pré-partie :

- 1 Décidez de la taille de la partie.
- 2 Montrez-vous vos Listes d'Armée.
- 3 Installez le champ de bataille.
- 4 Déterminez le type de déploiement.
- 5 Choisissez les Objectifs Secondaires.
- 6 Déterminez les zones de déploiement.
- 7 Générez les sorts.
- 8 Phase de Déploiement.

7.0.1 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, déterminant ainsi la taille de la partie. Des armées de 500 à 1000 points correspondent à des petites escarmouches. De 1000 à 2000 points, la bataille commence à être plus importante. Au delà de 2000 points, le jeu met en scène un conflit massif entre des armées épiques.

7.0.2 Dévoiler les listes

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 aussi choisir de garder quelques aspects de leur armée secrets et de ne les révéler qu'au fur et à mesure de la partie, comme expliqué dans le paragraphe 6.4.1.

7.0.3 Installer le champ de bataille

La partie se joue habituellement 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) et pour les plus grandes parties, au format Grande Armée, ajustez le 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. Les joueurs peuvent tout à fait se mettre d'accord sur le nombre, le type, la taille et la position des Décors. Sinon, voilà les règles standard pour générer un champ de bataille aléatoire :

- Divisez la table de jeu en sections de 24" par 24", soit environ 60 cm par 60 cm. Si la table fait 36" par 48", prenez plutôt des sections de 18" par 24", soit environ 45 cm par 60 cm.
- Placez chacun des trois Décors suivants au centre de sections choisies aléatoirement, avec un Décor au plus dans chaque section : un Bâtiment ou un Terrain Infranchissable (tirez au hasard), une Colline et une Forêt. Déplacez ensuite chaque Décor de 2D6" dans une direction aléatoire.
- Ajoutez 2D3 Décors (1D3 si la table fait 36" par 48"), en suivant les règles ci-dessus pour leur positionnement. Lancez 1D6 pour déterminer le type de chaque Décor additionnel :
 1. Colline
 2. Forêt
 3. Champ
 4. Eau peu profonde
 5. Mur
 6. Ruines
- Tous les Décors doivent être placés au moins à 6" les uns des autres. Bougez-les aussi peu que possible de leur position initiale pour satisfaire à cette condition. Si cela n'est pas possible, retirez le Décor qui pose problème.
- Nous vous recommandons des tailles de Décor comprises entre 6" par 8" (soit 15x20 cm) et 6" par 10" (15x25 cm), excepté pour les Murs pour lesquels nous conseillons 1" par 10" (2,5x25 cm).

7.0.4 Type de déploiement

Les deux joueurs peuvent se mettre d'accord sur le type de déploiement ou le tirer au hasard en lançant 1D6 :

- **1 à 3 : Classique**

La table est divisée en deux moitiés égales par une ligne centrale, dans le sens de la longueur. Les zones de déploiement commencent à 12'' de part et d'autre de cette ligne et s'étendent au delà.

- **4 à 5 : Diagonal**

La table est divisée en deux moitiés par une diagonale de la table. Le joueur choisissant sa zone de déploiement décide de la diagonale à utiliser. Les zones de déploiement commencent à 9'' de part et d'autre de cette ligne et s'étendent au delà.

- **6 : Attaque des Flancs**

La table est divisée en deux moitiés égales par une ligne centrale, dans le sens de la longueur. 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 centrale à plus du quart des bords courts de la table (18'' sur une table de 72'' de long) et à plus de 15'' de la ligne médiane aux deux autres endroits, près des bords courts. Le défenseur fait le contraire : les limites de 9'' et 15'' sont inversées.

La figure 5 illustre ces trois types de déploiement.

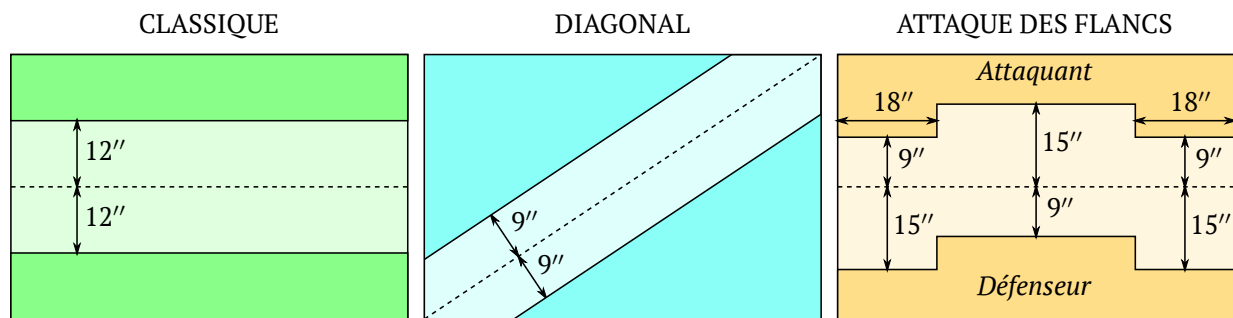


Figure 5 – Illustration des trois types de déploiement.

7.0.5 Objectifs Secondaires

Avant de choisir les zones de déploiement, les deux joueurs peuvent se mettre d'accord sur un ou plusieurs Objectifs Secondaires, voire aucun, ou vous pouvez en déterminer un aléatoirement en lançant 1D6 :

- **1 à 2 : Tenez la Ligne**

Tenez et défendez le centre du champ de bataille.

Placez un marqueur sur le centre du champ de bataille au besoin.

- **3 à 4 : Percée**

Envahissez le territoire ennemi.

Marquez la position des zones de déploiement.

- **5 : Capturez les Étendards**

Les cibles de valeur doivent être annihilées.

Après avoir déplacé les unités avec la règle Avant-Garde et avant de déterminer qui aura le premier Tour de Joueur, les deux joueurs doivent désigner chacun leur tour et ouvertement un Porte-Étendard ennemi, qui ne peut pas être le Porteur de la Grande Bannière, jusqu'à en avoir choisi trois ou tous les Portes-Étendards disponibles s'il y en a moins de trois. Les Porte-Étendards avec la règle Troupe Légère ne peuvent pas être désignés, tandis que ceux qui n'ont pas été encore déployés, comme pour les unités avec la règle Embuscade, peuvent l'être. Le joueur qui a fini de se déployer en premier commence à choisir.

- **6 : Sécurisez la Cible**

Des ressources cruciales ne doivent pas tomber entre les mains de l'ennemi.

Après avoir choisi les zones de déploiement, chaque joueur place un marqueur sur le champ de bataille, en commençant par celui qui a choisi sa zone de déploiement. Ces marqueurs doivent être positionnés à plus de 12" de la zone de déploiement du joueur qui le place, et à plus de 24" l'un de l'autre.

Référez-vous au chapitre 19 (page 95) pour plus de détails sur la capture d'un objectif et l'impact sur les Points de Victoire.

7.0.6 Zones de déploiement

Tirez au hasard afin de déterminer qui choisit les zones de déploiement. Par exemple, un joueur peut lancer 1D6 : sur 4+, c'est lui qui choisit. En cas de déploiement Classique, il s'approprie un des bords longs du champ de bataille. Pour un déploiement Diagonal, il peut prendre un des quatre coins. Enfin, pour un déploiement d'Attaque des Flancs, il choisit le côté et s'il est l'attaquant ou le défenseur.

7.0.7 Générer les sorts

Chaque joueur génère les sorts pour tous ses Sorciers, en commençant par le joueur qui a choisi sa zone de déploiement. Pour cela, sélectionnez un Sorcier et consultez sa Voie Magique, qui doit être inscrite sur la Liste d'Armée. Toutes les Voies Magiques peuvent être trouvées dans le Livre de Magie. Chaque Voie comprend des sorts numérotés de 0 à 6. Lancez 1D6 pour chaque sort que le Sorcier possède (normalement en nombre égal à son Niveau de Magie) pour voir quels sorts le Sorcier pourra utiliser lors de cette bataille. Si un '1' est obtenu, le Sorcier connaît le sort numéro 1, et ainsi de suite. Si un sort est obtenu deux fois, parce que les dés donnent un double ou parce qu'un autre Sorcier de la même armée a déjà choisi ce sort, le sort en double doit être remplacé par un autre sort de son choix de la même Voie Magique qui n'a pas encore été choisi. Deux Sorciers de la même armée ne peuvent pas connaître le même sort et aucun Sorcier ne peut disposer d'un sort en plusieurs exemplaires. S'il est impossible de remplacer un sort en double par un autre, le sort est perdu. De plus, le Sorcier peut échanger un de ses sorts pour le sort Primaire, numéroté 0, de la même Voie Magique. Le sort Primaire peut être choisi même si d'autres Sorciers l'ont déjà sélectionné.

Les sorts qui ne sont pas générés en suivant ces règles, comme les sorts prédéterminés ou les Objets de Sort, sont ignorés pour la duplication des sorts. De tels sorts peuvent ainsi être présents plus d'une fois dans une même armée.

8 Phase de Déploiement

8.0.1 Séquence de la Phase de Déploiement

- 1 Déterminez qui commence à se déployer.
- 2 Déployez des unités chacun votre tour.
- 3 Le joueur qui a fini en premier annonce s'il veut jouer en premier ou second.
- 4 Déployez les unités restantes.
- 5 Déployez les Éclaireurs.
- 6 Déplacez les unités avec la règle Avant-Garde.
- 7 Autres règles et capacités.
- 8 Lancez le dé pour le premier tour.

8.0.2 Qui commence à se déployer ?

Le joueur qui n'a pas choisi sa zone de déploiement décide quel joueur commence son déploiement.

8.0.3 Cœur du déploiement

Les joueurs déploient tour à tour leurs unités entièrement dans leurs zones de déploiement respectives. À chacun de ses tours, un joueur doit déployer au moins une unité mais peut en déployer autant qu'il le désire. Les unités de type Machine de Guerre comptent pour une seule unité en terme de déploiement, et doivent être déployées en même temps. Les Personnages suivent le même traitement. Quand un joueur a déployé toutes ses unités à l'exception des unités qui ne sont pas déployées selon les règles normales, comme celles avec la règle Éclaireur ou Embuscade, il doit annoncer s'il va essayer d'avoir le premier ou le second tour.

8.0.4 Déploiement des unités restantes

L'autre joueur peut maintenant déployer le reste de son armée. Comptez combien d'unités il lui reste, l'ensemble des Machines de Guerre et l'ensemble des Personnages comptant toujours chacun pour une unité. Cela représente le « Nombre d'Unités non Déployées » qui sera utilisé à la fin de cette séquence.

8.0.5 Autres règles et aptitudes

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

8.0.6 Qui joue en premier ?

Les deux joueurs lancent désormais 1D6. Le joueur qui a fini de déployer en premier ajoute le « Nombre d'Unités non Déployées » au résultat de son jet.

- Si le joueur qui a fini de se déployer en premier obtient un résultat strictement plus haut, il doit jouer en premier ou en second, suivant son souhait annoncé à la troisième étape.
- Si le joueur qui a fini de se déployer en second obtient un résultat plus haut ou une égalité, il peut choisir quel joueur aura le premier tour.

9 Phase de Mouvement

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

9.1 Séquence de la Phase de Mouvement

La Phase de Mouvement est divisée en six étapes :

- 1 Début de la Phase de Mouvement et du Tour de Joueur.
- 2 Déclaration des Charges.
- 3 Déplacement des unités en Charge.
- 4 Mouvements Obligatoires.
- 5 Autres Mouvements.
- 6 Fin de la Phase de Mouvement.

9.2 Déclaration des charges

Si vous voulez que l'une de vos unités engage une unité ennemie au Corps à Corps, vous devez d'abord lui faire déclarer une charge. Déclarez lesquelles de vos unités vont charger ce tour-ci, et leur cible, une par une. À chaque fois que le Joueur Actif déclare une charge, le Joueur Réactif doit déclarer une Réaction pour l'unité chargée.

Une charge ne peut être déclarée que si :

- la cible est dans le champ de vision de l'unité qui charge,
- la charge est effectivement possible, c'est-à-dire que la cible est à une distance inférieure à la distance maximale de charge,
- il y a assez de place pour amener l'unité chargeant au contact de l'unité chargée.

Ne prenez pas en compte une éventuelle fuite en réaction à la charge, même si elle est obligatoire, pour vérifier si une charge est possible ou non. Prenez par contre en compte les charges déjà déclarées. Une unité ayant déclaré une charge va potentiellement bouger et ne plus gêner une autre charge.

9.2.1 Réactions aux charges

Quand une charge vient d'être déclarée contre une unité, cette dernière doit immédiatement déclarer une réaction à la charge parmi les trois possibles : « Tenir la Position », « Tenir la Position et Tirer », et « Fuir ».

Tenir la Position

L'unité ne fait rien. Les unités déjà engagées dans un Corps à Corps ne peuvent choisir que cette réaction.

Tenir la Position et Tirer

Cette réaction n'est possible qu'à condition que l'unité chargée dispose d'Armes de Tir, que l'unité ennemie la chargeant soit dans l'Arc Frontal de l'unité chargée, et enfin que l'unité ennemie soit éloignée d'au moins sa valeur de Mouvement (la valeur la plus basse parmi les figurines qui chargent s'il y en a plusieurs). 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 armes 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 Tenir la Position. Une unité ne peut déclarer cette réaction qu'une seule fois par tour, même si elle est chargée à plusieurs reprises.

Fuir

L'unité chargée fuit immédiatement dans la direction opposée de l'unité chargeant, en suivant la ligne droite passant par les centres des deux unités. 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 de charge. Une unité chargée déjà en fuite doit toujours choisir cette réaction.

NDT : Pour illustrer les choix possibles de réactions, une unité peut très bien déclarer Tenir la Position en réaction à une première charge, Tenir la Position et Tirer suite à une deuxième charge, et enfin Fuir face à une troisième charge.

Rediriger une charge

Quand une unité choisit de fuir en réaction à une charge, l'unité chargeant peut essayer de Rediriger sa Charge, en passant un test de Commandement. Si elle le rate, elle doit essayer de finir sa charge vers l'unité ayant fui. Si elle le réussit, elle peut immédiatement déclarer une nouvelle charge vers une autre unité, qui pourra à son tour choisir une réaction normalement. Si plusieurs unités avaient déclaré une charge vers l'unité fuyant, chaque unité peut tenter une redirection, dans l'ordre choisi par le Joueur Actif. Une unité ne peut rediriger sa charge qu'une seule fois par tour. Toutefois, si l'unité vers laquelle la charge est redirigée fuit aussi, alors la charge peut être tentée vers l'une ou l'autre des unités en fuite. Déclarez laquelle avant de jeter les dés pour la distance de charge.

9.2.2 Déplacement des unités en charge

Une fois que toutes les charges et leurs réactions ont été déclarées, les unités en charge essaient d'atteindre leur cible. Le Joueur Actif choisit une unité qui a déclaré une charge et jette les dés pour déterminer la portée de charge de cette unité, puis la déplace. Répétez ce procédé pour chaque unité qui a déclaré une charge durant cette phase.

Portée de charge

La portée de charge d'une unité est normalement sa valeur de Mouvement à laquelle on additionne 2D6. Si le résultat est **égal ou supérieur** à la distance entre l'unité et sa cible, on dit que la portée de charge est suffisante. L'unité peut alors faire son mouvement de charge, si elle en a la place. Si la portée de charge obtenue est strictement inférieure à la distance entre les unités, ou s'il n'y a pas assez de place pour faire le mouvement de charge, la charge est ratée. L'unité en charge doit alors faire un mouvement de charge ratée (voir plus bas).

Mouvement de charge

Un mouvement de charge suit les règles suivantes :

- L'unité chargeant peut avancer tout droit autant qu'elle le souhaite.
- Une seule roue peut être effectuée pendant ce mouvement. Cette roue ne peut dépasser un angle de 90°.
- L'ennemi doit se trouver en contact socle à socle avec l'avant de l'unité en charge, du côté de l'arc où se trouvait la majorité de l'avant de l'unité en charge quand la charge a été déclarée (voir la figure 6). Si le front de l'unité en charge est divisé en deux équitablement, tirez au hasard de quelle côté l'unité se trouve avant de déclarer une charge.
- L'unité en charge ignore la Règle du Pouce d'Écart. Elle ne peut cependant entrer en contact socle à socle avec un ennemi que si elle lui a déclaré une charge.

Alignement

Si l'unité en charge arrive à entrer en contact socle à socle, les unités doivent être alignées l'une à l'autre, de manière à ce que leurs deux côtés soient parallèles et en contact. Le Joueur Actif tourne l'unité en charge autour du point de contact des deux unités, vers l'ennemi (voir figure 6). Si cela ne suffit pas à amener les deux unités en contact complet, parce que d'autres unités ou des Décors bloquent la rotation, tournez l'unité chargée à la place, vers l'unité en charge, ou encore une combinaison des deux, en tournant l'unité chargée le moins possible. L'unité chargée ne doit être déplacée que si c'est le seul moyen d'aligner les unités et ne peut jamais être tournée si elle était déjà engagée au Corps à Corps. Ces mouvements d'alignement font partie du mouvement de charge de l'unité et, de ce fait, ignorent la Règle du Pouce d'Écart. Une unité chargée ne fait jamais de test de Terrain Dangereux lors d'un mouvement d'alignement.

Maximiser le contact

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

- Première priorité : Ne charger qu'une seule unité ennemi à la fois. S'il n'est pas possible de réussir une charge sans impacter plusieurs unités, toutes ces dernières peuvent déclarer une réaction à la charge.
- Deuxième priorité : L'unité chargée ne doit pas effectuer de rotation (voir le paragraphe ci-dessus). Si la rotation de l'unité chargée est inévitable, faire pivoter cette dernière aussi peu que possible. Les unités engagées au Corps à Corps ne peuvent jamais pivoter dans ce contexte.
- Troisième priorité : Le nombre total d'unités alliées dans le combat doit être maximisé. Cette condition n'est applicable que si plusieurs unités chargent la même unité.
- Quatrième priorité : Le maximum de figurines des deux camps doit être en contact socle à socle avec au moins une figurine ennemie, en comptant celles qui combattent à travers un vide.

S'il n'est pas possible de satisfaire à au moins une priorité, 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, le Joueur Actif peut placer ses unités en charge comme il lui plait en suivant les règles de mouvement de charge.

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 de n'importe quel côté de l'unité chargée et qu'aucun alignement ni maximisation ne doivent être faits. Si l'unité en charge entre en contact avec une unité en fuite, cette dernière est retirée comme perte. L'unité en charge peut alors passer un test de Commandement. S'il est réussi, l'unité peut effectuer un Pivot Post-Combat.

Charges multiples

Si plusieurs unités déclarent une charge contre un même ennemi, les mouvements de charge sont faits d'une manière légèrement différente. Déterminez les distances de charge de toutes les unités concernées avant de les déplacer. Une fois établi quelles unités vont atteindre la cible, faites les déplacements de charges réussies et ratées en respectant l'ordre des priorités expliqué dans le paragraphe Maximiser le contact.

Charge impossible

Quand les mouvements de charge sont effectués, une unité peut quelquefois en empêcher une autre de réussir sa charge. 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 font un mouvement de charge ratée.

Chemin bloqué

Pour éviter certaines situations d'abus où une unité ne peut pas charger une unité ennemie pourtant bien à portée et dans son champ de vision à cause d'un positionnement alambiqué des unités ennemies, appliquez la règle suivante. Si une unité ne peut pas réussir une charge seulement à cause d'unités ennemies non engagées dans des Corps à Corps qu'elle ne pourrait pas charger normalement, elle peut faire un mouvement spécial de charge. Bougez l'unité droit devant elle, jusqu'à sa distance de charge obtenue aux dés. Si cela amène l'unité en contact avec un ou plusieurs ennemis, ils comptent comme étant chargés. Au lieu de faire l'alignement normal, l'ennemi fait une Reformation de Combat de manière à ce que les unités soient alignées l'une avec l'autre. La Reformation doit être effectuée de façon à ce que le bon côté soit tourné vers l'ennemi. Si l'unité ennemie ne peut pas faire la Reformation de Combat, ce mouvement spécial de charge ne peut pas être utilisé.

Charge ratée

Si une unité obtient une portée de charge insuffisante, ou si la charge est un échec pour une autre raison, l'unité fait un mouvement de charge ratée. La longueur de ce déplacement est la valeur la plus grande parmi les résultats des dés lancés pour déterminer la portée de charge, en pouces. Faites faire une roue à l'unité, de manière à ce qu'un déplacement droit devant se fasse dans l'axe passant par le centre de l'unité et celui de sa cible, puis faites-la avancer. Ce n'est pas un mouvement de charge, donc la Règle du Pouce d'Écart ne doit pas être ignorée. Si l'unité chargée a été détruite avant de déplacer l'unité en charge, marquez le dernier emplacement du centre de l'unité disparue et faites le mouvement vers ce point. Une unité qui a raté une charge ne peut plus bouger durant cette Phase de Mouvement et ne peut pas tirer à la Phase de Tir qui suit.

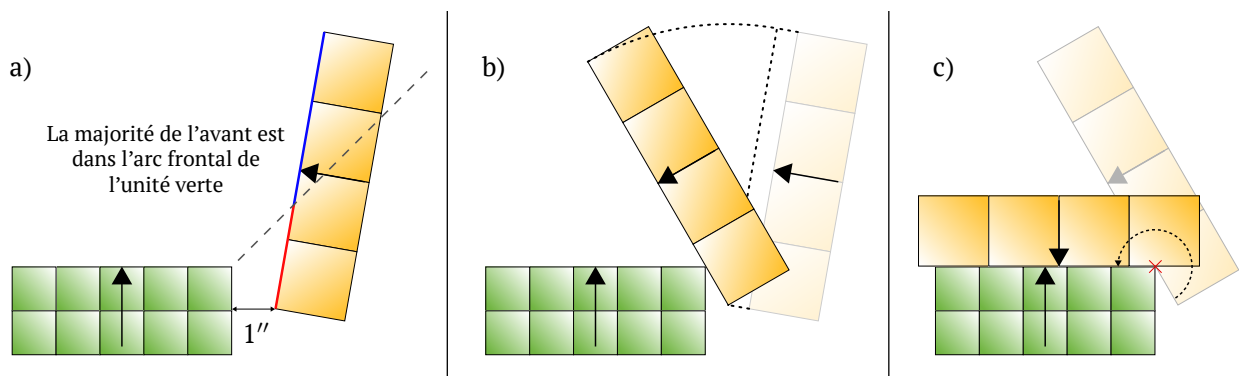


Figure 6 – Avant ou flanc ?

- a) La majorité de l'avant de l'unité en charge (jaune) est dans l'arc frontal de l'unité ennemie, en vert, donc l'unité jaune doit entrer en contact avec la face avant de l'unité verte. La distance de charge nécessaire est de 1".
- b) Elle avance d'abord puis fait une roue pour entrer en contact.
- c) L'alignement se fait ensuite en tournant l'unité en charge autour du point de contact.

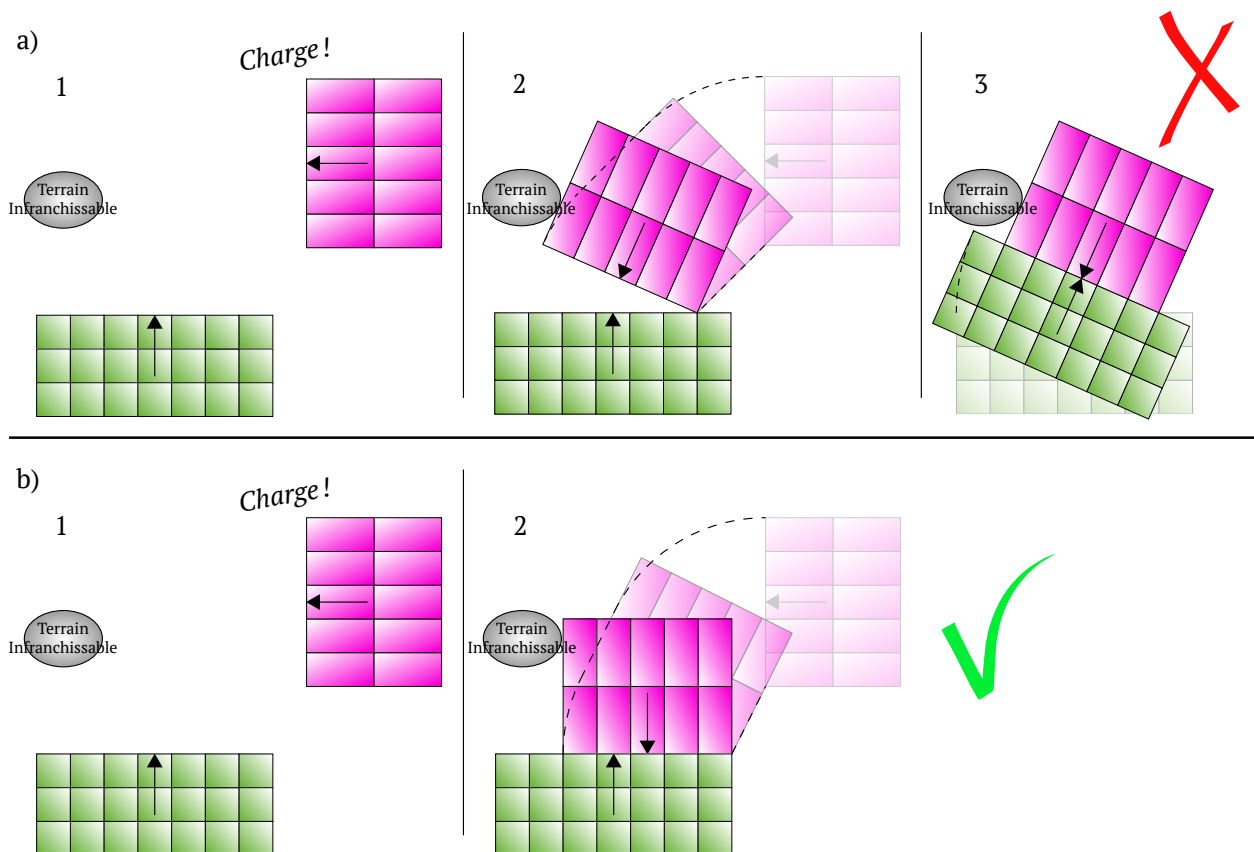


Figure 7 – Maximiser le contact.

a) L'unité violette, en charge, essaye de maximiser le nombre de figurines en contact. Cependant, les unités ne peuvent pas être alignées sans bouger l'unité verte, chargée.

b) Comme l'unité violette pourrait charger de manière à ce que l'unité verte ne soit pas déplacée, elle doit plutôt effectuer ce mouvement.

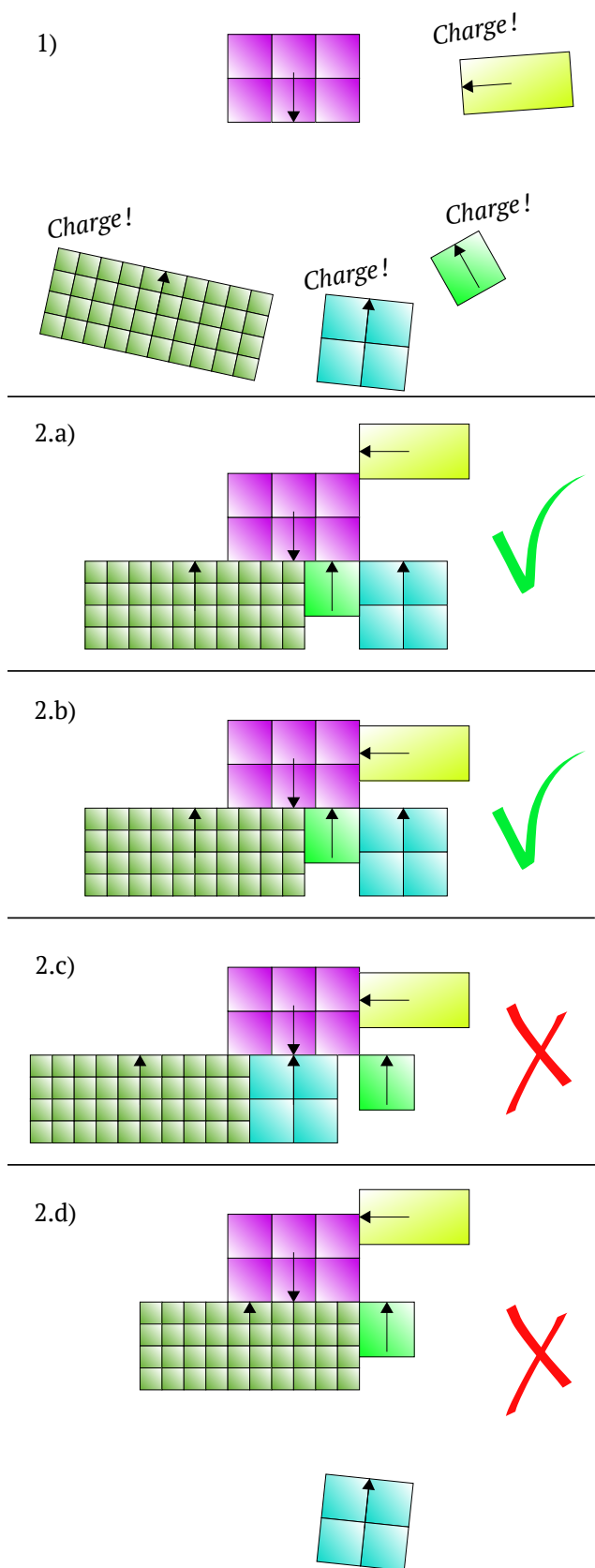


Figure 8 – Charges Multiples.

1) Des charges multiples sont déclarées contre une unité. Suivons les priorités données dans le paragraphe Maximiser le contact :

1. Pas de rotation.
2. Maximiser le nombre d'unités au combat.
3. Maximiser le nombre de figurines en contact socle à socle avec un ennemi.

2.a) Le nombre d'unités est maximisé (4). Une fois cette priorité respectée, le nombre de figurines en contact socle à socle doit être maximisé (12 : 8 contre 4).

2.b) Le nombre d'unités est maximisé (4). Une fois cette priorité respectée, le nombre de figurines en contact socle à socle doit être maximisé (12 : 8 contre 4).

2.c) Le nombre d'unités est maximisé (4). Cependant, le nombre de figurines en contact socle à socle n'est pas maximisé (10 : 6 contre 4).

2.d) Le nombre d'unités n'est pas maximisé (3).

9.3 Mouvements Obligatoires

Pendant cette étape de la Phase de Mouvement, toutes les unités qui ne choisissent pas si elles vont bouger ou non doivent bouger. Les unités en fuite, celles avec la règle Mouvement Aléatoire, ou encore celles ayant raté un test de Stupidité en font partie. Commencez par faire les Tests de Ralliement pour toutes les unités alliées en fuite. Effectuez les déplacements appropriés suivant la réussite ou non de ces tests. Enfin, déplacez les autres unités qui bougent pendant cette étape dans l'ordre de votre choix.

Test de Ralliement

Au début de l'étape des Mouvements obligatoires, toutes les unités alliées en fuite doivent passer un test de Commandement, dans l'ordre souhaité par le Joueur Actif. Les unités qui tombent à un quart ou moins de leur effectif initial, l'effectif inscrit sur la liste d'armée, en prenant en compte les Personnages ayant rejoint l'unité, doivent passer leur test de Ralliement avec une valeur de Commandement divisée par deux, en arrondissant au supérieur. Par exemple, prenons une unité qui a commencé la partie avec 40 figurines. S'il en reste 9, mais que 2 Personnages ont rejoint l'unité, elle peut tout juste tenter un test de Ralliement avec son Commandement non divisé. Une unité qui réussit ce test n'est plus en fuite et peut immédiatement faire une Reformation. Une unité qui vient de se rallier ne peut plus bouger durant cette Phase de Mouvement, ni tirer durant la Phase de Tir qui suit. Si le test de Ralliement est raté, l'unité effectue immédiatement un mouvement de fuite.

Mouvement de fuite

La distance de fuite est normalement de 2D6". Déplacez l'unité en fuite droit devant de la distance obtenue. Si ce mouvement devait faire terminer l'unité à moins de 1" d'une autre unité ou d'un Terrain Infranchissable, augmentez la distance de fuite du minimum nécessaire pour passer au-delà des obstacles. Si des figurines d'une unité en fuite traversent des figurines ennemies ou un Terrain Infranchissable, elles doivent passer un test de Terrain Dangereux (3). Si ce mouvement de fuite amène l'unité en contact d'un bord de table, l'unité est immédiatement détruite. Cela provoque éventuellement des tests de Panique aux unités aux alentours. Notez que ce mouvement de fuite est souvent précédé d'un Pivot, qui suit les mêmes règles que le mouvement de fuite. Les mouvements de fuite ignorent tout obstacle.

9.3.1 Unités en fuite

Quand une unité fuit, elle ne peut effectuer aucune action, ni volontaire, ni obligatoire. Cela inclut, par exemple, déclarer des charges, déclarer une réaction à une charge autre que la fuite, se déplacer d'une autre façon qu'avec un mouvement de fuite, tirer, canaliser un dé de magie, lancer des sorts, dissiper des sorts ou encore activer des objets à Usage Unique. Enfin, un Général ou un Porteur de la Grande Bannière en fuite ne peut pas faire profiter les unités proches de ses règles Présence Charismatique ou Tenez les Rangs.

9.4 Autres Mouvements

Les unités qui n'ont pas encore bougé durant cette phase ont l'occasion de le faire pendant l'étape des Autres Mouvements :

- 1 Début de l'étape. Les Renforts arrivent.
- 2 Choisissez une unité à déplacer, et un type de mouvement parmi Mouvement Simple, Marche Forcée et Reformation, puis bougez-la.
- 3 Repassez au point 2 s'il reste des unités qui n'ont pas encore bougé durant la phase et que vous voulez les déplacer.
- 4 Si toutes les unités qui pouvaient bouger et que vous vouliez déplacer l'ont fait, l'étape est terminée.

9.4.1 Mouvement Simple

Pendant un Mouvement Simple, une unité peut avancer, reculer ou faire des pas de côté. Elle ne peut cependant pas combiner ces directions. Les unités composées d'une seule figurine peuvent faire autant de Pivots qu'elles le souhaitent pendant un Mouvement Simple. Aucune figurine d'une unité effectuant un Mouvement Simple ne peut se déplacer sur une distance supérieure à sa valeur de Mouvement, en comparant la position initiale et la position finale. Si le déplacement fait suite à une Reformation Rapide, la distance est mesurée depuis la position après la Reformation.

En Avant : L'unité avance droit devant sur une distance maximale de la valeur de son Mouvement, en pouces. Elle peut faire autant de Roues que vous le souhaitez.

En Arrière : L'unité recule droit sur une distance maximale de la moitié de la valeur de son Mouvement. Par exemple, une unité avec une Caractéristique de Mouvement de 5 peut reculer de 2, 5".

Pas de Côté : L'unité se déplace d'un des deux côtés sur une distance maximale de la moitié de la valeur de son Mouvement.

9.4.2 Marche Forcée

Pendant une Marche Forcée, une unité ne peut qu'avancer, et sur une distance maximale de deux fois sa caractéristique de Mouvement, en pouces. Elle peut faire autant de Roues que vous le souhaitez. Aucune figurine d'une unité effectuant une Marche Forcée ne peut se déplacer au delà du double de sa valeur de Mouvement, en comparant la position initiale et la position finale.

Si des unités ennemies se trouvent à moins de 8" de l'unité voulant effectuer une Marche Forcée, cette dernière doit passer un test de Marche Forcée avant de bouger. Il s'agit d'un test de Commandement. S'il est réussi, l'unité peut faire une Marche Forcée normalement. Sinon, l'unité doit faire une Marche Forcée avec une pénalité de mouvement : la distance maximale est sa caractéristique de Mouvement au lieu du double. Une unité qui a effectué une Marche Forcée ne peut pas tirer lors de la Phase de Tir qui suit. Une unité composée d'une figurine seule peut faire autant de pivots que vous le souhaitez durant sa Marche Forcée.

9.4.3 Reformation

Repérez le centre de l'unité, puis retirez l'unité du champ de bataille. Vous pouvez la replacer 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 à plus de deux fois la valeur de son Mouvement de sa position initiale. Une unité qui s'est reformée ne peut pas tirer lors de la Phase de Tir qui suit.

9.5 Pivots et Roues

Un Pivot est pratiqué principalement par les figurines seules. Pour effectuer un Pivot, repérez le centre de l'unité et retirez-la du champ de bataille. Replacez-la ensuite dans la même formation, orientée dans la direction de votre choix, et en maintenant son centre à l'emplacement repéré. Suivez normalement la Règle du Pouce d'Écart.

Quand une unité effectue une Roue, elle fait une rotation autour d'un de ses coins avant, vers l'avant. La distance parcourue par l'unité est égale à celle parcourue par la figurine du coin avant opposé. On considère que toutes les figurines de l'unité ont parcouru cette distance.

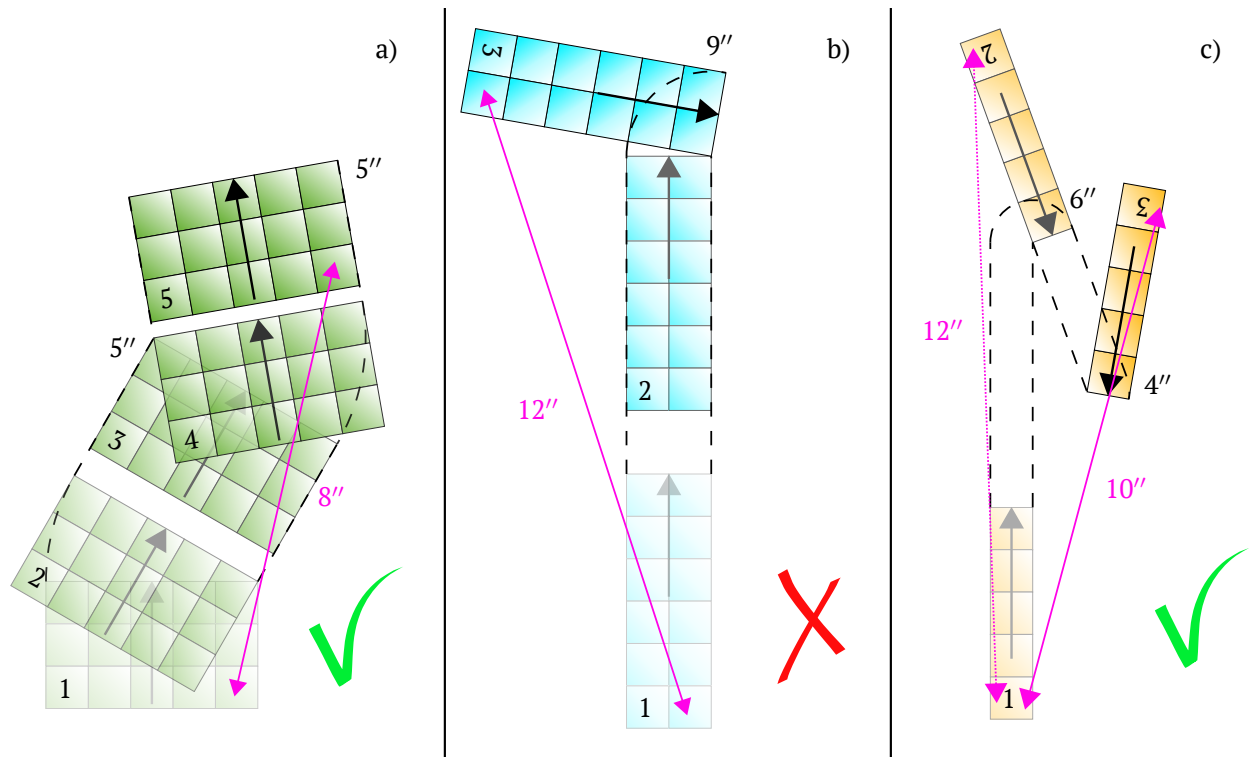


Figure 9 – Exemples de Roues.

Les unités de cet exemple ont chacune un Mouvement de 5.

- a) L'unité verte fait deux Roues pendant une Marche Forcée. Elle compte comme ayant bougé de 10'', puisque la mesure de distance est prise au niveau du coin opposé au coin qui sert de point de rotation.
- b) L'unité turquoise fait une seule Roue pendant une Marche Forcée. Cependant, ce mouvement est non réglementaire, car même si la figurine du coin opposé n'a bougé que de 9'', certaines figurines de l'unité sont à plus de 10'' de leur position initiale (voir le paragraphe 9.4.2, page 35).
- c) L'unité jaune fait une seule Roue pendant une Marche Forcée. Elle compte comme ayant bougé de 10'', puisque la mesure de distance est prise au niveau du coin opposé au coin qui sert de point de rotation. Remarquez qu'aucune figurine n'a bougé de plus de 10'' entre sa position initiale et sa position finale.

10 Phase de Magie

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

10.1 Sorciers

Les figurines pouvant lancer des sorts non liés à des Objets de Sort sont appelées Sorciers. Tous les Sorciers disposent de la règle Canalisation.

Niveau de Magie

Le Niveau de Magie d'un Sorcier indique le nombre de sorts qu'il connaît. Si un Sorcier perd des Niveaux de Magie, il perd un sort par niveau. Sauf mention contraire, les sorts perdus sont déterminés aléatoirement. Un Niveau de Magie ne peut pas descendre en dessous de 0, mais le Sorcier continue à perdre des sorts quand il perd des niveaux. Les Sorciers de niveau 0 sont toujours des Sorciers à tous égards.

Sorcier Apprenti

Les Sorciers de niveaux 1 et 2 sont appelés des Sorciers Apprentis. Ils ajoutent +1 au résultat de leurs jets de lancement et de dissipation de sorts.

Maître Sorcier

Les Sorciers de niveaux 3 et 4 sont appelés des Maîtres Sorciers. Ils ajoutent +2 au résultat de leurs jets de lancement et de dissipation de sorts.

Si le niveau d'un Sorcier augmente ou diminue, quelle qu'en soit la raison, son bonus de lancement et de dissipation change aussi en accord avec les paragraphes ci-dessus.

10.2 Sorts

Les sorts peuvent être lancés pendant la Phase de Magie. Les sorts connus par un Sorcier sont normalement déterminés au hasard avant le début de la partie, en utilisant les règles du paragraphe 7.0.7 (page 24). La plupart des sorts font partie d'une Voie Magique. Chacun de vos Sorciers doit choisir une Voie Magique parmi celles auxquelles il a accès et générer ses sorts depuis cette Voie. La Voie choisie doit être inscrite dans la Liste d'Armée. Tous les sorts sont définis par les cinq critères suivants :

Nom

Utilisez le nom du sort pour annoncer le sort que le Sorcier va tenter de lancer.

Valeur de Lancement

C'est la valeur minimale à obtenir pour lancer le sort avec succès. Les sorts peuvent avoir différentes Valeurs de Lancement (voir le paragraphe 10.2.1).

Type

Le Type du sort détermine quelles cibles peuvent être choisies. Un sort peut avoir plusieurs types ; leurs restrictions se cumulent. Par exemple, un sort de type Portée 12'', Malédiction et Direct ne peut cibler que les unités ennemies à moins de 12'' dans l'arc frontal du lanceur. Sauf mention contraire, un sort ne peut viser qu'une cible.

Durée

La Durée d'un sort indique le temps pendant lequel ses effets restent actifs.

Effet

L'Effet d'un sort décrit ce qui arrive à la cible si le sort est lancé avec succès. L'Effet d'un sort n'est jamais affecté par les règles spéciales, les Objets Magiques, d'autres effets de sorts ou tout type de règle donnant des avantages au lanceur, sauf indication contraire.

10.2.1 Sorts améliorés

Certains sorts ont plus d'une Valeur de lancement. La ou les valeurs plus élevées correspondent à des versions améliorées du sort. Une version améliorée d'un sort peut en changer les effets, ou en modifier les restrictions, comme sa portée ou ses cibles. 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.

10.2.2 Types de sorts

Le Type du sort détermine les restrictions sur la ou les cibles du sort. À moins que le contraire ne soit précisé, la cible doit être une unique unité.

Amélioration

Ne peut cibler que des unités alliées, ou une figurine alliée si de type Focalisé.

Aura

Ce sort a un effet de zone. Toutes les cibles réglementaires, en suivant les restrictions des autres types du sort, sont touchées. Par exemple, un sort de type Aura, Amélioration et Portée 12'' touche toutes les unités alliées à moins de 12''.

Dégâts

La cible ne peut pas être engagée au Corps à Corps.

Direct

La cible doit se trouver dans l'arc frontal du lanceur.

Focalisé

Seules les figurines uniques, ce qui comprend les Personnages dans des unités, peuvent être prises pour cible. Si la cible est une figurine en plusieurs éléments, comme un Char avec deux membres d'équipage et deux montures, ou un cavalier et son cheval, seul un élément peut être pris pour cible.

Gabarit de Ligne

Tracez une ligne droite depuis le centre de l'avant du socle du lanceur, dans la direction de votre choix. Toutes les figurines touchées par cette ligne sont affectées par le sort. La ligne compte comme un Gabarit.

Lanceur

Ne peut cibler que la figurine qui lance le sort.

Malédiction

Ne peut cibler que des unités ennemies, ou une figurine ennemie si de type Focalisé.

Marqueur

Ne cible pas des unités ou des figurines, mais un point sur le champ de bataille, choisi par le joueur lançant le sort.

Personnage uniquement

Ne peut cibler que des figurines de Personnage, monture comprise.

Portée X''

Les sorts ont normalement une Portée maximale indiquée par « Portée X'' ». La cible doit être située à moins de X'' du lanceur.

Projectile

Le lanceur doit avoir une Ligne de Vue sur la cible. Ni le lanceur, ni son unité ne peuvent être engagés au Corps à Corps pour pouvoir lancer ce sort.

Unité du Lanceur

Ne peut cibler que l'unité dans laquelle se trouve le lanceur.

Universel

Peut cibler des unités alliées ou ennemies, et une figurine alliée ou ennemie si de type Focalisé.

Vortex (Portée X'', Gabarit Y'')

Placez un Gabarit de taille Y'' en contact avec le socle du lanceur, avec son centre dans l'arc frontal du lanceur, et lancez 1D6.

- **1 à 5** : Multipliez le résultat du dé par la valeur X de la Portée du Vortex. Le résultat est la distance sur laquelle le Gabarit, dans la direction partant de sa position initiale vers la cible, qui est toujours un point sur le champ de bataille, puisque tous les sorts de Vortex sont aussi de type Marqueur.
- **6** : Centrez le gabarit sur le lanceur et déplacez-le de 1D6'' dans une direction aléatoire.

Toutes les figurines sur le passage du Gabarit, de sa position initiale à sa position finale, sont affectées par le sort. Une fois les effets appliqués, retirez le Gabarit du jeu et le sort prend fin.

10.2.3 Durée des sorts

La Durée d'un sort indique pendant combien de temps ses effets persistent. Quatre Durées, décrites ci-dessous, sont possibles : Dure un Tour, Immédiat, Permanent et Reste en Jeu.

Dure 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, par exemple si un Personnage quitte l'unité, chacune des parties continue d'être affectée par le sort. Les Personnages qui rejoignent une unité déjà affectée par le sort ne sont pas concernés.

Immédiat

Le sort n'a pas de durée : les effets sont résolus une fois, puis le sort prend immédiatement fin.

Permanent

Les effets durent jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'une condition décrite par le sort soit atteinte. Ces effets ne peuvent être supprimés par aucun autre moyen que cette condition. Si une unité affectée se divise en plusieurs unités, par exemple si un Personnage quitte l'unité, chacune des parties continue d'être affectée par le sort. Les Personnages qui rejoignent une unité déjà affectée par le sort ne sont pas concernés.

Reste en Jeu

Les effets durent jusqu'à ce que le sort soit dissipé ou que le lanceur soit tué. Le sort peut être dissipé lors de chaque Phase de Magie suivant le lancement (voir le paragraphe 10.3.2, page 41). Si une unité affectée se divise en plusieurs unités, par exemple si un Personnage quitte l'unité, chacune des parties continue d'être affectée par le sort. Dans ce cas, une dissipation réussie permet de faire disparaître le sort sur toutes les unités affectées. Les Personnages qui rejoignent une unité déjà affectée par le sort ne sont pas concernés. Tant que le sort est actif, il ne peut pas être relancé par le même lanceur. Si le lanceur est tué, le sort est automatiquement dissipé et ses effets disparaissent à la première occasion où il aurait pu être normalement dissipé (voir la partie 10.3).

10.3 Séquence de la Phase de Magie

La Phase de Magie est divisée en cinq étapes :

- 1 Début de la phase. Jetez les dés pour les Flux de Magie et la Canalisation.
- 2 Les sorts de type Reste en Jeu peuvent être dissipés (voir le paragraphe 10.3.2).
- 3 Le Joueur Actif peut tenter de lancer un sort (voir la partie 10.4 page 42).
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce qu'aucun joueur ne tente une autre action.
- 5 Fin de la phase. Les capacités prenant effet à la fin de la phase sont déclenchées.

10.3.1 Flux Magiques et Canalisation

Pendant la Phase de Magie, les sorts sont lancés et dissipés avec des Dés de Magie, appelés différemment selon leur propriétaire. Le Joueur Actif dispose de Dés de Pouvoir tandis que le Joueur Réactif défend avec des Dés de Dissipation. Chaque joueur garde ses dés dans une réserve et peut piocher dedans pour lancer ou dissiper des sorts. Une réserve ne peut jamais contenir plus de **12** Dés de Magie, même temporairement, et aucun joueur ne peut utiliser plus de **12** Dés de Magie en une phase. De plus, ils ne peuvent ajouter qu'un maximum de **2** Dés de Magie à ceux générés par les Flux Magiques en une phase.

Au début de la Phase de Magie, le Joueur Actif lance 2D6 pour le jet des Flux Magiques. Le nombre de Dés de Pouvoir disponibles est égal à la somme des résultats des deux dés, tandis que le nombre de Dés de Dissipation est égal au résultat le plus élevé parmi les deux dés. Les deux joueurs peuvent alors faire une unique tentative de Canalisation. Pour tenter une Canalisation, lancez 1D6. Ajoutez +1 au résultat de ce jet pour chaque élément de figurine non en fuite possédant la règle Canalisation dans votre armée. Tous les Sorciers ont la règle Canalisation. Si le total est de **7** ou plus, vous pouvez ajouter un Dé de Magie à votre réserve.

10.3.2 Dissipation d'un sort restant en jeu

Chaque joueur peut essayer de dissiper des sorts de type Reste en Jeu, en commençant par le Joueur Réactif. Chacun peut dissiper ses propres sorts de type Reste en Jeu automatiquement et sans utiliser de Dés de Magie, tandis que son adversaire devra faire une tentative de dissipation et ne pourra dissiper que des sorts lancés lors d'une Phase de Magie précédente. Les tentatives de dissipation sont faites avec des Dés de Magie (Pouvoir ou de Dissipation), utilisés comme des Dés de Dissipation, et suivent les règles normales de dissipation. Cependant, pour dissiper avec succès, le résultat du jet de dissipation doit être **supérieur ou égal** à la plus petite valeur de lancement, non modifiée, de la version du sort qui est de type Reste en Jeu. Ignorez les valeurs des versions améliorées.

Jeu de Devinettes

Le Joueur Réactif ne sait pas si le Joueur Actif a l'intention de dissiper un sort de type Reste en Jeu et doit prendre sa décision en premier. Il doit choisir s'il prend le risque de dépenser des Dés de Dissipation pour un sort que le Joueur Actif pourrait dissiper de lui-même, ou garder ses dés alors que le Joueur Actif pourrait décider de ne rien faire et mettre fin à la Phase de Magie, laissant en jeu le sort de type Reste en Jeu.

10.4 Séquence de lancement d'un sort

Chacun des Sorciers non en fuite du Joueur Actif, ou chaque figurine avec un Objet de Sort, peut tenter de jeter chacun de ses sorts une fois par Phase de Magie.

Tentative de Lancement

- 1 Le Joueur Actif indique quel Sorcier tente de lancer quel sort puis le nombre de Dés de Pouvoir utilisés. Il doit préciser s'il opte pour une version améliorée du sort, ainsi que la cible du sort et de celle de l'Attribut si nécessaire. Le joueur peut lancer entre 1 et 5 Dés de Pouvoir, dans la limite de sa réserve.
- 2 Le Joueur Actif lance le nombre de Dés de Pouvoir annoncé, en les retirant de sa réserve. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs de lancer (voir le paragraphe 10.4.1 ci-dessous) pour obtenir le total de lancement.
- 3 La tentative de lancement réussit si le total de lancement est **supérieur ou égal** à la valeur de lancement. Sinon, le lancement de sort échoue et le lanceur subit une Perte de Concentration.

Si la tentative de lancement réussit, le sort n'est pas encore lancé car le Joueur Réactif peut tenter de le dissiper et l'empêcher d'être résolu.

Tentative de Dissipation

- 1 Le Joueur Réactif peut désigner un Sorcier n'étant pas en fuite pour tenter la dissipation et annonce combien de Dés de Dissipation il va utiliser. Il doit utiliser au moins un dé et jusqu'à la totalité de sa réserve. Il est possible de tenter une dissipation même sans avoir de Sorcier.
- 2 Le Joueur Réactif lance le nombre de Dés de Dissipation annoncé, en les retirant de sa réserve. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs de dissipation (voir le paragraphe 10.4.1 ci-dessous), pour obtenir le total de dissipation.
- 3 La tentative de dissipation réussit si le total de dissipation est **supérieur ou égal** au total de lancement. Le sort est alors dissipé et le lancement échoue. Sinon, la tentative de dissipation échoue et le Sorcier à l'origine de cette tentative subit une Perte de Concentration.

Résolution du Sort

Si le sort n'a pas été dissipé, il est lancé avec succès. Appliquez les effets du sort, puis les effets de l'Attribut de la Voie. Si le sort a été lancé avec un Pouvoir Irrésistible, résolvez les effets du Fiasco.

10.4.1 Modificateurs magiques

Lors d'une tentative de lancement ou de dissipation, ajoutez le bonus donné par le Niveau de Magie du Sorcier et tout autre modificateur, par exemple celui d'un Pouvoir Irrésistible, pour obtenir le total de lancement ou de dissipation. Les modificateurs cumulés ne peuvent ni dépasser un total de +3, ni descendre en dessous de -3. Il y a quelques exceptions à cette règle, notamment lors d'un Pouvoir Irrésistible. Dans ce cas, ajoutez d'abord les modificateurs normaux jusqu'à un maximum de +3, puis ajoutez les modificateurs exceptionnels qui, eux, peuvent dépasser +3.

10.4.2 Perte de Concentration

Un Sorcier qui subit une Perte de Concentration ne peut ajouter aucun bonus, ni Niveau de Magie ni Pouvoir Irrésistible, à des jets de lancement ou de dissipation pour le reste de la phase. Il subit quand même les effets négatifs d'un Pouvoir Irrésistible, même s'il ne profite pas du bonus sur son jet.

10.4.3 Pas Assez de Puissance

Quand vous tentez de lancer ou de dissiper un sort avec un seul Dé de Magie, un résultat de '1' ou '2' sur le dé est toujours un échec, peu importe les modificateurs.

10.4.4 Pouvoir Irrésistible

Quand vous lancez ou dissipez un sort, et qu'au moins deux dés donnent des '6' naturels, la tentative bénéficie d'un Pouvoir Irrésistible. Le Nombre de Dés de magie Utilisés pour la tentative est noté NDU. Ajoutez alors immédiatement $1D3 + NDU$ à votre total de lancer ou de dissipation. C'est une exception à la règle des Modificateurs Magiques, le cumul des modificateurs pouvant alors dépasser +3. Si un sort est lancé avec un Pouvoir Irrésistible et qu'il n'est pas dissipé, le lanceur subit un Fiasco.

10.5 Fiasco

Lancez 2D6 et appliquez les effets décrits dans la table 4. Le nombre de Dés de Pouvoir utilisés pour lancer le sort est noté NDU. Les touches d'un Fiasco ont une Force de NDU + 2 et suivent les règles Attaques Magiques et Perforant (1). La figurine du Sorcier à l'origine du Fiasco ne peut utiliser aucune sauvegarde contre ses effets.

Après ceci, retirez NDU Dés de Pouvoir de la réserve du propriétaire du lanceur.

2 à 4	Brèche dans le Voile Centrez le Gabarit de 5'' sur le lanceur. Toute figurine touchée par le Gabarit subit une touche. Le lanceur doit subir une touche. Si 4 Dés de Pouvoir ont été utilisés, lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, retirez le lanceur de la partie. Si 5 Dés de Pouvoir ont été utilisés, retirez le lanceur de la partie.
5 à 6	Explosion Catastrophique Centrez le Gabarit de 3'' sur le lanceur. Toute figurine touchée par le Gabarit subit une touche. Le lanceur doit subir une touche.
7	Feu de Sorcières L'unité du lanceur subit NDU touches, distribuées comme des tirs. Le lanceur ne peut cependant subir qu'une seule touche au plus.
8 à 9	Contrecoup Magique Tous les Sorciers alliés subissent une touche. Une figurine en plusieurs éléments comprenant plusieurs Sorciers subit une touche par élément de figurine étant Sorcier.
10 à 12	Amnésie Le Niveau de Magie du lanceur est diminué de NDU-2. Rappel : un Sorcier perd un sort pour chaque Niveau de Magie perdu. Commencez par le sort ayant causé le Fiasco puis tirez les autres au hasard.

Table 4 – Table des Fiascos.

10.6 Attributs de Voie

Les Attributs de Voie sont des sorts particuliers qui ne peuvent pas être lancés indépendamment. Ils sont lancés automatiquement, en suivant les restrictions des types de sort et du moment qu'il y a une cible possible, après qu'un sort de la même Voie a été lancé avec succès et que ses effets ont été résolus. Les Attributs ne peuvent pas être dissipés.

10.7 Objet de Sort

Certains sorts sont liés à des Objets de Sort : ils sont contenus dans des Objets Magiques. Ces sorts peuvent être lancés par des figurines n'étant pas des Sorciers. Posséder un Objet de Sort ne fait pas de la figurine un Sorcier. Les sorts liés ne peuvent jamais être lancés en version améliorée.

Lancer un sort lié

Lancer un sort lié à un Objet de Sort se fait de la même manière qu'un sort classique, sauf qu'il est impossible d'ajouter des modificateurs positifs, et que le lanceur ne subit jamais de Perte de Concentration. L'Attribut de la Voie est lancé normalement en cas de succès. Pour lancer un sort lié, un total de lancer **supérieur ou égal** au Niveau de Puissance de l'objet doit être obtenu.

Niveau de Puissance

Le Niveau de Puissance correspond à la valeur de lancement du sort. Si le sort lié a aussi une valeur de lancement classique, le Niveau de Puissance la remplace.

Pouvoir Irrésistible

Si un Pouvoir Irrésistible est obtenu en lançant un sort lié, la procédure habituelle des Fiascos est remplacée par les instructions suivantes :

- Retirez NDU Dés de Pouvoir de la réserve du propriétaire du lanceur.
- Si le sort lié a été lancé avec 4 dés ou plus, l'Objet de Sort est perdu et le sort ne peut plus être lancé de la partie.

Dissipation d'un sort lié

Quand un joueur tente de dissiper un sort lié, il gagne un modificateur de +1 pour son jet de dissipation. C'est une exception à la règle des Modificateurs Magiques.

10.8 Effets magiques particuliers

10.8.1 Mouvement Magique

Tout mouvement réalisé pendant la Phase de Magie est un Mouvement Magique. Ce mouvement est effectué comme lors de l'étape des Autres Mouvements et suit les mêmes restrictions. Les unités en fuite ou au Corps à Corps ne peuvent donc pas se déplacer. Toute action habituellement autorisée pendant cette étape peut être faite, comme une Roue, une Reformation, quitter ou rejoindre une unité, à l'exception d'une Marche Forcée. Un Mouvement Magique a toujours une distance limite précisée : par exemple, « la cible peut faire un Mouvement Magique de 12" ». Cette valeur est utilisée à la place de la valeur de Mouvement de la cible. Rappelons qu'il n'est pas possible de faire une Marche Forcée. Une unité ne peut faire qu'un seul Mouvement Magique par Phase de Magie.

10.8.2 Récupérer et Ressusciter des PVs

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 PVs ». Si une unité contient plusieurs figurines, chaque figurine doit récupérer tous ses PVs perdus avant qu'une autre figurine ne puisse en récupérer à son tour. Les Personnages à l'intérieur des unités ne peuvent jamais récupérer de PVs grâce à une capacité qui fait récupérer des PVs à leur unité. Ils ne récupèrent des PVs que lorsqu'ils sont la seule cible du sort ou de la capacité. Récupérer des PVs ne peut jamais ramener à la vie des figurines retirées comme perte, ni permettre à une figurine de dépasser ses PVs initiaux. Tout PV récupéré en excès est perdu.

Ressusciter des PVs utilise les mêmes règles que Récupérer des PVs, à l'exception que cela peut ramener à la vie des figurines retirées comme perte. D'abord, les figurines de l'unité, sauf les Personnages, récupèrent tous leurs PVs perdus, puis les figurines sont ramenées à la vie dans l'ordre suivant : Champion, Porte-Étendard, Musicien et enfin les figurines ordinaires. Un Porte-Étendard capturé ne peut pas être ressuscité. Un effet avec la règle Une seule Utilisation déjà utilisé, ou un équipement détruit ne peut être récupéré de cette manière. Chaque figurine relevée doit récupérer la totalité de ses PVs avant qu'une autre figurine ne soit relevée. Cela ne peut pas permettre à une unité de dépasser ses effectifs initiaux. Tout PV ressuscité en excès est perdu. Les figurines relevées qui ne peuvent pas être placées dans une position réglementaire sont perdues.

10.8.3 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 au moins à 1" des autres unités et des Terrains Infranchissables. Si l'unité ne peut pas être déployée en entier, alors aucune figurine ne doit être déployée. Une fois invoquées, ces unités comptent comme des unités ordinaires, dans le camp du lanceur du sort ou de la capacité. Elles n'apportent aucun Point de Victoire à l'adversaire quand elles sont détruites.

11 Phase de Tir

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

11.1 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 pouvant tirer et que vous souhaitez faire tirer l'ont fait, la Phase de Tir prend fin.

11.1.1 Tirer avec une unité

Chaque unité équipée d'Arme de Tir peut tirer une fois par Phase de Tir. Les unités en fuite, engagées au Corps à Corps, ou qui ont fait une Marche Forcée, une Reformation, qui se sont ralliées ou qui ont déclaré une charge lors de la Phase de Mouvement de ce tour ne peuvent pas tirer.

Quand une unité veut tirer, commencez par désigner une cible sur laquelle l'unité a une Ligne de Vue. Il est interdit de tirer sur une unité engagée au Corps à Corps. 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 elles possèdent plusieurs Armes de Tir différentes, annoncez quelle arme est utilisée. Les figurines ordinaires doivent toutes utiliser la même, tandis que les Champions et Personnages peuvent choisir séparément. Chaque figurine de l'unité est libre de décider de ne pas tirer.

Vérifiez la Ligne de Vue de chaque figurine. Souvenez-vous que la Ligne de Vue est toujours tracée depuis l'avant. Les figurines qui n'ont pas de Ligne de Vue sur la cible ne peuvent pas tirer. Mesurez la portée pour chaque figurine qui tire. La portée est mesurée depuis la position réelle de chaque figurine jusqu'au point le plus proche de l'unité ciblée, même si ce point n'est pas en Ligne de Vue. Les figurines hors de portée ne peuvent pas tirer. Une fois que vous avez déterminé les figurines pouvant tirer, lancez les jets pour toucher pour chacune d'elles.

11.2 Jets pour toucher de tir

Quand vous lancez le jet pour toucher des Attaques de Tir, utilisez la Capacité de Tir (CT) de la figurine. Si la figurine a plusieurs profils, comme par exemple un cavalier et sa monture, utilisez la CT de l'élément qui tire. Le propriétaire de la figurine lance 1D6. Un résultat non modifié de '1' sur le dé est toujours un échec. Il ajoute ensuite sa Capacité de Tir : si le total est de 7 ou plus, l'attaque touche. Si au moins un tir a touché, suivez la procédure décrite dans le chapitre 13 à la page 64.

11.2.1 Modificateurs du jet pour toucher

Les attaques de tir peuvent subir un ou plusieurs modificateurs sur leurs jets pour toucher. Additionnez simplement les modificateurs à la Capacité de Tir du tireur. La table ci-dessous décrit les modificateurs usuels, mais les sorts et capacités peuvent ajouter d'autres modificateurs.

La table ci-contre résume le résultat à obtenir sur le jet pour toucher selon la CT et les modificateurs.

Bouger et Tirer	-1
Longue Portée	-1
Tenir la Position et Tirer	-1
Couvert Léger	-1
Couvert Lourd	-2

Résumé des Modificateurs pour toucher.

CT + Modif.	Résultat nécessaire
6 ou plus	2+
5	2+
4	3+
3	4+
2	5+
1	'6'
0	'6' suivi d'un 4+
-1	'6' suivi d'un 5+
-2	'6' suivi d'un '6'
-3 ou moins	impossible

Jets pour toucher au Tir.

Bouger et Tirer (-1)

Si l'unité s'est déplacée lors de ce Tour de Joueur, ses figurines subissent un malus de -1 pour toucher.

Longue Portée (-1)

Si la cible se trouve au-delà de la moitié de la portée de l'arme, le tireur subit un malus de -1 pour toucher. Souvenez-vous que la portée doit être mesurée individuellement pour chaque figurine.

Tenir la Position et Tirer (-1)

Les Attaques de Tir réalisées pendant la réaction à la charge Tenir la Position et Tirer subissent un malus de -1 pour toucher.

Couvert

Le Couvert est déterminé individuellement, pour chaque tireur. Il existe deux types de Couvert, Léger et Lourd. Dans les deux cas, le couvert est déterminé en observant la Ligne de Vue de la figurine qui tire. Tracez toutes les Lignes de Vue depuis un point de votre choix à l'avant du socle du tireur jusqu'à tout point de l'Empreinte au Sol de la cible. Exceptionnellement, ces Lignes de Vues peuvent sortir de l'arc frontal du tireur. Si ces lignes sont interrompues par un Décor ou des figurines, selon la nature et la position de ces derniers, le tir peut subir un malus pour toucher. Un tireur ignore toujours les figurines de sa propre unité et de l'unité ciblée, ainsi que le Décor dans lequel il se trouve, pour la détermination du Couvert. Une unité située dans une Forêt ne subit donc pas de malus de Couvert Léger à cause de la Forêt.

Cible derrière un Couvert Léger (-1)

Une figurine tirant sur une cible derrière un Couvert Léger subit un malus de -1 pour toucher. Le Couvert Léger s'applique si au moins la moitié de l'Empreinte au Sol de la cible est cachée par un ou plusieurs des éléments suivants (voir figure 10) :

- Décor offrant un Couvert Léger.
- Figurines de n'importe quelle taille. Si vous tirez avec ou sur des figurines de Grande Taille (voir le paragraphe 4.2.1, page 12), ignorez les figurines de Petite Taille pour déterminer le Couvert.

Cible derrière un Couvert Lourd (-2)

Une figurine tirant sur une cible derrière un Couvert Lourd subit un malus de -2 pour toucher. Le Couvert Lourd s'applique si au moins la moitié de l'Empreinte au Sol de la cible est cachée par un ou plusieurs des éléments suivants (voir figure 11) :

- Décor offrant un Couvert Lourd.
- Figurines **de même Taille ou plus grand** que le tireur **et** sa cible (voir le paragraphe 4.2.1, page 12).

Cible derrière un Couvert Léger et un Couvert Lourd

Si un tireur subit à la fois des malus de Couvert Léger et de Couvert Lourd, ne comptez que le Couvert Lourd. Si l'Empreinte au Sol de la cible est cachée à la fois par des éléments pouvant offrir un Couvert Léger et un Couvert Lourd, mais pas assez pour obtenir l'un ou l'autre des Couverts, le tireur subit la pénalité de Couvert Léger si au moins la moitié de l'Empreinte au Sol de l'unité visée est cachée par l'ensemble des éléments. Par exemple, si la cible est cachée à 30 % par des éléments offrant un Couvert Léger et à 30 % par des éléments offrant un Couvert Lourd, le tireur subit la pénalité de Couvert Léger (voir figure 12).

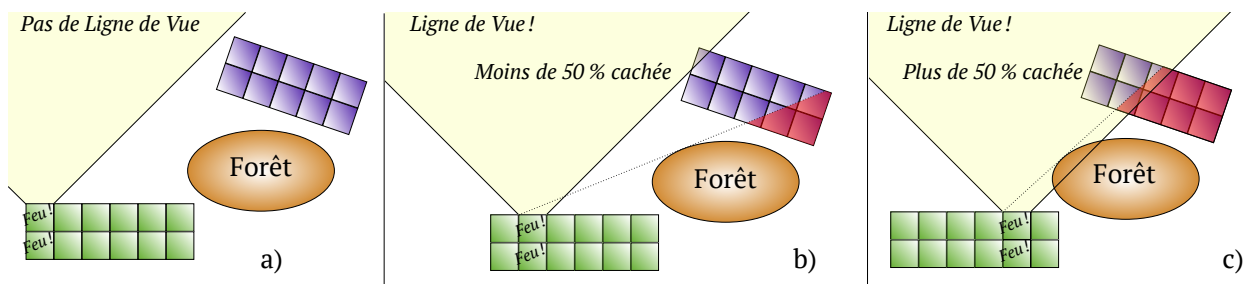


Figure 10 – Illustration d'un Couvert Léger.

- Ces figurines ne peuvent pas tirer, car elles n'ont pas de Ligne de Vue sur l'ennemi.
- Ces figurines peuvent tirer, car elles ont une Ligne de Vue sur l'ennemi, et il n'y a pas de Couvert puisque moins de la moitié de l'Empreinte au Sol de la cible est cachée par la Forêt.
- Ces figurines peuvent tirer, mais souffrent de la pénalité de Couvert Léger, car plus de la moitié de l'Empreinte au Sol de la cible est cachée par la Forêt.

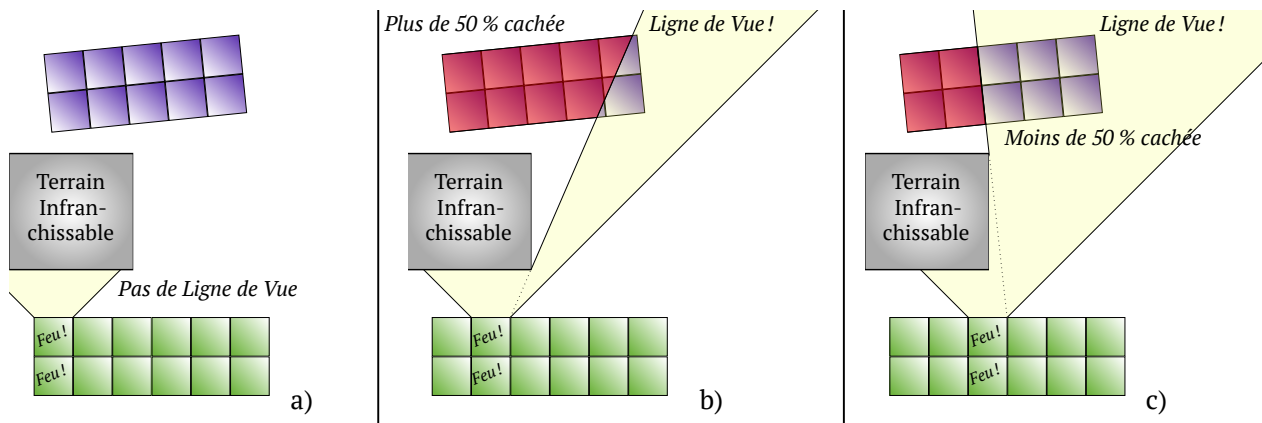


Figure 11 – Illustration d'un Couvert Lourd.

a) Ces figurines ne peuvent pas tirer, car les Lignes de Vue sont bloquées.

b) Ces figurines peuvent tirer, car elles ont une Ligne de Vue sur l'ennemi, mais souffrent de la pénalité de Couvert Lourd, puisque plus de la moitié de l'Empreinte au Sol de la cible est cachée par le Terrain Infranchissable.

c) Ces figurines peuvent tirer, et il n'y a pas de Couvert car moins de la moitié de l'Empreinte au Sol de la cible est cachée par le Terrain Infranchissable.

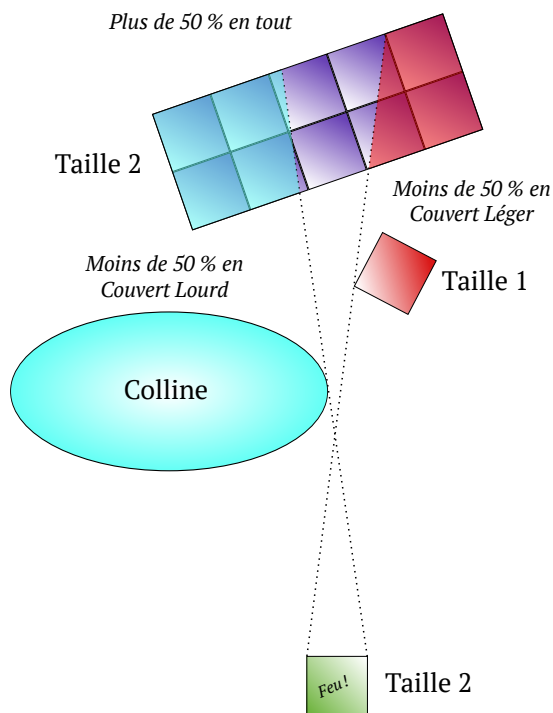


Figure 12 – Cas de mélange de Couvert Léger et Lourd.

Dans cet exemple, moins de la moitié de l'Empreinte au Sol de la cible est cachée par un Couvert Léger ou un Couvert Lourd. Toutefois, la combinaison des deux en cache plus de la moitié, donc la cible compte comme étant derrière un Couvert Léger.

Lignes de Vue et Couverts

La figure 13 résume les cas les plus communs de ligne de vue et de couvert entre un tireur et sa cible quand une figurine se trouve sur la trajectoire.

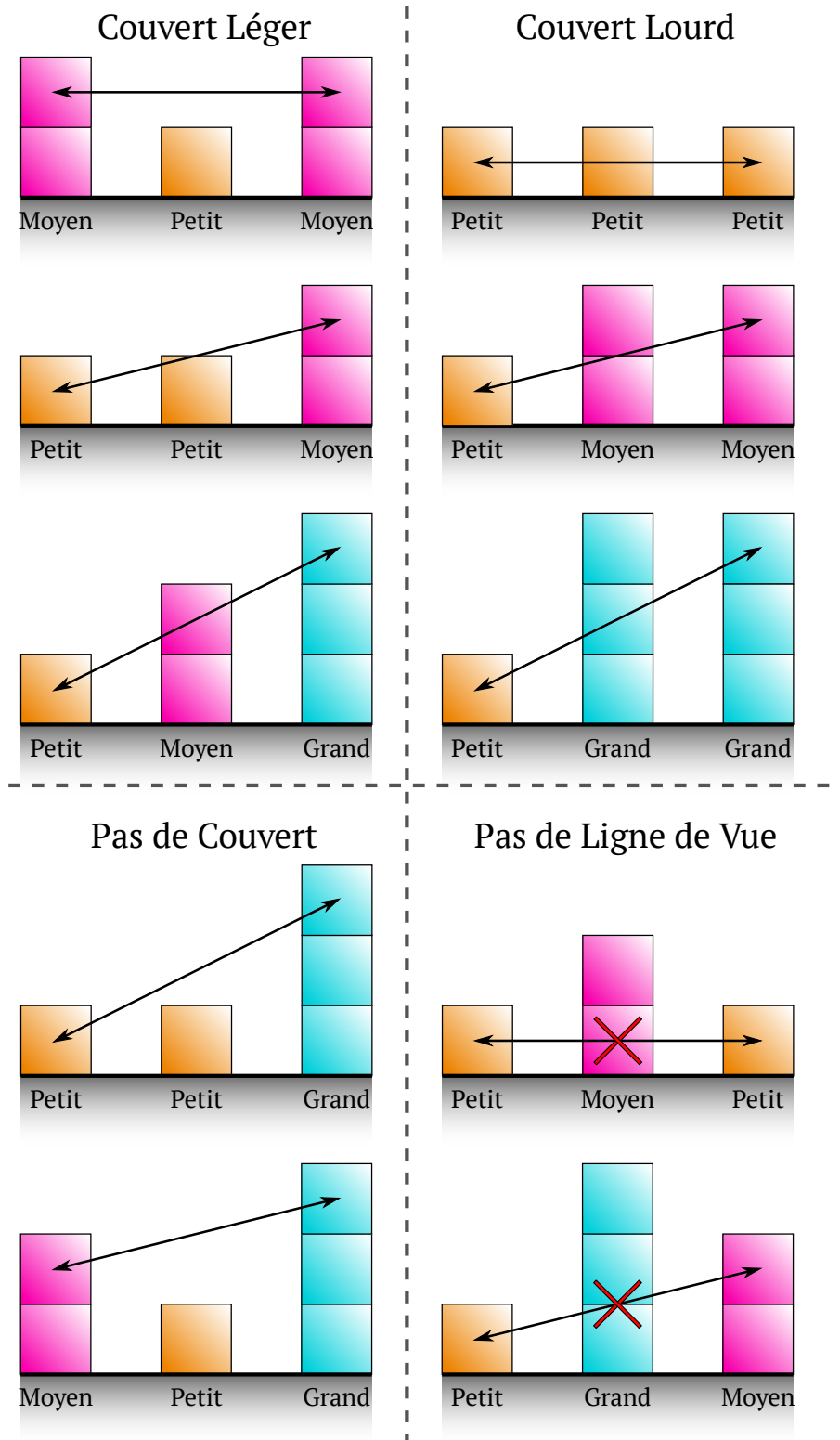


Figure 13 – Ligne de Vue et Couvert dans des cas communs avec une figurine sur la trajectoire.

12 Phase de Corps à Corps

Pendant la Phase de Corps à Corps, toutes les figurines engagées au Corps à Corps peuvent et doivent attaquer.

12.1 Séquence de la Phase de Corps à Corps

Une Phase de Corps à Corps est divisée en cinq étapes :

- 1 Début de la Phase de Corps à Corps. Appliquez la règle Plus Engagés si nécessaire.
- 2 Le Joueur Actif choisit un combat.
- 3 Résolez cette Manche de Corps à Corps.
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque combat qui n'a pas encore eu lieu pendant cette phase.
- 5 Une fois que toutes les unités engagées au Corps à Corps ont combattu, la Phase de Corps à Corps prend fin.

Un combat est défini comme un groupe d'unités de camps différents connectées via des contacts socle à socle. 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. Exécutez toutes les étapes de la Séquence d'une Manche de Corps à Corps pour toutes les unités impliquées avant de passer à un autre combat.

Une unité est considérée comme **engagée au Corps à Corps** si au moins une figurine de l'unité est en contact socle à socle avec une unité ennemie. Si une unité est engagée au Corps à Corps, toutes ses figurines comptent comme engagées au Corps à Corps. Les unités qui sont engagées au Corps à Corps ne peuvent pas bouger, sauf mention contraire, comme lors des Reformations de Combat ou en cas de fuite.

12.1.1 Plus engagés

Une unité qui était engagée dans un combat auparavant, mais dont tous les adversaires ont bougé ou ont été retirés comme perte entre la Phase de Mouvement précédente et cette Phase de Corps à Corps, et dont le contact socle à socle n'a pas pu être maintenu en décalant légèrement les figurines avec les instructions de la règle Éloigné du Combat (paragraphe 12.2.5, page 57), doit suivre la règle Plus d'Ennemis (paragraphe 12.4, page 59). Avant que tout Corps à Corps ne soit résolu, cette unité peut faire un Pivot Post-Combat ou une Reformation Post-Combat. Si elle venait de charger, elle peut aussi effectuer une Charge Irrésistible. Ces actions ne sont autorisées que si l'unité n'a pas bougé, pas même grâce à un Mouvement Magique, depuis que l'unité ennemie a été retirée du combat.

12.2 Étapes d'une Manche de Corps à Corps

Chaque Manche de Corps à Corps est divisée de la manière suivante :

- 1 Début de la Manche de Corps à Corps.
- 2 Choisissez les armes (voir le paragraphe 15.1, page 75).
- 3 Appliquez la règle Faites Place (voir le chapitre 16, page 81).
- 4 Lancez et relevez ou refusez les Défis (voir le chapitre 16, page 81).
Exécutez les attaques par palier d'Initiative :
 1. Allouez les attaques.
- 5
 2. Lancez les jets pour toucher, pour blesser, les jets de sauvegarde et retirez les pertes.
 3. Recommencez pour le palier d'Initiative suivant.
- 6 Déterminez quel camp a gagné cette Manche de Corps à Corps. Le(s) perdant(s) passent un test de Moral.
- 7 En cas d'échec, les unités alliées à moins de 6" passent un test de Panique.
- 8 En cas de fuite, choisissez de poursuivre ou de vous réfréner.
- 9 Jet des distances de fuite.
- 10 Jet des distances de poursuite.
- 11 Déplacement des unités en fuite.
- 12 Déplacement des unités poursuivantes.
- 13 Pivots Post-Combat ou Reformations Post-Combat.
- 14 Reformations de Combat.
- 15 Fin de la manche, passez au prochain Corps à Corps.

Les combats ont lieu dans un ordre strict, en commençant par les attaques des figurines ayant la plus haute valeur d'Initiative (10), puis en descendant par étapes jusqu'à la plus basse. Les attaques appartenant à un même palier d'Initiative sont résolues simultanément. En situation normale, une figurine attaque à la valeur d'Initiative présente sur son profil. Certaines attaques peuvent cependant être résolues à une autre valeur d'Initiative que celle du profil, comme les Touches d'Impact d'un Char qui sont faites à Initiative 10. Pour les figurines ayant plusieurs profils, comme un cavalier et sa monture, chaque élément de la figurine frappe à sa propre Initiative.

12.2.1 Qui peut frapper

Les figurines en contact socle à socle avec un adversaire peuvent attaquer au palier d'Initiative qui leur correspond. Les figurines des deux camps attaquent à chaque Phase de Corps à Corps.

Attaques de Soutien

Les figurines au deuxième rang peuvent faire des Attaques de Soutien par-dessus les figurines du premier rang. Les Attaques de Soutien ne peuvent être effectuées que contre des ennemis engagés avec le front de l'unité.

Formation de Horde

Les figurines déployées en formation de Horde (paragraphe 2.2.3, page 7) gagnent la règle Combat avec un Rang Supplémentaire.

Rangs Incomplets, attaquer au-dessus d'un vide

Parfois, des rangs incomplets ou des Personnages avec un socle incompatible peuvent créer des espaces vides au milieu d'unités engagées au Corps à Corps. Si deux unités sont en contact socle à socle, les figurines qui composent ces unités sont autorisées à attaquer à travers les vides. Cela ne permet toutefois pas d'attaquer à travers d'autres unités ou un Terrain Infranchissable. Ces figurines sont considérées comme étant en contact socle à socle malgré les vides. La figure 14 illustre ce paragraphe.

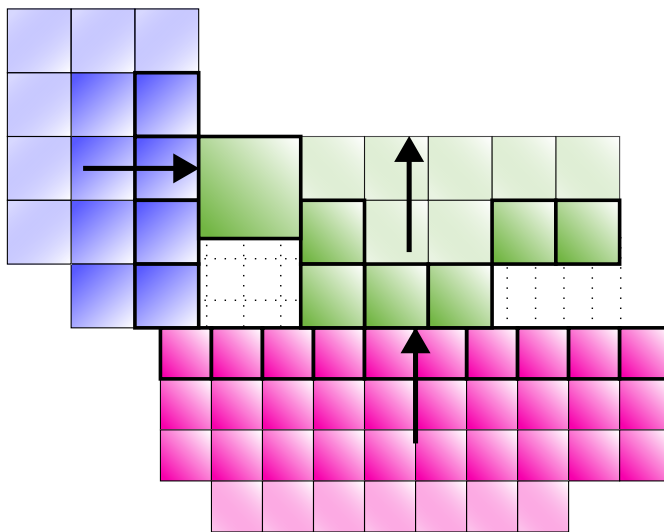


Figure 14 – Attaques au-dessus de vides.

Toutes les figurines dont les couleurs sont dans une nuance plus sombre peuvent attaquer. Remarquez que l'unité en rose est en formation de Horde, et peut donc porter des Attaques de Soutien depuis son troisième rang. Notez aussi que l'unité verte n'est pas engagée via son front, et ne peut donc pas effectuer d'Attaques de Soutien sur le flanc ou l'arrière.

Les figurines dont les bordures sont en gras comptent comme étant en contact socle à socle avec leurs ennemis, même au-dessus des vides. Les figurines dont les couleurs sont dans une nuance plus claire ne peuvent pas faire d'Attaques de Soutien.

12.2.2 Allouer les attaques

À chaque palier d'Initiative, allouez toutes les attaques avant de lancer un seul jet pour toucher. Si une figurine est au contact socle à socle avec plus d'une figurine, elle peut choisir laquelle frapper. Les attaques peuvent être allouées à différentes réserves de PVs, c'est-à-dire à des figurines ordinaires, des Champions ou à des Personnages (voir le chapitre 13, page 64 pour plus de détails sur les réserves de PVs). Le nombre d'attaques qu'une figurine peut porter est égal à la valeur de sa Caractéristique Attaques. L'équipement, les règles spéciales, les sorts, etc., peuvent augmenter ou diminuer ce nombre. Si une figurine a plusieurs attaques, elle peut les répartir comme elle le souhaite entre les cibles en contact socle à socle avec elle. Une figurine qui fait des Attaques de Soutien choisit ses cibles comme si elle était au premier rang, dans la même colonne. Si une figurine peut à la fois attaquer une figurine en contact socle à socle ou effectuer une Attaque de Soutien, elle doit attaquer en priorité une figurine en contact.

Dans le cas où une réserve de PVs (la plupart du temps en des figurines ordinaires non Champion de la même unité) est composée de figurines avec des Caractéristiques ou des règles différentes, comme une Endurance ou des sauvegardes différentes, utilisez la valeur ou les règles que possède la majorité des figurines de l'unité. En cas de répartition équitable, l'attaquant choisit. Appliquez-les à tous les jets de dés : toucher, blesser et sauvegardes.

Mêlée Tourbillonnante

Si une figurine ordinaire est en contact socle à socle avec un ennemi ou peut porter des Attaques de Soutien, elle peut toujours choisir de porter toutes ou une partie de ses attaques contre des figurines ordinaires de la même unité à la place de Personnages (dans une unité contre laquelle la figurine pourrait normalement allouer des attaques). Les figurines ordinaires ne sont ainsi pas forcées d'attaquer les figurines avec lesquelles elles sont en contact socle à socle et peuvent toujours attaquer plutôt d'autres figurines ordinaires. Suivez les règles normales des Attaques de Corps à Corps. Cependant, comme pour les attaques dirigées contre l'unité entière, les touches réussies sont distribuées, et ne peuvent l'être que sur des figurines ordinaires. Notez que cette règle ne s'applique pas aux Personnages, qui ne peuvent attaquer que les figurines avec lesquelles ils sont en contact socle à socle.

12.2.3 Jets pour toucher

Les jets pour toucher sont effectués en lançant 1D6 pour chaque attaque. Comparez ensuite la Capacité de Combat de la figurine portant l'attaque avec celle de la figurine qui reçoit le coup.

- Si le défenseur a une CC **inférieure** à celle de l'attaquant, l'attaque touche sur 3+.
- Si le défenseur a une CC **égale** ou supérieure (jusqu'au double) à celle de l'attaquant, l'attaque touche sur 4+.
- Si le défenseur a une CC **strictement supérieure au double** de celle de l'attaquant, l'attaque touche sur 5+.

12.2.4 Table des jets pour toucher au Corps à Corps

La règle précédente est utilisée pour composer la table 5.

D \ A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+
2	4+	4+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+
3	5+	4+	4+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+
4	5+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	3+	3+	3+
5	5+	5+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	3+	3+
6	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	3+
7	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+
8	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	4+	3+	3+
9	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	4+	3+
10	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	4+	4+

Table 5 – Résultat à obtenir pour toucher selon la CC (A : CC de l'Attaquant, D : CC du Défenseur).

Des modificateurs pour toucher peuvent affecter ces chiffres. Sauf mention contraire, un modificateur pour toucher s'applique aux jets pour toucher de Tir et de Corps à Corps. Un jet pour toucher au Corps à Corps qui donne un '1' est toujours un échec, tandis qu'un '6' est toujours un succès.

Par exemple, une figurine avec 2 attaques, une CC de 3 et équipée d'une Paire d'Armes aura 3 attaques en tout. Elle alloue 2 touches à une figurine avec une CC de 2, qu'elle touchera sur 3+, et la dernière attaque à une figurine avec une CC de 7, qu'elle touchera sur 5+. Si un ou plusieurs de ces jets pour toucher sont un succès, suivez la procédure décrite dans le chapitre 13 à la page 64.

La figure 15 illustre qui peut attaquer qui dans un cas complexe.

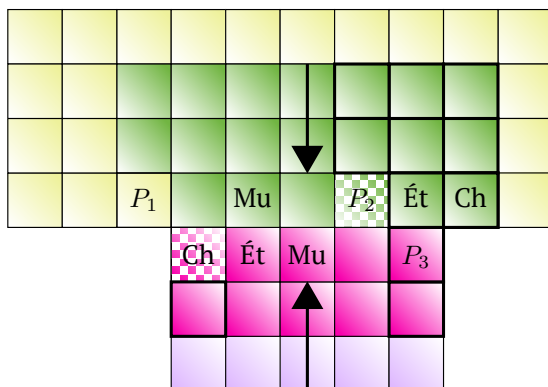


Figure 15 – Exemple d'allocation d'attaques.

Le Champion de l'unité violette (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 attaquer les figurines ordinaires de l'unité ennemie. Les figurines avec des bords en gras peuvent attaquer un Personnage ou un Champion. Les figurines en jaune sans contour gras et en violet clair ne peuvent pas attaquer. Le Personnage P_1 ne peut pas attaquer parce que la seule figurine en contact socle à socle avec lui est le Champion Ch rose qui est déjà en duel.

12.2.5 Éloigné du Combat

Quand on retire des pertes, des unités engagées dans un Corps à Corps perdent parfois le contact socle à socle avec leur adversaire. Quand cela arrive, les unités sont rapprochées pour retrouver le contact de la manière suivante :

1. L'unité qui est en train de quitter le corps à corps sans avoir subi de pertes est déplacée d'une distance minimale pour rétablir le contact socle à socle.
2. Si cela ne permet pas de rétablir le contact socle à socle, c'est l'unité qui a subi des pertes qui est déplacée à la place, de la même manière.

Une unité qui a perdu le contact socle à socle avec un adversaire est poussée vers l'avant, l'arrière ou sur un côté, voire une combinaison de deux directions (d'abord l'une, puis l'autre). Une unité en contact socle à socle avec d'autres unités ennemies ne peut jamais effectuer cette manœuvre. Ce rapprochement ne peut pas être fait à travers d'autres unités ou un Terrain Infranchissable, mais il est possible de se retrouver à moins de 1" d'autres unités appartenant au 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 se retrouvent éloignées d'un même combat 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.

Si aucun déplacement suivant les règles précédentes ne permet de ramener une unité au combat, alors l'unité quitte le Corps à Corps et la règle Plus d'Ennemis (paragraphe 12.4, page 59) s'applique.

12.3 Gagner une Manche de Corps à Corps

Une fois que tous les paliers d'Initiative sont passés et que toutes les figurines ont eu la possibilité d'attaquer, le Résultat de Combat de chaque camp est calculé pour déterminer le vainqueur de la Manche de Corps à Corps. Additionnez simplement tous les bonus de Résultat de Combat. Le camp avec le Résultat de Combat le plus élevé gagne la manche, tandis que l'autre camp la perd. S'il y a égalité, les deux camps sont considérés comme vainqueurs de cette manche. Un Musicien peut faire pencher la balance en faveur d'un camp (voir le paragraphe 17.1, page 88). Les bonus sont explicités ci-dessous et sont résumés dans la table 6.

Blessures Infligées : +1 par blessure

Chaque joueur additionne toutes les blessures non sauvegardées causées aux unités ennemies engagées dans le même Corps à Corps pendant cette manche. Cela inclut les ennemis qui étaient engagés dans ce Corps à Corps mais qui en sont sortis ou ont été exterminés pendant cette manche.

Massacre : +1 par blessure (max. 3)

Lors d'un Défi, les blessures excédentaires après avoir tué l'adversaire comptent aussi, jusqu'à un maximum de +3. Remarquez que c'est le seul cas où les blessures en trop sont comptabilisées. Dans tous les autres cas, elles sont simplement perdues.

Charge : +1 ou +2

Si c'est la première Manche de Corps à Corps pour l'unité qui charge, alors son camp reçoit un bonus de +1 à son Résultat de Combat. Si au moins la moitié de l'Empreinte au Sol de l'unité était sur une Colline quand elle a déclaré la charge, et que désormais au moins la moitié de celle-ci est hors de la Colline, elle reçoit un bonus de +2 à la place. Chaque camp ne peut utiliser le bonus que d'une seule unité pour un même combat lors d'un calcul.

Bonus de Rang : +1 par rang (max. +3)

Chaque camp gagne un bonus de +1 au Résultat de Combat pour chaque Rang Complet après le premier rang d'une même unité, jusqu'à un maximum de +3. Ne comptez ce bonus que pour une seule unité par camp et par Corps à Corps. Prenez simplement l'unité donnant le meilleur Bonus de Rang.

Porte-Étendard : +1

Chaque camp gagne un bonus de +1 s'il possède au moins un Porte-Étendard engagé dans le combat.

Porteur de la Grande Bannière : +1

Chaque camp gagne un bonus de +1 si son Porteur de la Grande Bannière est engagé dans le combat.

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 dans le Corps à Corps. Si l'une de ces unités possède au moins un Rang Complet, le bonus passe à +2.

Attaque de l'Arrière : +2 ou +3

Chaque camp gagne un bonus de +1 à son Résultat de Combat si au moins une de ses unités est engagée sur l'arrière d'une unité ennemie dans le Corps à Corps. Si l'une de ces unités possède au moins un Rang Complet, le bonus passe à +3.

Blessures Infligées	+1 par blessure
Massacre	+1 par blessure (max. +3)
Charge	+1 (+2 depuis une Colline)
Bonus de Rang	+1 par rang (max. +3)
Porte-Étendard	+1
Grande Bannière	+1
Attaque de Flanc	+1 ou +2
Attaque de l'Arrière	+2 ou +3

Table 6 – Résumé des bonus au Résultat de Combat.

12.4 Test de Moral

Chaque unité du camp qui a perdu la Manche de Corps à Corps doit passer un test de Moral. L'ordre des tests est choisi par le propriétaire des unités. Un test de Moral est un test de Commandement avec un malus 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 passer un test de Moral avec un malus de -3. Si le test est raté, l'unité fuit. Si le test est réussi, l'unité reste engagée au Corps à Corps.

Indomptable

Toute unité possédant plus de Rangs Complètes que chaque unité ennemie engagée dans le même Corps à Corps est Indomptable et ignore le malus sur le test de Commandement issu des Résultats de Combat.

Désorganisée

Si une unité est engagée dans un Corps à Corps avec une unité ennemie qui est sur son flanc ou son arrière, et qui possède au moins deux Rangs complets, alors elle est Désorganisée et ne peut pas bénéficier de la règle Indomptable.

Plus d'Ennemis

Parfois, une unité extermine toutes les unités ennemies au contact socle à socle avec elle et se retrouve en dehors du Corps à Corps. Elle ne peut alors pas fournir de bonus sur le 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 y est autorisée, soit faire un Pivot Post-Combat ou une Reformation Post-Combat.

Si cette situation survient dans un combat multiple, les blessures non sauvegardées infligées à et par l'unité en question comptent pour le Résultat de Combat, mais les autres bonus sont ignorés. Souvenez-vous que l'unité elle-même ne doit pas passer de test de Moral, puisqu'elle compte toujours comme ayant gagné le combat.

12.5 Poursuites et Charges Irrésistibles

Avant de déplacer les unités qui ont raté leur test de Moral, les unités ennemies au contact socle à socle avec elles peuvent choisir de poursuivre une des unités en fuite. Pour pouvoir poursuivre, une unité ne doit pas être engagée avec une unité ennemie qui ne va pas fuir, et doit être au contact de celle qu'elle veut poursuivre. Une unité peut décider de ne pas poursuivre des ennemis en fuite, à condition de réussir un test de Commandement. Si le test de Commandement est raté, l'unité devra poursuivre une des unités ennemies en fuite. Si le test de Commandement est réussi, l'unité peut faire au choix un Pivot Post-Combat ou une Reformation Post-Combat.

Pivot Post-Combat

L'unité pivote sur son centre et peut réorganiser ses figurines avec la règle Au Premier Rang, lesquelles doivent bien sûr rester dans des positions réglementaires. Ce mouvement est effectué après les mouvements de fuite et de poursuite des autres unités du combat.

Reformation Post-Combat

L'unité peut effectuer une Reformation. Dans ce cas, elle ne pourra pas déclarer de charge durant le Tour de Joueur suivant et ne compte pas comme Unité de Capture pour les Objectifs Secondaires pour ce Tour de Joueur. Ce mouvement est effectué après les mouvements de fuite et de poursuite des autres unités du combat.

Charge Irrésistible

Si une unité vient de combattre sa première Manche d'un Corps à Corps, alors qu'elle avait chargé, et que toutes les unités en contact avec elle ont été détruites, incluant les unités retirées du jeu suite à l'application de la règle Instable ou à une situation similaire, elle peut effectuer un mouvement de poursuite particulier qui s'appelle Charge Irrésistible. Cela remplace le Pivot Post-Combat. La Charge Irrésistible suit les règles de mouvement de poursuite qui se fait droit devant, sans pivot préalable, et pour lequel il n'y a pas besoin de test de Commandement pour se restreindre.

12.5.1 Jet de distance de fuite et de poursuite

Lancez 2D6 pour déterminer la distance de fuite de chaque unité qui a raté son test de Moral. Le joueur ayant gagné le combat lance ensuite 2D6 pour chaque unité ayant déclaré une poursuite, afin de déterminer la distance de cette 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 détruite. Retirez l'unité du jeu. Aucune sauvegarde ou règle spéciale ne peut la sauver. Notez cependant où se serait trouvé le centre de l'unité qui vient d'être détruite après le mouvement de fuite si elle n'avait pas été rattrapée (voir ci-dessous).

12.5.2 Distance et déplacements de fuite

Chaque unité en fuite qui n'a pas été rattrapée et détruite doit fuir directement à l'opposé de l'unité ennemie en contact socle à socle qui a le plus de Rangs Complets. En cas d'égalité de nombre de Rangs Complets entre plusieurs unités, le vainqueur du combat décide quelle unité ces dernières doivent fuir. Pivotez l'unité en fuite pour qu'elle se trouve dans l'axe passant par son centre et le centre de l'unité qu'elle fuit, puis déplacez-la d'un nombre de pouces égal au jet de distance de fuite. Suivez les règles des mouvements de fuite, à l'exception du fait que la traversée des unités engagées dans le même corps à corps ne provoque pas de test de Terrain Dangereux. Si plusieurs unités fuient un même combat, les unités se déplacent dans le même ordre que les jets de distance de fuite ont été lancés. Le propriétaire choisit l'ordre de ces jets.

12.5.3 Distance et déplacement de poursuite

Chaque unité poursuivante effectue une rotation autour de son centre, par le sens le plus court, pour faire face au centre de l'unité poursuivie ou à sa position si l'unité n'avait pas été rattrapée. Cette rotation ignore tout obstacle : elle peut être faite à travers des figurines ou des décors.

- Si cette rotation fait finir le front de l'unité poursuivante sur une unité ennemie, elle compte comme l'ayant chargée. Retirez l'unité poursuivante du champ de bataille, puis replacez-la avec son front en contact socle à socle avec l'unité chargée, dans l'arc correspondant, et en maximisant le nombre de figurines engagées comme toute autre charge. Cependant, s'il n'y a pas assez de place pour permettre cette charge, alors l'unité qui devait être chargée compte plutôt comme un Terrain Infranchissable (voir le point suivant).
- Si la rotation ne fait pas finir le front de l'unité poursuivante sur une unité ennemie mais sur une unité alliée ou un Terrain Infranchissable, alors elle doit tourner de manière à faire face à l'unité poursuivie autant que possible, en s'arrêtant à 1" de tout obstacle. Son mouvement de poursuite s'arrête ici.
- Si aucun des cas ci-dessus n'est rencontré, l'unité ignore tout obstacle pendant sa rotation, puis se déplace droit vers l'unité en fuite. Si, durant ce déplacement, elle ne peut pas éviter un obstacle ignoré pendant la rotation initiale, en faisant attention à la Règle du Pouce d'Écart, à moins que le déplacement mène à une charge, revenez en arrière pour respecter l'écart d'1". Dans ce cas, il est probable que l'unité ne bouge finalement pas, mais tourne pour faire face à l'unité poursuivie autant que possible.

Si ce mouvement de poursuite devait amener l'unité poursuivante en contact avec un nouvel ennemi, elle déclare automatiquement une charge contre cette unité, en utilisant le jet de poursuite comme jet de distance de charge (à moins que la charge ne soit impossible à réussir). Cette charge suit les règles habituelles de charge, sauf que l'unité chargée ne peut déclarer aucune réaction. Déterminer dans quelle arc l'ennemi sera chargé avant le pivot initial. Si cela crée un nouveau Corps à Corps, il sera résolu à la prochaine Phase de Corps à Corps. L'unité poursuivante sera toujours considérée comme ayant chargé à ce tour. Cependant, si l'unité poursuivante arrive ainsi dans un Corps à Corps qui existait déjà et n'a pas encore été résolu, elle y participera normalement. Ceci lui permet de combattre à nouveau, voire de poursuivre encore. Cette charge spéciale ne peut pas être faite contre une unité qui vient de fuir le combat dont vient l'unité poursuivante. Traitez une telle unité comme une unité alliée pour le mouvement de poursuite, y-compris pour la rotation initiale.

Si l'unité poursuivante ne se retrouve pas en situation de charge comme décrite dans le paragraphe ci-dessus, elle est déplacée droit devant, en respectant la Règle du Pouce d'Écart.

Si plusieurs unités venant d'un même Corps à Corps poursuivent, elles seront déplacées dans l'ordre des jets de distance de poursuite. Le Joueur Actif décide quel joueur commence à faire ses jets de distance de poursuite, et chaque joueur choisit l'ordre de mouvement de ses propres unités.

La figure 16 illustre quelques cas de poursuite.

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 étape des Autres Mouvements du propriétaire, en utilisant la règle d'Embuscade, sauf qu'elle arrive automatiquement et que son rang arrière doit être centré le plus proche possible du point de la table d'où elle est sortie, sans changer de formation. Les figurines qui sont sorties de la table ne peuvent effectuer aucune action. Leurs objets, capacités et règles spéciales cessent de fonctionner en dehors de la table.

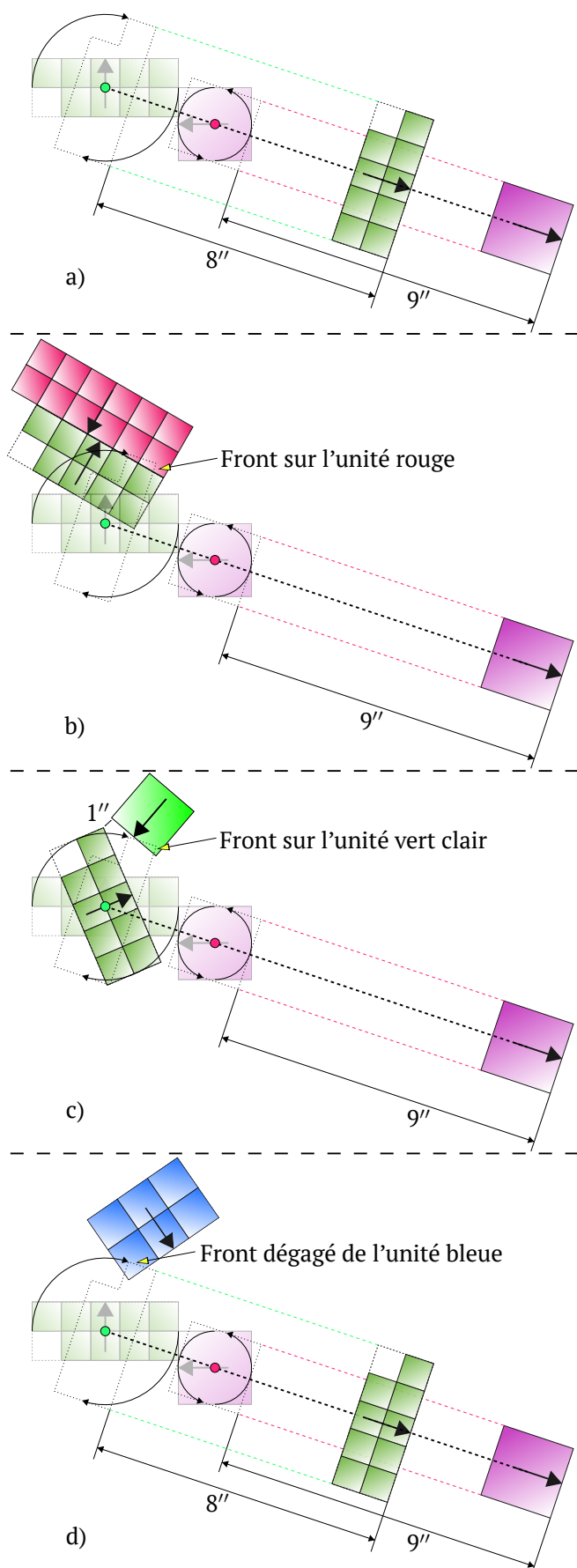


Figure 16 – Quelques cas de poursuite.

Dans tous ces exemples, l'unité violette est engagée sur le flanc de l'unité verte. L'unité verte gagne le combat. L'unité violette rate son test de Moral et fuit. L'unité verte la poursuit.

a) Il n'y a pas d'obstacle. L'unité verte se tourne vers l'unité violette et fait son mouvement de poursuite.

b) La rotation de l'unité verte fait finir son front sur une unité ennemie, en rouge. L'unité verte doit donc charger l'unité rouge : déplacez-la en contact socle à socle avec celle-ci.

c) La rotation de l'unité verte fait finir son front sur une unité alliée, en vert clair. Dans ce cas, la rotation doit être arrêtée à 1'' de l'unité alliée.

d) La rotation de l'unité verte fait finir une partie de ses figurines sur une autre unité, en bleu, alliée ou ennemie. Cependant, son front est dégagé, donc elle peut faire son mouvement de poursuite droit devant.

12.6 Reformation de Combat

Après que toutes les fuites et poursuites ont été résolues, les unités restant dans des Corps à Corps peuvent tenter de faire une Reformation de Combat. Les unités engagées sur plus d'un côté, par exemple de front et de flanc, ne peuvent jamais effectuer de Reformation de Combat. Les unités du perdant de la manche doivent réussir au préalable un test de Commandement pour pouvoir faire une Reformation de Combat, avec le même malus que le test de Moral (c'est-à-dire la différence de Résultat de Combat, à moins que l'unité ne soit Indomptable).

Si les deux camps veulent effectuer une Reformation de Combat, le Jouer Actif décide qui commence. Ce joueur doit alors faire les reformations de toutes ses unités du combat, une par une, dans l'ordre qui lui plaît, avant que l'autre joueur puisse faire les siennes.

Quand une unité fait une Reformation de Combat, retirez-la du champ de bataille puis replacez-la dans une formation réglementaire, en contact socle à socle avec la ou les unités ennemies avec lesquelles elle était au Corps à Corps auparavant. Les unités ennemies doivent rester engagées par le même côté. Vous pouvez ignorer la Règle du Pouce d'Écart pour les unités appartenant à un même Corps à Corps, mais vous ne pouvez pas créer de contact avec une nouvelle unité. Aucune figurine ne doit finir à plus de deux fois sa valeur de Mouvement de sa position de départ.

À la fin de toute Reformation de Combat, vous devez avoir au moins autant de figurines en contact socle à socle avec un ennemi qu'il y en avait avant la reformation. Tout Personnage qui était au contact avec un ennemi doit le rester, même si cela peut être avec des figurines différentes. De plus, toute figurine ennemie qui était au contact d'une de vos figurines avant la reformation doit toujours l'être, même si c'est avec d'autres figurines, voire même une autre unité.

13 Attaques et blessures

Les attaques sont réparties entre Attaques de Corps à Corps et Attaques à Distance.

Attaques de Corps à Corps

Toutes les attaques portées d'une entité à une autre au contact socle à socle et lors de la Phase de Corps à Corps, ou comme lors d'une Phase de Corps à Corps, sont considérées comme des Attaques de Corps à Corps.

Attaques à Distance

Toutes les attaques qui ne sont pas des Attaques de Corps à Corps sont des Attaques à Distance.

Toutes les Attaques à Distance réalisées lors de la Phase de Tir ou en réaction à une charge sont des **Attaques de Tir**.

Attaques Spéciales

Certaines figurines sont autorisées à faire des **Attaques Spéciales** pendant la Phase de Corps à Corps, de Mouvement ou de Tir. Les Attaques Spéciales ne profitent a priori pas des bonus conférés par les armes ou les règles spéciales qui affecteraient normalement les attaques de la même catégorie. C'est d'ailleurs explicitement précisé pour certaines Attaques Spéciales, comme le Piétinement, les Attaques de Broyage, l'Attaque Écrasante, les Touches d'Impact ou encore l'Attaque de Souffle.

13.1 Séquence d'une attaque

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

- 1 L'attaquant répartit les touches.
- 2 L'attaquant lance le ou les dés pour blesser. En cas de succès, passez à l'étape suivante.
- 3 Le défenseur lance le ou les dés pour les Sauvegardes d'Armure. En cas d'échec, passez à l'étape suivante.
- 4 Le défenseur lance le ou les dés pour les sauvegardes spéciales. En cas d'échec, passez à l'étape suivante.
- 5 Le défenseur retire les PVs ou les pertes.
- 6 Le défenseur passe des tests de Panique si nécessaire.

Réalisez chaque étape pour toutes les attaques qui ont été portées en même temps avant de passer à l'étape suivante. Les Attaques de Tir provenant d'une même unité ou toutes les Attaques de Corps à Corps d'un même palier d'Initiative en sont des exemples.

13.2 Répartir les touches

Les attaques qui ciblent une unité dans son ensemble, comme la plupart des Attaques à Distance et des Attaques Spéciales de Corps à Corps, sont considérées comme touchant uniquement les figurines ordinaires. Les touches provoquées par des Gabarits sur des figurines ordinaires, y-compris les Champions, sont réparties sur les figurines ordinaires à cette étape : cela signifie qu'un Gabarit ne peut pas toucher une figurine ordinaire spécifique. Cette répartition peut être modifiée lorsqu'un Personnage a rejoint une unité (voir la section 16, page 81).

Les Attaques normales de Corps à Corps ne sont pas réparties mais Allouées avant que les jets pour toucher ne soient lancés. Ignorez donc ce paragraphe pour ces attaques.

Dans le cas où une réserve de PVs (la plupart du temps en des figurines ordinaires non Champion de la même unité) est composée de figurines avec des Caractéristiques ou des règles distinctes, comme une Endurance ou des sauvegardes différentes, utilisez la valeur ou les règles que possède la majorité des figurines de l'unité. En cas de répartition équitable, l'attaquant choisit. Appliquez-les à tous les jets de dés : toucher, blesser et sauvegardes.

13.3 Jets pour blesser

Si l'attaque a une valeur en Force, elle doit blesser la cible pour avoir une chance de lui infliger des dégâts. Comparez la Force de l'attaque à l'Endurance de la cible. Une attaque avec une Force de 0 ne peut pas blesser. Le joueur qui a infligé les touches lance un dé pour blesser pour chaque attaque qui a touché la cible. Un résultat non modifié de '6' est toujours un succès tandis qu'un '1' est toujours un échec. Sinon, suivez le paragraphe suivant. Si l'attaque n'a pas de valeur en Force, suivez les règles données pour cette attaque particulière.

13.3.1 La table pour blesser

Lancez 1D6 pour chaque touche. Pour déterminer quel résultat est nécessaire pour blesser la cible, croisez la colonne de la Force (F) correspondant à l'attaque avec la ligne de l'Endurance (E) de la cible sur la table 7.

E \ F	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
2	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
3	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
4	6+	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+
5	6+	6+	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+
6	6+	6+	6+	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+
7	6+	6+	6+	6+	6+	5+	4+	3+	2+	2+
8	6+	6+	6+	6+	6+	6+	5+	4+	3+	2+
9	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	5+	4+	3+
10	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	5+	4+

Table 7 – Résultat à obtenir pour blesser.

13.4 Sauvegarde d'Armure et malus

Si au moins un jet pour blesser est réussi, le propriétaire de l'unité attaquée peut tenter de se protéger de ces blessures avec une Sauvegarde d'Armure. Pour ce faire, il doit lancer 1D6 pour chaque jet pour blesser réussi et comparer le résultat à la valeur de Sauvegarde d'Armure de la figurine (voir le paragraphe 15.4, page 80). Si le jet de Sauvegarde d'Armure est réussi, l'attaque est ignorée.

Si la Force de l'attaque est supérieure ou égale à 4, cette attaque applique un malus sur le jet de Sauvegarde d'Armure de -1 pour chaque point de Force au-delà de 3, jusqu'à un malus de -6, comme illustré dans la table 8.

Force	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Malus	0	0	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-6

Table 8 – Malus sur le jet de sauvegarde d'armure par la Force.

Certaines règles spéciales et capacités peuvent également modifier le jet de Sauvegarde d'Armure, comme la règle Perforant.

13.5 Régénération et Sauvegarde Invulnérable

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 en réalisant un jet de Régénération ou de Sauvegarde Invulnérable, si elle possède une de ces deux règles. La Régénération et la Sauvegarde Invulnérable fonctionnent de la même manière que la Sauvegarde d'Armure, sauf qu'elles ne peuvent pas être modifiées ni combinées. Ces règles sont toujours données avec une valeur qui correspond au résultat minimal à obtenir sur 1D6 pour réussir la sauvegarde. Ce chiffre figure généralement entre parenthèses. Par exemple, une Sauvegarde Invulnérable (4+) signifie que la blessure est annulée sur un résultat de '4' ou plus sur 1D6.

Faites autant de jets de sauvegarde que de blessures qui n'ont pas été évitées par la Sauvegarde d'Armure. Pour chaque jet de sauvegarde réussi, une attaque est ignorée.

Si une figurine a plusieurs instances des règles Régénération et Sauvegarde Invulnérable, choisissez laquelle utiliser avant de jeter les dés. Une seule Régénération **ou** Sauvegarde Invulnérable peut être utilisée contre une attaque.

La Régénération et la Sauvegarde Invulnérable fonctionnent de la même manière, mais certains sorts ou règles spéciales affectent différemment ces deux types de sauvegarde.

13.6 Retirer les Points de Vie

Retirez un Point de Vie pour chaque blessure pour laquelle la figurine attaquée a raté toutes ses sauvegardes.

Figurines non ordinaires

Si une attaque a été répartie ou allouée à une figurine non ordinaire, elle perd un Point de Vie pour chaque sauvegarde ratée. Si elle tombe à 0 PV, elle meurt. Retirez-la comme perte. Sinon, gardez en mémoire les figurines qui ont été blessées et qui n'ont pas perdu tous leurs PVs. Vous pouvez par exemple placer des marqueurs de blessures près des figurines. Ces PVs perdus sont à prendre en compte lors de prochaines attaques. Quand une figurine est tuée, toutes les blessures excédentaires sont ignorées, sauf dans le cas d'un Défi où elles peuvent être comptabilisées comme bonus de Carnage pour le Résultat de Combat.

Champions

Même si les Champions sont des figurines ordinaires, chaque Champion a sa propre réserve de PVs et suit les règles des figurines non ordinaires ci-dessus. Si suffisamment de blessures sont subies par les figurines ordinaires pour anéantir l'ensemble de l'unité, les blessures excédentaires sont allouées au Champion, même s'il se bat dans un Défi.

Figurines ordinaires

Les figurines ordinaires d'une même unité (sauf le Champion) partagent une réserve de PVs commune. Si une attaque a été allouée à une figurine ordinaire, retirez un PV de la réserve commune pour chaque sauvegarde ratée. Si les figurines ordinaires ont 1 PV chacune, retirez une figurine par PV perdu.

Si les figurines ordinaires disposent de plus d'un PV, retirez tous les PVs sur une même figurine, si possible, avant d'en retirer sur une autre. Gardez ensuite en mémoire les figurines blessées dont les PVs ne sont pas tombés à zéro. Ces PVs perdus sont à prendre en compte pour les prochaines attaques. Prenons un exemple : une unité de 10 Trolls, avec 3 PVs chacun, reçoit 7 blessures non sauvegardées. Retirez deux figurines, soit 6 PVs, et posez un marqueur indiquant qu'un autre Troll a perdu un PV. Plus tard, cette unité perd 2 PVs. C'est suffisant pour tuer un Troll, puisqu'un PV a été perdu précédemment.

Si l'unité est détruite, toutes les blessures excédentaires sont allouées au Champion. S'il n'y a pas de Champion, elles sont perdues.

Si une unité est composée de figurines ordinaires de Types de Troupe différents, chaque type de figurine ordinaire a sa propre réserve de PVs. Parfois, une ou plusieurs figurines ordinaires bénéficient de règles spéciales supplémentaires, par exemple de Caractéristiques augmentées, de nouvelles capacités, etc. venant habituellement de sorts ou d'Objets Magiques. De telles différences sont ignorées lorsque vous retirez les pertes. Ces dernières sont retirées normalement depuis le dernier rang, même si une figurine dans ce rang possède des règles ou équipements différents. En effet, seule une différence de Type de Troupe implique une séparation des réserves de PVs.

13.7 Retirer les pertes

Retirer les figurines ordinaires

Les pertes en figurines ordinaires sont retirées depuis le rang arrière. Si l'unité ne possède qu'un seul rang, retirez les figurines de chaque côté aussi équitablement que possible. Notez que cette consigne s'applique à chaque groupe d'attaques simultanées, il n'y a pas de « mémoire » du côté par lequel les précédentes figurines ont été retirées.

Si une figurine non ordinaire se trouve à l'endroit où une perte devrait normalement être retirée, enlevez plutôt la prochaine figurine ordinaire, puis déplacez la figurine non ordinaire pour prendre sa place.

Retirer les figurines non ordinaires

Les figurines non ordinaires sont retirées directement depuis leur position quand elles sont perdues. Les figurines ordinaires sont ensuite déplacées pour combler les vides. Prenez les figurines nécessaires de la même manière que vous retireriez des pertes, c'est-à-dire du rang arrière, puis équitablement de chaque côté en cas de rang unique.

Unités engagées au Corps à Corps

Si l'unité est composée d'un rang unique, retirez les pertes de chaque côté, de manière à ce que le nombre d'unités au contact soit maximisé en priorité, et qu'ensuite le nombre de figurines en contact socle à socle soit maximisé.

13.8 Test de Panique

Les tests de Panique sont des tests de Commandement qui doivent être passés immédiatement après qu'une des situations suivantes se produit :

- Une unité alliée est détruite à moins de 6". Cela comprend celles qui fuient hors de table.
- Une unité alliée rate un test de Moral et fuit à moins de 6".
- Une unité alliée a fui au travers de l'unité.
- L'unité subit, lors d'une même phase, 25% ou plus de pertes en figurines par rapport au début de cette même phase. Cette règle s'appelle **Lourdes Pertes**.

Une unité qui rate un test de Panique doit fuir à l'opposé de l'unité ennemie la plus proche, dans l'axe passant par les centres des deux unités. S'il n'y a pas d'unités ennemies sur la table, la direction est aléatoire.

Si le test de Panique a été engendré 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 :

- Un sort jeté par une figurine ennemie.
- Une règle d'une figurine ennemie (comme la Terreur).
- L'unité subit de Lourdes Pertes, et les blessures permettant de passer le cap de 25% de pertes ont été infligées par une unité ennemie.

Une unité engagée au Corps à Corps, déjà en fuite ou qui a déjà passé un test de Panique lors de cette phase n'a plus à passer de tests de Panique.

14 Types de Troupe

Toutes les figurines et unités sont définies par un Type de Troupe. Le Type de Troupe d'une unité est celui de la majorité de ses figurines ordinaires, ou la majorité de l'ensemble de ses figurines s'il n'y a pas de figurines ordinaires. L'adversaire du propriétaire choisit en cas d'égalité. Chaque Type de Troupe est associé à un certain nombre de règles décrites ci-dessous.

Infanterie

Pas de règles additionnelles.

Bête de Guerre

Règles Spéciales : Course Rapide.

Cavalerie

Règles de Type de Troupe : Profil Combiné, Soutien de Cavalerie.

Règles Spéciales : Course Rapide.

Infanterie Monstrueuse

Règles de Type de Troupe : Rangs Monstrueux, Soutien Monstrueux.

Règles Spéciales : Piétinement (1).

Bête Monstrueuse

Règles de Type de Troupe : Rangs Monstrueux, Soutien Monstrueux.

Règles Spéciales : Course Rapide, Piétinement (1).

Cavalerie Monstrueuse

Règles de Type de Troupe : Profil Combiné, Rangs Monstrueux, Soutien de Cavalerie, Soutien Monstrueux.

Règles Spéciales : Course Rapide.

Char

Règles de Type de Troupe : Profil Combiné, Rangs Monstrueux, Soutien de Cavalerie.

Règles Spéciales : Course Rapide, Pas de Marche Forcée, Touches d'Impact (1D6).

Monstre

Règles de Type de Troupe : Rang de Monstre.

Règles Spéciales : Grande Cible, Piétinement (1D6), Terreur.

Monstre Monté

Règles de Type de Troupe : Profil de Monstre Monté, Rang de Monstre.

Règles Spéciales : Grande Cible, Piétinement (1D6), Terreur.

Nuée

Règles Spéciales : Indémoralisable, Instable, Tirailleur.

Machine de Guerre

Règles de Type de Troupe : Profil de Machine de Guerre.

Règles Spéciales : Mouvement ou Tir, Pas de Marche Forcée, Rechargez !.

14.1 Figurines à pied ou montées

Certains sorts et règles peuvent affecter différemment les figurines montées et les figurines à pied. L'Infanterie, les Bêtes de Guerre, l'Infanterie Monstrueuse, les Bêtes Monstrueuses, les Monstres, les Nuées et les Machines de Guerre sont considérés comme des figurines **à pied**, à moins d'être des montures (comme un Palanquin), auquel cas ce sont des figurines montées. La Cavalerie, la Cavalerie Monstrueuse, les Monstres Montés et les Chars sont considérés comme des figurines **montées**.

14.1.1 Montures de Personnage

Beaucoup de Personnages ont la possibilité de choisir une monture dans une liste fournie dans leur Livre d'Armée. Quand une figurine est montée, son Type de Troupe change :

- Une figurine montée sur une **Bête de Guerre** devient de la **Cavalerie**.
- Une figurine montée sur une **Bête Monstrueuse** devient de la **Cavalerie Monstrueuse**.
- Une figurine montée sur un **Monstre** devient un **Monstre Monté**.
- Une figurine montée sur n'importe quel autre Type de Troupe prend le Type de Troupe de sa monture. Elle compte alors comme une figurine montée et gagne les règles Profil Combiné et Soutien de Cavalerie.

Tous les éléments de la figurine combinée suivent les règles des Personnages : Personnage, monture, et éventuellement cavaliers ou membres d'équipage supplémentaires. Les cavaliers ou membres d'équipage appartenant à la monture choisie ne comptent pas comme des « montures », ce qui signifie qu'ils peuvent par exemple utiliser leurs armes ou armures. Ils ont leur propre équipement qu'eux seuls peuvent utiliser. Cependant, la figurine combinée n'a qu'une seule Sauvegarde d'Armure. Il faut choisir d'utiliser l'Armure d'un des cavaliers ou membres d'équipage ou l'Armure du Personnage. Quel que soit le choix, cela inclut le Caparaçon et la Protection de Monture. Rappel : Dans le cas d'un Monstre Monté, vous ne pouvez utiliser que la Sauvegarde d'Armure de la monture.

14.2 Règles des Types de Troupe

Rang de Monstre

L'unité n'a besoin que d'une seule figurine pour former un Rang Complet.

Rangs Monstrueux

L'unité a seulement besoin d'un minimum de trois figurines pour former un Rang Complet et de six figurines par rang pour obtenir une formation de Horde.

Soutien de Cavalerie

Les montures ne peuvent pas porter d'Attaque de Soutien.

Soutien Monstrueux

La figurine peut porter jusqu'à trois Attaques de Soutien au lieu d'une seule.

Profil Combiné

La figurine a des profils différents pour chacun de ses éléments. Une figurine de Cavalerie a généralement un profil pour la monture et un profil pour le cavalier. Une figurine de Char a généralement un profil pour le châssis, un profil pour les membres d'équipage et un profil pour les montures. Certains Chars n'ont qu'un seul profil pour le châssis et les montures.

Quand il attaque ou tire, chaque élément de la figurine utilise ses propres Caractéristiques. Chaque élément peut faire une Attaque de Tir dans la même phase, mais ils doivent tous tirer sur la même cible. Un membre de l'équipage d'un Char peut choisir de tirer avec une arme transportée par le Char à la place de son arme personnelle.

Dans toutes les autres situations, la figurine est considérée comme une seule figurine avec un unique ensemble de Caractéristiques défini ci-dessous. Ignorez les Caractéristiques des autres profils, sauf pour les tests de Caractéristique, pour lesquels on doit utiliser la plus haute valeur parmi tous les profils de la figurine.

Mouvement	Utilisez le Mouvement de la monture ou de l'attelage.
Capacité de Combat	Utilisez la CC du cavalier ou la plus haute CC parmi les cavaliers ou membres d'équipage s'il y en a plusieurs.
Endurance	Utilisez la plus haute Endurance parmi tous les profils.
Points de Vie	Utilisez la plus haute valeur de PV parmi tous les profils. Quand la figurine tombe à 0 PV, retirez la figurine entière comme perte.
Commandement	Utilisez le Cd du cavalier ou le plus haut Cd parmi les cavaliers ou membres d'équipage s'il y en a plusieurs.
Sauvegardes	Utilisez la meilleure Sauvegarde d'Armure, Régénération et Sauvegarde Invulnérable disponible parmi celles des éléments de la figurine. La Sauvegarde d'Armure d'un cavalier peut être améliorée par un Caparaçon et la règle Protection de Monture.

Profil de Monstre Monté

La figurine a un profil pour le Monstre et un profil pour le ou les cavaliers ou membres d'équipage. Les attaques qu'elle subit sont toujours résolues contre le Monstre.

Quand il attaque ou tire, chaque élément de la figurine utilise ses propres Caractéristiques. Chaque élément peut faire une Attaque de Tir dans la même phase, mais ils doivent tous tirer sur la même cible. Un membre d'équipage ou un cavalier peut choisir de tirer avec une arme transportée par le Monstre à la place de son arme personnelle.

Dans toutes les autres situations, la figurine est considérée comme une seule figurine avec un unique ensemble de Caractéristiques défini ci-dessous. Ignorez les Caractéristiques des autres profils, sauf pour les tests de Caractéristique, pour lesquels on doit utiliser la plus haute valeur parmi tous les profils de la figurine.

Mouvement Utilisez le Mouvement du Monstre.

Capacité de Combat Utilisez la CC du Monstre.

Endurance Utilisez l'Endurance du Monstre.

Points de Vie Utilisez les PVs du Monstre. Quand le Monstre tombe à 0 PV, retirez la figurine entière comme perte.

Initiative En cas de test d'Initiative, utilisez toujours l'Initiative du Monstre.

Commandement Utilisez le Cd du cavalier ou le plus haut Cd parmi les cavaliers ou membres d'équipage s'il y en a plusieurs.

Sauvegardes Utilisez les sauvegardes du Monstre uniquement. Toute pièce d'Armure ou Régénération et Sauvegarde Invulnérable du cavalier n'a aucun effet, à moins que le contraire ne soit précisé. Les Monstres Montés ne peuvent bénéficier que du type d'armure Protection Innée.

Profil de Machine de Guerre

Une Machine de Guerre est considérée comme une figurine unique avec un seul ensemble de Caractéristiques défini ci-dessous :

Endurance	Utilisez l'Endurance de la Machine contre les Attaques à Distance et celle des servants contre les Attaques de Corps à Corps.
Points de Vie	Utilisez les PVs de la Machine.
Autres Caractéristiques et sauvegardes	Utilisez les Caractéristiques, l'Armure et les autres sauvegardes des servants.

Les Machines de Guerre ont des profils différents pour la machine et ses servants. Utilisez les PVs de la Machine dans tous les cas. Prenez l'Endurance de la Machine contre les Attaques à Distance et les Caractéristiques des servants pour toutes les autres situations. Les Machines de Guerre ratent automatiquement tout test de Caractéristique à l'exception des tests de Commandement et ne peuvent pas effectuer de Marche Forcée, déclarer des charges, poursuivre ou choisir de fuir en réaction à une charge. Si une Machine de Guerre rate un test de Panique, elle ne fuit pas, mais ne peut pas tirer lors de sa prochaine Phase de Tir. Si la figurine tombe à 0 PV, retirez la figurine entière comme perte. Les Personnages ne peuvent jamais rejoindre une unité de Machine de Guerre.

Quand une unité charge une Machine de Guerre, suivez les règles normales des mouvements de charge, sauf que l'unité qui charge peut être amenée en contact n'importe où : les Machines de Guerre ont des socles ronds et n'ont ainsi ni front, ni flancs, ni arrière. Ignorez l'orientation de la Machine de Guerre ainsi que la maximisation du nombre de figurines au contact socle à socle. L'unité qui charge doit tout de même avoir son front en contact avec le socle de la Machine de Guerre. Les Machines de Guerre et les unités engagées au Corps à Corps contre elles ne peuvent pas effectuer de Reformation de Combat. Au Corps à Corps, n'allouez pas les attaques de façon habituelle. Le joueur attaquant la Machine choisit au début de chaque Manche de Corps à Corps jusqu'à six figurines qui ne sont pas en contact avec d'autres ennemis. Il doit en choisir 6 ou autant que possible. Les Chars, l'Infanterie Monstrueuse, les Bêtes Monstrueuses et la Cavalerie Monstrueuse comptent pour 3 figurines chacun, et les Monstres et Monstres Montés comptent comme 6 figurines chacun. Seules les figurines choisies peuvent attaquer la Machine de Guerre, comme si elles étaient en contact socle à socle, et la Machine de Guerre ne peut riposter que sur ces figurines. Les pertes dans l'unité attaquante sont retirées normalement à l'arrière de l'unité. Si des figurines ordinaires parmi celles choisies pour l'assaut meurent avant d'avoir pu frapper, elles peuvent être remplacées. Les tests de Moral sont faits normalement, à l'exception du fait qu'une Machine de Guerre qui rate un test de Moral est détruite immédiatement.

Résumé des Types de Troupe

	Type de Profil	Rang Complet (Horde)	Soutien	Règles Spéciales	Taille**
Infanterie	-	5 (10)	1	-	Petite
Bête de Guerre	-	5 (10)	1	Course Rapide	Petite
Cavalerie	Profil Combiné	5 (10)	1 (cavalier uniquement)	Course Rapide	Moyenne
Infanterie Monstrueuse	-	3 (6)	jusqu'à 3	Piétinement (1)	Moyenne
Bête Monstrueuse	-	3 (6)	jusqu'à 3	Course Rapide Piétinement (1)	Moyenne
Cavalerie Monstrueuse	Profil Combiné	3 (6)	jusqu'à 3 (cavalier uniquement)	Course Rapide Piétinement (1)	Moyenne
Char	Profil Combiné	3 (6)	1 (1 membre d'équipage uniquement)	Course Rapide Pas de Marche Forcée Touches d'Impact (1D6)	Moyenne
Monstre	-	1	-	Grande Cible Piétinement (1D6) Terreur	Grande
Monstre Monté	Profil de Monstre Monté	1	-	Grande Cible Piétinement (1D6) Terreur	Grande
Nuée	-	* (10)	1	Indémoralisable Instable Tirailleur	Petite
Machine de Guerre	Profil de Machine de Guerre	Pas de rangs	-	Mouvement ou Tir Pas de Marche Forcée Rechargez !	Petite

* Les Nuées ne peuvent pas avoir de Rang Complet puisqu'elles ont la règle Tirailleur.

** Une figurine avec la règle Grande Cible est de Grande Taille.

15 Équipement Standard

Les armes et armures qui ne sont pas des Objets Magiques sont des équipements standard.

15.1 Armes de Corps à Corps

Les armes listées ici sont utilisées au Corps à Corps et peuvent apporter avantages comme inconvénients. Les règles des armes n'ont d'effet que lorsque la figurine attaque avec l'arme en question. Elles ne s'appliquent donc pas aux Attaques Spéciales telles que le Piétinement ou quand la figurine se bat avec une autre arme.

Arme	Règles
Arme de Base	Toutes les figurines sont équipées d'une Arme de Base. Une Arme de Base ne peut jamais être perdue, détruite ni neutralisée. 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 Arme de Base maniée par une figurine à pied peut être utilisée avec un Bouclier pour obtenir la règle Parade. Parade : Les Attaques de Corps à Corps portées par des ennemis sur le front de la figurine ne peuvent jamais toucher leur cible plus facilement que sur 4+. Ceci n'est pas un modificateur pour toucher. Appliquez cette règle avant tout modificateur pour toucher.
Arme Lourde	Arme à deux Mains. Les attaques portées avec une Arme Lourde ont +2 en Force, mais sont faites à Initiative 0, quelle que soit l'Initiative du porteur.
Fléau	Arme à deux Mains. Les attaques portées avec un Fléau ont +2 en Force. Les Attaques de Corps à Corps allouées contre le porteur ont un bonus de +1 pour toucher.
Hallebarde	Arme à deux Mains. Les attaques portées avec une Hallebarde ont +1 en Force.
Lance	Quand il utilise cette arme, le porteur gagne la règle Combat avec un Rang Supplémentaire. Les attaques portées avec une Lance ont la règle Perforant (1), plus la règle Coup Fatal quand elles sont allouées à de la Cavalerie, des Chars ou de la Cavalerie Monstrueuse engagés sur le front du porteur. Les figurines montées ne peuvent pas utiliser de Lance.
Lance de Cavalerie	Les attaques portées avec une Lance de Cavalerie ont +2 en Force pendant la Manche de Corps à Corps suivant directement une charge du porteur. Ce bonus ne peut être utilisé que pour les attaques allouées à l'unité chargée. Seule une figurine montée, une Bête de Guerre ou une Bête Monstrueuse peuvent utiliser une Lance de Cavalerie.
Lance Légère	Suit les mêmes règles qu'une Lance de Cavalerie, mais ne donne qu'un bonus de +1 en Force.
Paire d'Armes	Arme à deux Mains. Quand il utilise cette arme, le porteur a +1 Attaque et +1 en Initiative.

15.1.1 Choix d'Arme

Quand une figurine possède plusieurs Armes de Corps à Corps, elle doit choisir laquelle utiliser au début de chaque combat et doit continuer à l'utiliser pour toute la durée du combat. Quand une figurine est attaquée par une Attaque à Distance, elle doit utiliser les armes et armures qui lui confèrent un bonus de Sauvegarde, même si elle est en train d'utiliser une autre arme au Corps à Corps. Par exemple, une figurine qui combat avec une Arme Lourde et qui est ciblée par une Attaque à Distance doit utiliser son Bouclier contre cette attaque. Elle doit ensuite continuer à se battre avec l'Arme Lourde. Toutes les figurines ordinaires d'une même unité doivent choisir la même arme. À moins que le contraire ne soit précisé, les montures ne bénéficient jamais des effets des armes.

15.2 Armes de Tir

Les armes listées ici sont utilisées pour faire des Attaques de Tir. Chaque figurine ne peut normalement utiliser qu'une seule Arme de Tir par phase, même si elle en possède plusieurs, et toutes les figurines ordinaires non Champion d'une même unité doivent choisir la même Arme de Tir. Chaque arme dispose d'une portée maximale, d'une valeur de Force et de règles spéciales. Les règles spéciales d'une Arme de Tir ne s'appliquent qu'aux Attaques de Tir effectuées avec cette arme.

Arme	Portée	Force	Règles Spéciales
Arbalète	30"	4	Encombrant
Arc Court	18"	3	Tir de Volée
Arc	24"	3	Tir de Volée
Arc Long	30"	3	Tir de Volée
Armes de Jet	12"	Utilisateur	Tirs Multiples (2), Tir Rapide
Arquebuse	24"	4	Encombrant, Perforant (1)
Pistolet	12"	4	Perforant (1), Tir Rapide Compte comme une Paire d'Armes au Corps à Corps.
Paire de Pistolets	12"	4	Perforant (1), Tirs Multiples (2), Tir Rapide Compte comme une Paire d'Armes au Corps à Corps.

15.3 Armes d'Artillerie

Les armes listées ici sont des Armes de Tir particulières. Ces armes sont quelquefois montées sur des figurines de type Machine de Guerre, mais elles peuvent aussi être fixées sur le châssis d'un Char, être portées par un Monstre ou correspondre à un Objet Magique. Les Armes d'Artillerie sont des Armes de Tir et ont toujours la règle « Rechargez ! ». Chaque Arme d'Artillerie a son propre profil avec une portée, une Force et des règles spéciales, que vous trouverez avec sa description. Une Attaque de Tir d'une Arme d'Artillerie n'est pas résolue comme une Attaque de Tir classique. Suivez les règles ci-dessous pour déterminer les touches qu'elle inflige.

Baliste

Une Baliste suit les règles normales de tir, sauf qu'elle peut pénétrer les rangs ou les colonnes de l'unité ciblée, provoquant des touches supplémentaires. Déterminez le nombre maximal de touches possibles en regardant dans quel arc de la cible se trouve la Baliste. S'il s'agit du front ou de l'arrière, le nombre de touches maximal est égal au nombre de rangs de l'unité ciblée. S'il s'agit d'un flanc, ce sont les colonnes qui sont prises en compte. Si la Baliste touche sa cible, faites un jet pour blesser et tentez les sauvegardes comme d'habitude. Si une figurine est retirée comme perte, alors le carreau pénètre dans l'unité et provoque une nouvelle touche avec un malus de -1 en Force. Continuez d'ajouter des touches aussi longtemps qu'une figurine est retirée comme perte, avec un malus supplémentaire de -1 en Force à chaque fois, jusqu'à un minimum de 1. Le nombre de touches ne peut pas dépasser le nombre maximal de touches déterminé plus tôt.

Force de la 1 ^{re} touche	Force de la 2 ^e touche	Force de la 3 ^e touche	...	Nombre maximal de touches
F	F-1	F-2	etc.	Nombre initial de rangs ou colonnes

Batterie de Tir

Une Batterie de Tir suit les règles normales de tir avec les exceptions suivantes : elle dispose de la règle Tirs Multiples et ne subit jamais la pénalité pour toucher associée. Si le nombre de tirs est un nombre prédéterminé (Tirs Multiples (6) par exemple), la Batterie de Tir ne peut pas subir d'Incident de Tir. Cependant, si le nombre de tirs est aléatoire (Tirs Multiples (2D6) par exemple), la Batterie de Tir peut subir un Incident de Tir. Si un seul '6' naturel est obtenu, après relances, sur le jet du nombre de tirs, la Batterie de Tir subit un malus de -1 pour toucher. Si au moins deux '6' naturels sont obtenus, après relances, sur le jet du nombre de tirs, elle subit un Incident de Tir : tous les tirs sont annulés et la Batterie de Tir doit effectuer un jet sur la Table des Incidents de Tir.

Lance-Flammes

Placez le centre d'un Gabarit de 3" en Ligne de Vue et à portée. Déplacez ensuite le Gabarit de 1D6" tout droit à l'opposé du Lance-Flammes, selon l'axe passant par le centre de la figurine et le centre du Gabarit. Si un '6' est obtenu sur le jet de la distance, un Incident de Tir est survenu. Le tir est annulé et le Lance-Flammes doit effectuer un jet sur la Table des Incidents de Tir avec un malus de -1. Sinon, toutes les figurines touchées par le Gabarit au cours de son déplacement subissent une touche, en utilisant la Force et les règles spéciales données dans le profil de l'arme. Toute unité qui pourrait être touchée par le Gabarit, entre sa position initiale et 5" devant, est considérée comme cible potentielle de l'attaque. Cela ne peut pas être une unité alliée ni une unité engagée au Corps à Corps.

Canon (X'')

Ciblez une unité, puis désignez un point du socle d'une figurine de la cible en Ligne de Vue du Canon. Lancez les dés pour toucher normalement, en ignorant les malus dûs aux Couverts, Légers ou Lourds, et en ajoutant un bonus de +1 pour toucher si la figurine sous le point choisi a la règle Grande Cible. Si le jet pour toucher est raté, il ne peut jamais être relancé. Si un '1' naturel est obtenu, le Canon subit un Incident de Tir : le tir est annulé, et le Canon doit effectuer un jet sur la Table des Incidents de Tir.

Si le jet pour toucher est réussi, tracez un Gabarit de Ligne de X'' (X étant la valeur entre parenthèses) depuis le point désigné et directement à l'opposé du centre de la figurine portant le Canon. Cette ligne est immédiatement arrêtée si elle rencontre un Mur ou un Terrain Infranchissable.

La figurine sous le point d'impact initial du boulet subit une touche avec la Force et les règles données dans le profil du Canon. Les autres figurines sous la ligne peuvent subir une touche avec les mêmes règles, mais avec une Force divisée par 2. En commençant par la figurine qui a été touchée la première, c'est-à-dire sous le point désigné, lancez le jet pour blesser et tentez les sauvegardes. Si la figurine est retirée comme perte, faites le jet pour blesser puis les sauvegardes pour la figurine suivante sur la ligne, et ainsi de suite. Si une figurine survit, le boulet de canon s'arrête et les figurines suivantes ne sont pas touchées.

Force de la 1 ^{re} touche	Force de la 2 ^e touche	Force de la 3 ^e touche	...	Conditions pour toucher
F	F/2	F/2	F/2	Gabarit de Ligne et Ligne de Vue

Catapulte (X'')

Placez le centre d'un Gabarit de taille X'' au-dessus d'une figurine ennemie, à portée et dans la Ligne de Vue de la figurine portant la Catapulte. Les unités sous la position initiale du Gabarit sont considérées comme étant les cibles de l'Attaque de Tir. Aucune partie du gabarit ne peut être placée sur une figurine alliée ou sur des unités engagées au Corps à Corps. Faites ensuite dévier le Gabarit de 1D6x2''. Si un '6' naturel est obtenu pour la distance de déviation, avant la multiplication par 2, un Incident de Tir est survenu. Le tir est alors annulé et la Catapulte doit effectuer un jet sur la Table des Incidents de Tir.

Le Centre du Gabarit peut également être placé en dehors de la Ligne de Vue de la Catapulte, mais toujours au-dessus d'une figurine ennemie, à portée et de manière à ce qu'aucune partie du Gabarit ne touche une figurine alliée ou une unité engagée au Corps à Corps. Dans ce cas, le gabarit ne reste pas en place si un « Touché ! » est obtenu sur le Dé de Déviation. Au lieu de cela, déplacez le Gabarit dans une direction aléatoire, mais retronchez la Capacité de Tir à la distance sur laquelle le Gabarit bouge (soit 1D6x2 – CT''). Si la distance obtenue est de 0 ou moins, l'unité est touchée et le Gabarit n'est pas dévié.

	Ligne de Vue	Pas de Ligne de Vue
Flèche de Déviation	1D6x2''	1D6x2''
Touché !	Touche directe	1D6x2 – CT''

Une fois que la position finale du Gabarit est déterminée, toutes les figurines sous le Gabarit subissent une touche, avec la Force et les règles spéciales précisées dans le profil de l'arme. Certaines Catapultes ont une Force plus grande ou des règles spéciales indiquées entre crochets (comme Force 3 [9]). L'effet entre crochets affecte seulement la figurine située sous le centre du Gabarit.

15.3.1 Table des Incidents de Tir

Quand une Arme d'Artillerie subit un Incident de Tir, lancez 1D6 et consultez l'effet correspondant au résultat dans la table 9. 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
0 ou moins	Explosion ! Toutes les figurines à moins de 1D6'' de l'Arme d'Artillerie subissent une touche de Force 5. L'Arme d'Artillerie est détruite, retirez-la comme perte.
1 à 2	Défaillance Critique Le mécanisme de tir est endommagé. La figurine ne peut plus tirer avec cette arme pour le restant de la partie.
3 à 4	Enrayé Cette Arme d'Artillerie ne peut pas être utilisée au prochain Tour de Joueur du propriétaire.
5+	Dysfonctionnement La figurine subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte possible.

Table 9 – Effets d'un Incident de Tir.

15.4 Types d'Armure

La Sauvegarde d'Armure d'une figurine ou élément de figurine est déterminée par son Armure, parfois modifiée par des règles spéciales et des sorts. La Sauvegarde d'Armure est calculée en combinant toutes les pièces d'Armure. Chaque pièce d'Armure ajoute un bonus au jet de sauvegarde, pour atteindre un maximum de +6. Si le jet de sauvegarde, en incluant les modificateurs, est supérieur ou égal à 7, le jet de Sauvegarde d'Armure est réussi. Un résultat non modifié de '1' sur le dé est toujours un échec.

Il existe 5 types différents d'Armure.

Armure Complète

Un élément de figurine ne peut porter qu'une seule Armure Complète.

- Armure Légère : +1
- Armure Lourde : +2
- Armure de Plates : +3

Boucliers

Un élément de figurine ne peut porter qu'un seul Bouclier. Au Corps à Corps, un Bouclier ne peut pas être utilisé avec une arme qui possède la règle Arme à deux Mains.

- Bouclier : +1

Montures

- Protection de Monture (6+) : +1
- Protection de Monture (5+) : +2

Peu importe le nombre de montures qu'une figurine peut avoir, elle ne peut bénéficier que d'une seule instance de la règle ci-dessus.

- Caparaçon : +1. La monture subit un malus de -1 en Mouvement.

Protection Innée

Un élément de figurine ne peut bénéficier que d'une instance de cette règle : utilisez la meilleure disponible.

- Protection Innée (6+) : +1
- Protection Innée (5+) : +2
- Protection Innée (4+) : +3
- et ainsi de suite.

Autres

Il existe d'autres moyens d'augmenter la Sauvegarde d'Armure : des équipements spéciaux, des Objets Magiques (un heaume par exemple), des règles spéciales, certains sorts, etc. mais seulement jusqu'à un maximum de +6.

Par exemple, si une figurine s'équipe d'une Armure Légère (+1), d'un Bouclier (+1), d'un Heaume (+1) et qu'elle monte un destrier avec Protection de Monture (6+) (+1) avec un Caparaçon (+1), elle totalise un bonus de +5 à ses jets de Sauvegarde d'Armure. Cela veut dire qu'un jet de '2' ou plus donnera un résultat supérieur ou égal à '7' et sera réussi. Il est d'usage d'appeler une telle sauvegarde « Sauvegarde d'Armure de 2+ ». Remarquez qu'avec une limite de +6 à la Sauvegarde d'Armure, aucune figurine ne peut avoir de meilleure Sauvegarde d'Armure que 1+. Rappelons que même avec une telle sauvegarde, un jet non modifié de '1' est toujours un échec.

16 Personnages

Hormis dans le cas où cela est spécifiquement mentionné, toute figurine inscrite dans la section des Héros ou des Seigneurs est un Personnage.

16.1 Personnages isolés

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.

16.2 Rejoindre une unité

Les Personnages peuvent faire partie intégrante des 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 l'étape des Autres Mouvements. Les unités engagées au Corps à Corps ou en fuite ne peuvent pas être rejointes.

Les Personnages peuvent aussi rejoindre d'autres Personnages pour constituer une unité composée exclusivement de Personnages.

Quand un Personnage rejoint une unité, il est immédiatement placé dans une position réglementaire pour suivre la règle Au Premier Rang (voir le paragraphe 16.2.1, page 83), entraînant éventuellement le déplacement d'autres figurines vers l'arrière. Lorsqu'un Personnage rejoint une unité, on peut le positionner librement sur tout emplacement réglementaire qu'il pourrait avoir atteint avec son Mouvement en se déplaçant à travers l'unité qu'il a rejointe. Il peut éventuellement prendre la place d'autres figurines suivant 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 la position souhaitée, il ne peut rejoindre l'unité que si elle est du même Type de Troupe que lui ou s'il a la règle Plateforme de Guerre, et que l'unité possède au moins un Rang Complet. Il se déplace alors de la plus petite distance possible, à partir de sa position initiale, de manière à atteindre une position réglementaire.

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 à l'une des extrémités de l'unité.

Une unité rejointe par un Personnage ne peut plus se déplacer au cours de la même étape des Autres Mouvements. 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.

Unité Combinée détruite

Si toutes les figurines ordinaires d'une unité combinée sont tuées, laissant au moins un Personnage sans troupes, les Personnages survivants forment toujours une unité, qui est considérée comme étant la même unité qu'auparavant pour tous les effets en cours (comme les sorts de type Dure un Tour) et pour la Panique. En effet, l'unité n'est pas considérée comme détruite, mais il se peut les Personnages aient à passer un test en raison de Lourdes Pertes.

Quitter une unité Combinée

Un Personnage peut quitter une unité combinée au cours de l'étape des Autres Mouvements si l'unité est en mesure de se déplacer, c'est-à-dire si elle n'est pas engagée au Corps à Corps, ne s'est pas déjà déplacée au cours de cette étape, n'est pas en train de fuir, etc. Si vous désirez effectuer une Marche Forcée et qu'une unité ennemie est à moins de 8'', passez un test de Marche Forcée pour l'ensemble de l'unité avant de bouger une figurine. Une unité quittée par un ou plusieurs Personnages n'est pas considérée comme ayant elle-même bougé (pour tirer, par exemple). Si vous devez passer un test de Marche Forcée, déclarez quelles figurines le passent. Cela peut être un Personnage, plusieurs Personnages ou l'unité entière (Personnages et figurines ordinaires). Si le test n'est passé que par des Personnages et que tous ces derniers quittent l'unité, les figurines restant dans l'unité ne sont pas obligées de faire une Marche Forcée. Elles doivent cependant passer un test si elles veulent en effectuer une. Si un Personnage qui a passé le test reste finalement dans l'unité, l'unité entière doit faire une Marche Forcée et doit passer un test si elle ne l'a pas déjà fait. Lorsqu'il quitte son unité, un Personnage peut se déplacer à travers elle et sortir par n'importe quel bord de l'unité. Il peut faire un mouvement de Vol s'il dispose de cette règle. Le Personnage compte comme faisant partie intégrante de l'unité jusqu'à ce qu'il l'ait physiquement quittée. Cela signifie qu'il est affecté par des éventuelles altérations du Mouvement touchant l'unité au cours de sa sortie. 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.

Charger hors d'une unité

Un Personnage peut aussi quitter une unité combinée en chargeant hors de celle-ci. Pour ceci, déclarez une charge avec le Personnage pendant l'étape de Déclaration des Charges, comme vous le feriez pour n'importe quelle unité. Si une telle manœuvre est réalisée, 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. Les tirs résultant d'une réaction à une charge de Personnage sortant d'une unité combinée sont tous alloués au Personnage. Lorsqu'un Personnage charge hors d'une unité, il utilise sa propre valeur de Mouvement, peut utiliser un mouvement de Vol s'il dispose de la règle associée, et est affecté par des éventuelles altérations du Mouvement touchant l'unité pour son mouvement de charge. Si la charge est réussie, sortez le Personnage de l'unité et chargez normalement. Il ignore les figurines de l'unité qu'il quitte pour ce mouvement de charge. Si la charge est ratée, le Personnage réalise un déplacement 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 d'origine, il ne bouge pas, et l'unité est considérée comme ayant raté une charge.

Distribuer les touches sur une Unité Combinée

Quand une attaque touche une unité combinée, il y a deux possibilités pour distribuer les touches :

Les Personnages sont du même Type de Troupe que l'unité

- et -

L'unité comprend au moins 5 figurines ordinaires

Toutes les touches sont distribuées sur les figurines ordinaires. Les Personnages ne peuvent pas subir de touches.

Quand un Gabarit touche un Personnage de l'unité, la touche est transférée à une figurine ordinaire.

Les Personnages sont d'un Type de Troupe différent de l'unité

- ou -

L'unité comprend au plus 4 figurines ordinaires

Le joueur attaquant distribue les touches sur les figurines ordinaires et les Personnages. Ces touches doivent être distribuées le plus équitablement possible. Aucune figurine ne peut subir de deuxième touche tant que toutes les autres n'en ont pas subie une, et ainsi de suite.

Quand un Gabarit touche un Personnage de l'unité, il subit la touche normalement.

Notez que si une unité avec au moins 5 figurines ordinaires contient à la fois des Personnages du même Type de Troupe que l'unité et d'un Type de Troupe différent, les Personnages avec le même Type de Troupe que les figurines ordinaires ne peuvent pas recevoir de touches.

16.2.1 Au Premier Rang

Tous les Personnages et les figurines d'État-Major ont la règle Au Premier Rang. Les figurines qui suivent cette règle doivent toujours être placées le plus à l'avant possible de leur unité. Normalement, cela signifie qu'elles doivent être placées au premier rang. Si le premier rang est déjà pleinement occupé par d'autres figurines avec cette règle, elles sont placées au second rang, et ainsi de suite.

Lorsqu'une unité avec des figurines qui suivent la règle Au Premier Rang se déplace, ces figurines peuvent être réorganisées, tant que le nouvel agencement respecte la règle. Cela peut se faire au cours d'un Mouvement Simple, d'une Marche Forcée ou d'une Reformation, et compte dans la limite de mouvement de l'unité. Mesurez entre la position initiale et la position d'arrivée de la figurine repositionnée pour déterminer de quelle distance elle s'est déplacée et vérifier qu'elle n'a pas dépassé son quota de mouvement.

Si une figurine avec la règle Au Premier Rang quitte une unité ou est retirée comme perte, l'espace inoccupé qu'elle laisse doit être comblé par des figurines des autres rangs, si possible en déplaçant des figurines avec la règle Au Premier Rang vers le front de l'unité. Si plus d'une figurine avec la règle Au Premier Rang est éligible, le propriétaire des figurines décide laquelle de ces figurines est avancée. Si toutes les figurines avec la règle Au Premier Rang sont déjà autant à l'avant que possible, comblez tout espace vide avec des figurines ordinaires des rangs arrières.

Parfois, on vous demandera de réorganiser les figurines avec la règle 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 aussi peu de figurines que possible pour respecter la règle.

Socles Compatibles

Si une figurine avec la règle Au Premier Rang possède un socle de la même taille que ceux des figurines ordinaires de l'unité dans laquelle elle se trouve, ou que son socle est de la même taille qu'un multiple entier de ces socles, on dit que son socle est Compatible. Par exemple, un socle de 40x40 mm dans une unité de figurines avec des socles de 20x20 mm est un Socle Compatible. Le Personnage est alors placé dans l'unité normalement, en déplaçant le nombre nécessaire de figurines. Le front du socle du Personnage doit être placé le plus à l'avant possible de l'unité pour respecter la règle Au Premier Rang. La figurine est considérée comme étant dans tous les rangs que son socle remplit. Pour calculer le nombre de figurines dans chaque rang de l'unité, pour le décompte des Rangs Complètes ou pour obtenir la formation en Horde, considérez que la figurine compte comme autant de figurines ordinaires que son socle, plus grand, occupe. 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 d'un Personnage de cette unité.

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 Incomplètes après le premier ne soient constitués de figurines avec des socles plus longs. Cela signifie que seules les parties arrières des socles plus longs peuvent former plusieurs Rangs Incomplètes.

Socles Incompatibles

Si, en revanche, une figurine avec la règle Au Premier Rang ne possède pas un Socle Compatible, comme par exemple un socle de 50x50 mm dans une unité de figurines sur des socles de 20x20 mm, on parle de Socle Incompatible. Le Personnage doit être placé au contact d'un côté de l'unité, aligné avec le front de celle-ci. Seuls deux Personnages avec des Socles Incompatibles peuvent rejoindre une même unité, en les plaçant de chaque côté. Ces figurines sont considérées comme faisant partie du premier rang de l'unité, mais ne sont pas prises en compte dans le nombre de figurines des rangs, que ce soit pour obtenir un Rang Complet ou une formation en Horde. Elles ne sont pas non plus prises en compte dans le nombre de figurines des colonnes : elles forment chacune une colonne d'une figurine.

La figure 17 illustre un cas complexe d'agencement d'unité avec des Personnages.

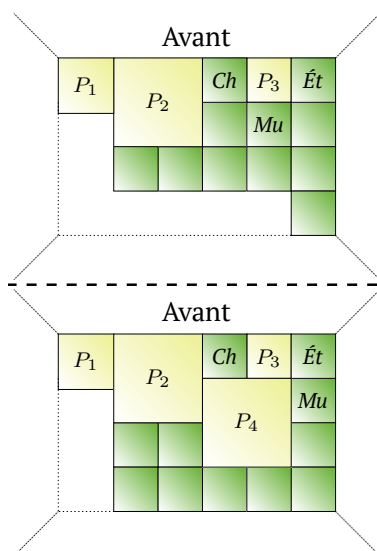


Figure 17 – Quelques illustrations de la règle Au Premier Rang.

Le Personnage P_1 a un Socle Incompatible et est placé à côté de l'unité. Les Personnages P_2 et P_3 ont des Socles Compatibles et sont intégrés à l'unité, le plus à l'avant possible. Cette unité est considérée comme ayant 3 Rangs Complètes : P_1 n'est pas pris en compte, tandis que P_2 compte comme 2 figurines de large.

Quand le Personnage P_4 rejoint l'unité, le Musicien (Mu) doit être déplacé sur le côté de manière à avoir toutes les figurines avec la règle Au Premier Rang le plus à l'avant de l'unité possible.

16.2.2 Faites Place

À la troisième étape d'une Manche de Corps à Corps (voir le paragraphe 12.2, page 53), tout Personnage placé au premier rang et qui n'est pas en contact socle à socle avec une figurine ennemie peut être déplacé de manière à entrer en contact avec une figurine ennemie au contact de l'avant de l'unité du Personnage. Cette figurine ennemie doit être au contact du front de l'unité du Personnage. Pour ceci, échangez les positions de ce Personnage avec une ou des figurines non-Personnage de son unité. Une figurine avec un Socle Incompatible ne peut jamais utiliser cette règle.

16.3 Le Général

16.3.1 Choisir le Général

Toutes les armées doivent être dirigées par un Général. Le Général est le Personnage avec le plus haut Commandement de votre armée, sauf Porteur de la Grande Bannière et Personnages avec la règle Pas un Meneur. Si plusieurs Personnages se disputent le plus haut Commandement, vous êtes libre de choisir lequel est votre Général, mais cela doit être mentionné dans votre Liste d'Armée. Le Général de l'armée possède la règle Présence Charismatique.

16.3.2 Présence Charismatique

La figurine, si elle n'est pas en fuite, donne la possibilité à toutes les unités alliées à moins de 12" d'utiliser son Commandement à la place du leur, si elles le souhaitent. Cette capacité suit les règles normales des Caractéristiques Empruntées (paragraphe 5.2.2, page 15), donc les effets modifiant le Commandement du Général sont pris en compte avant qu'il soit transmis. Ce Commandement peut ensuite être modifié à nouveau par des effets affectant l'unité.

16.4 Le Porteur de la Grande Bannière

16.4.1 Choisir le Porteur de la Grande Bannière

Certains Personnages peuvent être promus Porteur de la Grande Bannière. Cette possibilité apparaît parmi les options dans leur entrée de Livre d'Armée. Une armée ne peut inclure qu'un seul Porteur de la Grande Bannière. Le Porteur de la Grande Bannière possède la règle Tenez les Rangs.

16.4.2 Tenez les Rangs

La figurine, si elle n'est pas en fuite, donne à toutes les unités alliées à moins de 12" la capacité de relancer leurs tests de Commandement ratés. Elles n'y sont pas obligées.

16.4.3 Bannière Magique

Si un Porteur de la Grande Bannière a la possibilité de prendre des Objets Magiques, il lui est permis d'acquérir une Bannière Magique. Cette Bannière Magique peut être soit comptabilisée dans sa limite de points d'Objets Magiques (habituellement 50 pts pour un héros, par exemple), soit prise sans limite de points. Dans ce dernier cas, il ne peut pas prendre d'autres Objets Magiques.

16.4.4 Leur Bannière est à Terre

Quand un Porteur de Grande Bannière est retiré comme perte alors qu'il était engagé au Corps à Corps, on considère que la grande bannière est capturée par l'adversaire. Quand un Porteur de la Grande Bannière fuit un Corps à Corps après avoir raté un test de Moral, la grande bannière est perdue, avec toute Bannière Magique associée et la règle Tenez les Rangs. Les effets de la grande bannière sont perdus et cette dernière est considérée comme capturée par l'adversaire.

16.5 Défis

16.5.1 Lancer un Défi

Les Personnages et les Champions engagés au Corps à Corps peuvent lancer un Défi. À la quatrième étape d'une Manche de Corps à Corps (voir le paragraphe 12.2, page 53), le Joueur Actif peut désigner l'un de ses Personnages ou Champions et lancer un Défi avec ce dernier. S'il ne le fait pas, le Joueur Réactif peut à son tour lancer un Défi avec un Personnage ou Champion.

16.5.2 Relever ou refuser un Défi

Si un Défi a été lancé, le joueur adverse peut choisir l'un de ses propres Personnages ou Champions engagé dans le même Corps à Corps pour relever le Défi et combattre la figurine à l'origine du Défi. La figurine qui relève le Défi doit se trouver dans une unité en contact avec l'unité de la figurine qui l'a lancé.

Si un Défi n'est pas relevé, on le dit refusé. Dans ce cas, le joueur qui a lancé le Défi désigne l'un des Personnages de son adversaire qui aurait pu accepter le Défi, s'il y en a un. Les Champions ne peuvent pas être désignés. Le Commandement de ce Personnage est réduit à 0 et ni lui, ni son unité ne peuvent utiliser sa règle Tenace (s'il en disposait) jusqu'à la fin du Tour de Joueur au cours duquel le combat se termine, ou jusqu'à ce que ce qu'il relève ou lance un Défi. Il ne peut par ailleurs porter aucune Attaque de Corps à Corps pendant cette Manche de Corps à Corps. Si c'est le Porteur de la Grande Bannière, il perd la règle Tenez les Rangs et n'ajoute pas +1 au Résultat de Combat de son camp pour cette manche.

16.5.3 Relever un Défi

Si un Défi est relevé, la figurine à l'origine du Défi et celle qui l'a relevé sont considérées comme étant au contact socle à socle, même si leurs socles ne se touchent pas physiquement. Elles doivent allouer toutes leurs attaques contre leur vis-à-vis. Cela comprend les Attaques Spéciales réalisées normalement contre les unités, telles que le Piétinement, l'Attaque de Souffle, les Touches d'Impact et les Attaques de Broyage, qui sont dirigées intégralement contre l'autre combattant. Dans le cas du Piétinement, ce dernier doit être d'un Type de Troupe vulnérable au Piétinement, sinon l'attaque est perdue. Aucune autre figurine ne peut allouer d'attaques contre les deux combattants. Aucune attaque ou touche provenant d'Attaques de Corps à Corps ne peut être distribuée sur eux. Si un des combattants est tué pendant la Phase de Corps à Corps avant que son adversaire n'ait pu porter toutes ses attaques, ce qui peut arriver pour une figurine qui attaque sur plusieurs paliers d'Initiative (comme par exemple un cavalier et sa monture, ou une figurine qui possède la règle Piétinement), toutes les attaques restantes de ce dernier doivent être dirigées contre la figurine tuée, comme si elle était encore vivante et en contact socle à socle, de façon à obtenir des points de Carnage.

Si l'une des deux figurines engagées dans le Défi est éliminée, fuit le combat ou si le combat s'achève pour une quelconque raison, le Défi est considéré comme terminé à la fin de la phase. Si aucune des figurines n'est tuée avant la prochaine Manche de Corps à Corps, le Défi continue. Aucun autre Défi ne peut être lancé dans le même combat tant que l'un des deux protagonistes du duel n'a pas été tué.

16.5.4 Carnage

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

17 État-Major

Certaines unités ont la possibilité de promouvoir des figurines ordinaires en figurines d'État-Major : Champion, Porte-Étendard et Musicien. Chacune de ces figurines possède la règle Au Premier Rang (voir le paragraphe 16.2.1, page 83). Si un Porte-Étendard ou un Musicien devait être retiré comme perte, retirez une autre figurine ordinaire à la place, puis mettez le Porte-Étendard à la place de cette dernière. On suppose qu'un autre soldat a pris son équipement et ses responsabilités. Les Champions ne sont cependant pas aussi aisément remplacés et peuvent être ciblés personnellement dans certaines situations. Par exemple, on peut leur allouer des attaques au Corps à Corps, les 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. Si assez de blessures sont infligées à des figurines ordinaires pour éliminer l'unité entière, toute blessure excédentaire est répercutée sur le Champion, même s'il est en Défi.

17.1 Musicien

Reformation Rapide

Une unité contenant un Musicien peut effectuer une Reformation Rapide en passant un test de Commandement. Si le test est raté, l'unité doit faire une Reformation normale. S'il est réussi, l'unité fait une Reformation avec les avantages suivants :

- L'unité peut tirer pendant la Phase de Tir à venir.
- L'unité peut faire un Mouvement Simple après la Reformation.

Du nerf!

Dans le cas d'une égalité au Résultat de Combat, le camp qui possède un Musicien l'emporte. Si les deux camps ont un Musicien, le combat reste une égalité. Si un camp gagne le combat grâce à son Musicien, aucun modificateur du Commandement n'est appliqué à l'unité qui perd, ni pour le test de Moral, ni pour le test de Reformation de Combat. Les unités avec la règle Instable ne sont pas affectées.

Regroupement

Une unité en fuite qui possède un Musicien a un bonus de +1 en Commandement pour passer son test de Ralliement.

17.2 Porte-Étendard

Bonus de Combat

Un camp qui possède au moins un Porte-Étendard gagne un bonus de +1 à son Résultat de Combat.

Étendard capturé

Quand un Porte-Étendard est retiré comme perte alors qu'il était engagé dans un Corps à Corps, on considère que l'Étendard est capturé par l'adversaire. Si une unité contenant un Porte-Étendard fuit d'un combat après avoir raté son test de Moral, l'Étendard est capturé. Remplacez sa figurine par une figurine ordinaire. L'unité ne profite plus des bénéfices du Porte-Étendard, que ce soit le Bonus de Combat ou une éventuelle Bannière Magique.

17.3 Porte-Étendard Vétéran

Certains Porte-Étendards des unités de Base peuvent être améliorés en Porte-Étendard Vétéran. Ce dernier peut prendre une Bannière Magique dans la limite de 25 pts. Il est Unique, donc une seule figurine dans l'armée peut le devenir (ou deux dans une Grande Armée).

17.4 Champion

Premier Parmi ses Pairs

Tous les Champions ont un bonus de +1 Attaque, +1 en Capacité de Combat et +1 en Capacité de Tir sur leur Profil de Caractéristiques. Si la figurine est composée de plusieurs éléments, seules les caractéristiques du cavalier, ou d'un seul membre d'équipage, sont augmentées.

Meneur de Charge

Une unité contenant un Champion réussit automatiquement les charges nécessitant un résultat du jet de distance de charge de '4' ou moins. Sinon, elle lance les dés normalement.

18 Terrains et Décors

18.1 Types de Terrain

Terrain Dangereux (X)

Lorsqu'une figurine effectue une Marche Forcée, charge (à l'exception d'une Charge Ratée), fuit, poursuit ou fait une Charge Irrésistible au travers, en entrant ou en sortant d'un Terrain Dangereux, elle doit effectuer un test de Terrain Dangereux. Lancez 4D6 pour un Char, un Monstre ou un Monstre Monté, 2D6 pour une figurine de type Infanterie Monstrueuse, Bête Monstrueuse ou Cavalerie Monstrueuse, et 1D6 pour toute autre figurine. Pour chaque '1' obtenu, la figurine subit une blessure avec la règle Perforant (6).

Cette règle apparaît sous la forme Terrain Dangereux (X). Dans ce cas, la figurine subit une blessure pour chaque résultat de dé inférieur ou égal à X.

Les tests de Terrain Dangereux doivent être passés dès que la figurine touche le Décor en question. Dans la plupart des cas, le moment où une figurine meurt importe peu. Il est donc plus aisé d'effectuer tous les tests de Terrain Dangereux d'une unité en même temps. Les blessures dues aux tests de Terrain Dangereux sont allouées à la réserve de PVs correspondant à la figurine, comme d'habitude. Une figurine ne passe jamais plus d'un test de Terrain Dangereux pour un même élément de Décor durant un mouvement, mais il se peut qu'elle doive passer plusieurs tests en raison de différents éléments de Décor ou capacités.

Décor Occultant

Aucune Ligne de Vue ne peut être tracée au travers d'un Décor Occultant. Il est possible de se déplacer à travers certains Décors Occultants, comme les Collines. Pour ces derniers, les Lignes de Vue peuvent être tracées depuis ou vers l'intérieur du Décor, mais jamais au travers.

Décor et Couvert Léger

Une unité sur, dans ou occultée par un Décor offrant un Couvert Léger bénéficie d'un Couvert Léger si au moins la moitié de son Empreinte au Sol est occultée par ce Décor (vis-à-vis des Lignes de Vue du tireur). Les Lignes de Vue d'une figurine ne sont pas affectées par le Décor sur ou dans lequel elle se trouve.

Décor et Couvert Lourd

Une unité sur, dans ou occultée par un Décor offrant un Couvert Lourd bénéficie d'un Couvert Lourd si au moins la moitié de son Empreinte au Sol est occultée par ce Décor (vis-à-vis des Lignes de Vue du tireur). Les Lignes de Vue d'une figurine ne sont pas affectées par le Décor sur ou dans lequel elle se trouve.

18.2 Liste des Décors particuliers

Un Terrain ou Décor est une zone topographique du champ de bataille qui peut mélanger Terrain Dangereux, Décor Occultant, Couvert Léger ou Lourd, voire d'autres règles spéciales selon son type.

18.2.1 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 considéré comme Terrain Découvert.

18.2.2 Terrain Infranchissable

- Ligne de Vue** Un Terrain Infranchissable est un Décor Occultant.
- Couvert** Un Terrain Infranchissable offre un Couvert Lourd.
- Mouvement** Aucune figurine ne peut se déplacer dans ou à travers un Terrain Infranchissable. Si un mouvement de charge amène une figurine à moins d'1" d'un Terrain Infranchissable, son unité ignore l'écart d'un pouce jusqu'à ce qu'elle se soit éloignée à plus d'1".

18.2.3 Champ

- Couvert** Un Champ offre un Couvert Léger à toute unité dont au moins la moitié de l'Empreinte au Sol est dans le Champ, sauf si c'est une Grande Cible.
- Mouvement** Un Champ est un Terrain Dangereux (1) pour la Cavalerie, les Chars et la Cavalerie Monstrueuse.
- Facile à Embraser** Une unité dont au moins la moitié de l'Empreinte au Sol est dans un Champ gagne la règle Inflammable. Un Champ est un Terrain Dangereux (1) pour une figurine avec des Attaques Enflammées (sur la figurine ou son arme).

18.2.4 Colline

- Ligne de Vue** Une Colline est un Décor Occultant.
- Couvert** Une Colline offre un Couvert Léger aux unités partiellement sur elle.
Une Colline offre un Couvert Lourd aux unités complètement hors de la Colline.
- Position surélevée** Une figurine dont au moins la moitié du socle repose sur une Colline est considérée comme étant de Grande Taille pour les Lignes de Vue et le Couvert.
- Charger d'une Colline** Lors de la Manche de Corps à Corps d'un tour où une unité charge, si au moins la moitié de son Empreinte au Sol était sur une Colline au début de son mouvement de charge, et que moins de la moitié de son Empreinte au Sol est toujours sur la Colline à la fin de ce mouvement, elle gagne un bonus de +1 au Résultat de Combat.

18.2.5 Forêt

- Couvert** Une Forêt offre un Couvert Léger.
- Mouvement** Une Forêt est un Terrain Dangereux (1) pour la Cavalerie, les Chars, la Cavalerie Monstrueuse et les unités qui effectuent un mouvement de Vol.
- Rangs Brisés** Une unité avec la majorité de son Empreinte au Sol dans une Forêt ne peut jamais être Indomptable.
- Tenace** Une unité avec la règle Tirailleur ou un Personnage d'Infanterie seul dont la majorité de l'Empreinte au Sol est dans une Forêt gagne la règle Tenace.

18.2.6 Ruines

- Couvert** Des Ruines offrent un Couvert Lourd à toute unité dont au moins la moitié de l'Empreinte au Sol est à l'intérieur, sauf si c'est une Grande Cible.
- Mouvement** Les Ruines sont un Terrain Dangereux (1) pour toute unité qui n'a pas la règle Tirailleur. Elles sont un Terrain Dangereux (2) pour la Cavalerie, les Chars et la Cavalerie Monstrueuse.

18.2.7 Eaux Peu Profondes

- Mouvement** Aucune unité ne peut effectuer de Marche Forcée dans, à travers ou pour sortir d'Eaux Peu Profondes. Les Eaux Peu Profondes sont un Terrain Dangereux (1) pour la Cavalerie, les Chars et la Cavalerie Monstrueuse.
- Désordre** Un rang au moins partiellement immergé ne compte jamais comme un Rang Complet. Si la majorité d'une unité se situe dans des Eaux Peu Profondes, elle compte comme n'ayant aucun Rang Complet. Cette règle n'affecte pas les unités avec la règle Guide ou Guide (Eaux Peu Profondes).

18.2.8 Mur

- Couvert** Un Mur offre un Couvert Lourd à toute unité, sauf avec la règle Grande Cible, dont au moins la moitié de l'avant du premier rang (ou socle si figurine seule) défend le Mur (voir ci-dessous). Si l'unité qui la prend pour cible est dans l'arc arrière ou dans un arc latéral, utilisez le côté correspondant de l'unité pour déterminer si elle bénéficie d'un Couvert.
- Mouvement** Ignorez les Murs pour les déplacements et le positionnement des unités. Un Mur est un Terrain Dangereux (1) pour la Cavalerie, les Chars et la Cavalerie Monstrueuse.
- Défendre un Mur** Une figurine alignée et en contact socle à socle avec un Mur le Défend.
- Combat** Les figurines qui Défendent un Mur gagnent la règle Distrayant contre les attaques venant d'une unité qui vient de les charger et qui est sur le même côté de l'unité en défense que le Mur. Cet effet ne dure que pour la première Manche de Corps à Corps suivant la charge.

18.2.9 Bâtiment

Ligne de Vue	Un Bâtiment est un Décor Occultant.
Couvert	Un Bâtiment offre un Couvert Lourd.
Entrer dans un Bâtiment	Une unité constituée uniquement d'Infanterie, de Bêtes de Guerre, de Nuées, d'Infanterie Monstrueuse ou de Bêtes Monstrueuses peut entrer dans un Bâtiment vide en entrant en contact avec lui pendant l'étape des Autres Mouvements. L'unité entière pénètre dans le Bâtiment. Aucune figurine de l'unité ne peut parcourir plus de trois fois la valeur de sa Caractéristique de Mouvement en faisant cela : mesurez la distance entre la position initiale de chaque figurine et le point le plus proche du Bâtiment. Les unités du Type de Troupe mentionnés plus haut peuvent aussi être déployées directement dans un Bâtiment vide. Quand une unité est dans un Bâtiment, son centre est considéré comme étant le centre du Bâtiment et la portée depuis et jusqu'aux figurines se mesure en partant des bords du Bâtiment. Pour pouvoir déployer une unité sans la règle Éclaireur dans un Bâtiment, ce dernier doit se trouver intégralement dans votre zone de déploiement. On considère qu'une unité dans un Bâtiment a exactement un rang et une colonne, et aucun Rang Complet. On dit qu'elle est en Garnison dans le Bâtiment.
Inflammable	Les figurines en Garnison dans un Bâtiment gagnent la règle Inflammable.
Quitter un Bâtiment	Une unité en Garnison dans un Bâtiment peut l'abandonner pendant l'étape des Autres Mouvements si elle n'y est pas entrée pendant le même Tour de Joueur. Quand elle le quitte, l'unité est déployée dans n'importe quelle formation tant que son rang arrière touche le Bâtiment et qu'aucune figurine n'a parcouru plus de deux fois la valeur de sa Caractéristique de Mouvement depuis un bord du Bâtiment. L'unité ne peut alors plus bouger de la phase. Une unité en Garnison ne peut pas déclarer de charge. Il est aussi possible de quitter un Bâtiment quand l'unité en Garnison rate un test de Panique ou perd un combat et rate un test de Moral. Quand cela arrive, commencez par regarder la direction de la fuite et l'endroit où devrait finir le centre de l'unité. Placez ensuite l'unité avec son centre en ce point, avec son front dans la direction de la fuite et dans n'importe quelle formation autorisée qui respecte la Règle du Pouce d'Écart. Si ce n'est pas possible, déployez l'unité dans une formation autorisée, avec son front dans la direction de la fuite, puis déplacez l'unité jusqu'à ce qu'elle puisse être placée.
Tirer depuis un Bâtiment	Une unité qui tire depuis un Bâtiment compte comme étant de Grande Taille. Pas plus de 15 figurines (ou 5 dans le cas de figurines de Type Monstrueux) ne peuvent tirer à la fois d'un Bâtiment.
Attaques à Distance sur une Garnison	Un Bâtiment offre un Couvert Lourd à une unité en Garnison. Si un Gabarit touche le Bâtiment, on considère qu'il a touché 1D6 figurines de la Garnison. Si le Gabarit possède des règles particulières pour sa touche centrale, et que le centre touche le Bâtiment, appliquez ces règles pour toutes les touches.
Autres mouvements	Toute unité qui n'entre pas, ne quitte pas ou n'attaque pas un Bâtiment le traite exactement comme un Terrain Infranchissable.

Attaquer un Bâtiment	La déclaration et la résolution des charges contre un Bâtiment se fait normalement avec les exceptions suivantes. L'unité en Garnison ne peut pas déclarer une fuite en réaction à la charge. Déplacez l'unité en charge en contact avec le Bâtiment, en alignant et en maximisant le contact (le Bâtiment devrait avoir un socle rectangulaire). Le Bâtiment ne peut pas être déplacé pour maximiser le contact.
Corps à Corps dans un Bâtiment	<p>Dix figurines (ou autant que possible) qui ne sont pas en contact avec d'autres ennemis doivent être choisis dans chaque camp. On les appelle les Assiégeants et les Défenseurs. Les Chars, l'Infanterie Monstrueuse, les Bêtes Monstrueuses et la Cavalerie Monstrueuse comptent pour 3 figurines, et les Monstres et Monstres Montés comptent pour 6. Ces figurines sont choisies au début de chaque Manche de Corps à Corps, en commençant par les Assiégeants. Les montures, quel que soit leur type, ne peuvent pas combattre si elles sont choisies parmi les Assiégeants ou les Défenseurs. Aucune figurine parmi ces deux groupes ne peut bénéficier de Touches d'Impact, Lance de Cavalerie, Lance Légère, Protection de Monture ou Caparaçon.</p> <p>Chaque figurine peut allouer ses attaques contre n'importe quelle figurine ennemie qui a été choisie. Elles comptent toutes comme étant en contact socle à socle. La Protection de Monture et le Caparaçon ne peuvent pas être utilisés contre des attaques provenant des Assiégeants ou des Défenseurs. Toute figurine ordinaire tuée peut être remplacée par une autre figurine ordinaire. Les autres figurines ne peuvent pas être remplacées. Par exemple, si un Personnage a été choisi et qu'il est tué avant d'avoir pu attaquer, il n'est pas remplacé et seules 9 figurines pourront attaquer dans son camp. Seuls les Assiégeants et les Défenseurs peuvent lancer et relever des Défis.</p> <p>Quand le combat se termine, calculez le Résultat de Combat comme d'habitude, sauf que l'unité en Garnison compte comme n'ayant aucun rang pour le Résultat de Combat et la règle Indomptable. Les Étendards (communs ou Grande Bannière) ne comptent que si les figurines les portant participent au combat. Une fois le combat résolu, trois cas sont possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si le combat est une égalité, ou si les Assiégeants ont gagné mais l'unité en Garnison a réussi son test de Moral, chaque unité Assiégeante peut au choix effectuer un Pivot Post-Combat, en ignorant le Bâtiment, puis être poussée à 1" du Bâtiment, ou continuer à assiéger le Bâtiment. Dans ce dernier cas, les unités comptent comme étant engagées au Corps à Corps et l'assaut se poursuivra durant la prochaine Phase de Corps à Corps. Si une unité Assiégeante est engagée au Corps à Corps avec d'autres unités ennemies que l'unité en Garnison, elle doit choisir de poursuivre l'assaut. • Si les Assiégeants l'emportent et que toutes les unités ennemies ont raté leur test de Moral et fui ou ont été annihilées, ils peuvent soit choisir de rentrer dans le Bâtiment (s'ils le peuvent), soit effectuer un Pivot Post-Combat, en ignorant le Bâtiment, puis être poussés à 1" du Bâtiment. Dans le cas d'un Combat Multiple, ils peuvent aussi choisir de poursuivre une unité ennemie en fuite si ce n'était pas l'unité en Garnison. • Si l'unité en Garnison gagne, les Assiégeants doivent passer un test de Moral, comme d'habitude, et fuir s'ils le ratent. L'unité en Garnison ne peut pas poursuivre. Si les Assiégeants réussissent leur test de Moral, ils sont repoussés à 1" du Bâtiment, ainsi que toute autre unité ayant participé au combat et n'étant pas en Garnison. Les unités ne sont plus engagées au Corps à Corps.

19 Conditions de Victoire et Points

19.1 Gagner des Points de Victoire

À la fin de la partie, faites le total de vos points de victoire en suivant ces quelques règles :

Morts ou Déserteurs	Pour chaque unité ennemie qui a été détruite ou qui a fui en dehors du champ de bataille, vous gagnez autant de Points de Victoire que sa valeur en points .
Effrayés	Pour chaque unité ennemie en fuite sur le champ de bataille, vous gagnez autant de Points de Victoire que la moitié de sa valeur en points (arrondie au supérieur).
Décimés	Pour chaque unité réduite à 25 % ou moins de son effectif de PVs de départ, vous gagnez autant de Points de Victoire que la moitié de sa valeur en points (arrondie au supérieur). Les Personnages sont comptés séparément des unités qu'ils ont rejointes. Notez que si une unité ennemie est à la fois Effrayée et Décimée, vous gagnez autant de Points de Victoire que sa valeur en points.
Le Roi est Mort	Si le Général ennemi a été tué ou a fui le champ de bataille, vous gagnez 100 Points de Victoire .
Leur Bannière est à Terre	Si le Porteur de la Grande Bannière ennemi a été tué au Corps à Corps ou a perdu un combat et a raté son test de Moral, vous gagnez 100 Points de Victoire .
Étendards Capturés	Vous gagnez 50 Points de Victoire pour chaque Porte-Étendard ennemi qui a été tué au Corps à Corps ou qui a perdu un combat et a raté son test de Moral.

19.1.1 Objectifs Secondaires

Chaque Objectif Secondaire choisi en début de partie peut faire gagner des Points de Bataille supplémentaires (voir plus bas le paragraphe 19.2).

Tenez la Ligne	Le joueur avec le plus d'Unités de Capture à moins de 6'' du centre du champ de bataille à la fin de la partie gagne cet Objectif Secondaire.
Percée	Le joueur qui a le plus d'Unités de Capture dans la zone de déploiement de son adversaire à la fin de la partie remporte cet Objectif Secondaire.
Capturez les Étendards	Le joueur qui possède le plus grand nombre de Porte-Étendards en vie, parmi ceux qui avaient été désignés au début de la partie, remporte cet Objectif Secondaire.
Sécurisez la Cible	À la fin de la partie, le joueur qui contrôle le plus de marqueurs remporte cet Objectif Secondaire. Pour contrôler un marqueur, il faut avoir plus d'Unités de Capture que son adversaire à moins de 6'' du marqueur. Si une même unité est à moins de 6'' des deux marqueurs, elle ne compte que pour le marqueur le plus proche de son centre. Déterminez-le aléatoirement si les deux marqueurs sont à égale distance.

19.1.2 Unités de Capture

Les Unités de Capture servent à tenir les Objectifs Secondaires. Toute unité avec un Porte-Étendard, à l'exception du Porteur de la Grande Bannière, compte comme une Unité de Capture, sauf si :

- Au moins une figurine dans l'unité possède la règle Troupe Légère.
- L'unité est en fuite.
- L'unité a utilisé sa règle Embuscade et est entrée sur le champ de bataille au Tour 4 ou plus tard.
- L'unité a fait une Reformation Post-Combat à la dernière phase.

19.2 Qui a gagné ?

Une fois que tous les Points de Victoire ont été comptabilisés, un total de 20 Points de Bataille est divisé entre les joueurs, en fonction de l'écart entre leurs Points de Victoire. Calculez cette différence et référez-vous à la table ci-dessous pour la convertir en Points de Bataille.

Si un Objectif Secondaire a été remporté par un joueur, il gagne 3 Points de Bataille supplémentaires, tandis que son adversaire en perd 3. Si plus d'un Objectif Secondaire a été utilisé, regardez plutôt le joueur qui en a gagné le plus.

19.2.1 Table des Points de Bataille

Différence de Points de Victoire		Points de Bataille	
Pourcentage du Coût Total de l'Armée	(à 2500 pts)	Gagnant	Perdant
0 - 5%	0 - 125	10	10
>5 - 10%	126 - 250	11	9
>10 - 20%	251 - 500	12	8
>20 - 30%	501 - 750	13	7
>30 - 40%	751 - 1000	14	6
>40 - 50%	1001 - 1250	15	5
>50 - 70%	1251 - 1750	16	4
>70%	>1750	17	3
Remporter un Objectif Secondaire		+3	-3

19.2.2 Règles optionnelles simplifiées pour déterminer le vainqueur

Remporter un Objectif Secondaire apporte un nombre de Points de Victoire égal à 20% de la taille de la partie. 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 taille de la partie, il s'agit d'une **Égalité**.
- Si la différence entre les totaux est entre 10 et 50%, 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%, il s'agit d'un **Massacre**.

20 Règles Spéciales

Les règles spéciales sont des effets ou capacités liés à des éléments de figurine, des figurines entières, des armes ou des sorts. Vous trouverez en détail la façon dont ces règles doivent être appliquées après la liste des règles spéciales ci-dessous.

Arme à deux Mains Attaques Aléatoires Attaques de Broyage Attaques Divines Attaque Écrasante Attaques Empoisonnées Attaques Enflammées Attaques Foudroyantes Attaques Magiques Attaque au Passage Attaque de Souffle Attaques Toxiques Avant-Garde Blessures Multiples Caché Camouflé Canalisation Cavalerie Légère Charge Dévastatrice Charge Tonitruante Combat avec un Rang Supplémentaire Conclave de Sorciers Coup Fatal	Course Rapide Distrayant D'Outre-Monde Éclaireur Embuscade Encombrant Éthéré Feu Démoniaque Frénésie Fusion du Métal Garde du Corps Grande Cible Guide Haine Immunisé à la Psychologie Indémoralisable Inflammable Ingénieur Insignifiant Instabilité Démoniaque Instable Maître d'Armes Maître de la Voie Mort-Vivant	Mouvement Aléatoire Mouvement ou Tir Né du Feu Pas de Marche Forcée Pas un Meneur Perforant Peur Piétinement Plateforme de Guerre Rechargez ! Réflexes Foudroyants Régénération Résistance à la Magie Sauvegarde Invulnérable Stupidité Tenace Terreur Tir de Volée Tir Rapide Tirs Multiples Tirailleur Touches d'Impact Troupe Légère Vol
---	---	--

Attaques Spéciales

Les Attaques Spéciales, comme le Piétinement ou l'Attaque de Souffle, ne sont pas faites avec l'arme de la figurine. Elles ne bénéficient pas des règles spéciales qui modifient les Attaques de Corps à Corps ni les Attaques de Tir normales (ni même les règles spéciales qui modifient les Caractéristiques). Cependant, les Attaques Spéciales peuvent profiter d'autres sources de règles et de changements de Caractéristiques, comme les sorts et les Objets Magiques, tant que ce ne sont pas des règles spéciales. Par exemple, une Arme Lourde ou la règle spéciale Charge Tonitruante n'augmentent pas la Force des attaques de Piétinement, mais une Potion de Force ou le sort « La Bête qui Sommeille » (qui augmente la Force) le font.

Attaques de Broyage Attaque Écrasante	Attaque au Passage Attaque de Souffle	Piétinement Touches d'Impact
--	--	---------------------------------

20.1 Liste des Règles Spéciales

Arme à deux Mains

Une figurine qui se sert de cette arme ne peut pas utiliser de Bouclier en même temps.

Attaques Aléatoires (X)

L'élément de figurine possède un nombre aléatoire d'Attaques qui correspond à la valeur entre parenthèses. Des modificateurs peuvent y être ajoutés. Par exemple, une figurine avec Attaques Aléatoires (1D3+2) peut avoir entre 3 et 5 Attaques. L'élément de figurine peut exceptionnellement dépasser la limite de 10 Attaques normalement imposée par la Caractéristique Attaques.

Attaques de Broyage (X) (Attaque Spéciale)

L'élément de figurine doit porter une Attaque Spéciale de Corps à Corps à sa propre Initiative contre une unique unité ennemie en contact socle à socle. L'attaque inflige un nombre de touches égal à la valeur indiquée entre parenthèses. Les touches sont automatiques et sont faites à la Force de l'élément de figurine. Les Attaques de Broyage sont des Attaques Spéciales, donc elles ne bénéficient jamais des équipements et règles spéciales de la figurine. Si une figurine dispose d'Attaques de Broyage et de Touches d'Impact, elle ne peut utiliser qu'une des deux règles au choix lors d'une même Manche de Corps à Corps.

Attaques Divines

Les Sauvegardes Invulnérables réussies contre des attaques avec cette règle, ou contre des Attaques de Corps à Corps provenant d'une figurine ayant cette règle, doivent être relancées.

Attaque Écrasante (Attaque Spéciale)

L'élément de figurine peut échanger toutes ses Attaques normales de Corps à Corps contre une unique Attaque Spéciale. Elle ne peut pas être portée comme Attaque de Soutien. Elle est résolue à Initiative 0 avec une Force de 10 et la règle Blessures Multiples (Artillerie). Une Attaque Écrasante est une Attaque Spéciale, donc elle ne bénéficie jamais des équipements et règles spéciales de la figurine. Elle est cependant allouée comme si c'était une Attaque normale de Corps à Corps. La figurine peut utiliser d'autres Attaques Spéciales comme le Piétinement ou des Touches d'Impact.

Attaques Empoisonnées

Une attaque avec cette règle, ou une attaque provenant d'une figurine avec cette règle (Attaques de Tir et de Corps à Corps), 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 nécessitant un 7+ (ou plus) pour toucher ne peut pas bénéficier des Attaques Empoisonnées. Si une attaque peut occasionner plusieurs touches (arme à Gabarit, Baliste), seule une touche au choix de l'attaquant blesse automatiquement. Les autres touches doivent blesser avec un jet normal.

Attaques Enflammées

S'applique aux attaques avec cette règle et aux attaques provenant d'une figurine avec cette règle (Attaques de Tir et de Corps à Corps). Il n'y a habituellement pas d'effet particulier, mais il existe des interactions avec d'autres règles comme Inflammable ou Régénération.

Attaques Foudroyantes

Une unité avec la règle Vol qui subit au moins une touche d'une attaque avec cette règle ou d'une attaque provenant d'une figurine ayant cette règle subit 1D6 touches additionnelles de Force 4 à la fin de la phase.

Attaques Magiques

S'applique aux attaques avec cette règle et aux attaques provenant d'une figurine avec cette règle. Il n'y a habituellement pas d'effet particulier, mais il existe des interactions avec d'autres règles comme Éthéré. Une figurine avec cette règle l'applique à toutes ses attaques, Attaques Spéciales y-compris, comme le Piétinement, les Touches d'Impact ou l'Attaque de Souffle, à moins que le contraire ne soit précisé. Toutes les touches provenant de Sorts, de Fiascos ou d'Objets Magiques disposent de la règle Attaques Magiques.

Attaque au Passage (Attaque Spéciale)

Attaque Spéciale à Distance. Cette attaque peut être utilisée par les unités composées de figurines ayant cette règle. À la fin de l'étape des Autres Mouvements, désignez une unité ennemie non engagée au Corps à Corps à travers ou au-dessus de laquelle l'unité a fait un Mouvement Simple ou une Marche Forcée pendant cette phase (même si les socles ne se sont que partiellement superposés). Cette attaque peut aussi être utilisée à la fin d'une Phase de Magie durant laquelle l'unité a effectué un Mouvement Magique. Chaque figurine de l'unité effectue une attaque contre l'unité ennemie choisie. Cette attaque touche automatiquement et est résolue suivant la description dans le profil de l'unité. Quand une figurine porte une Attaque au Passage, la distance dont elle s'est déplacée est comptée en deux temps : de sa position initiale à l'endroit où elle a effectué l'attaque, puis de cet endroit à sa position finale.

Attaque de Souffle (X) (Attaque Spéciale)

L'élément de figurine peut utiliser cette attaque une 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 de Tir, soit comme une Attaque Spéciale de Corps à Corps.

- Comme une Attaque Spéciale de Tir, normalement pendant la Phase de Tir. Choisissez une cible en utilisant les règles normales des Attaques de Tir. L'attaque a une portée de 6". Elle peut être utilisée même si la figurine a effectué une Marche Forcée pendant ce tour, et peut servir à Tenir la Position et Tirer en réponse à une charge.
- Comme une Attaque Spéciale de Corps à Corps, normalement pendant la Phase de Corps à Corps. L'attaque est portée à l'Initiative de l'élément de figurine. Déclarez que vous utilisez l'Attaque de Souffle quand vous allouez les attaques et désignez une unité en contact socle à socle à attaquer.

L'Attaque de Souffle, que ce soit comme Attaque de Tir ou de Corps à Corps, inflige 2D6 touches automatiques à sa cible. La Force et les règles spéciales éventuelles de ces touches sont données entre parenthèses, comme dans « Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées) ».

Attaques Toxiques

Une attaque avec cette règle, ou une Attaque de Corps à Corps provenant d'une figurine avec cette règle, a toujours Force 3 et la règle Perforant (6).

Avant-Garde

Après le Déploiement (Éclaireurs compris), les unités composées uniquement de figurines avec cette règle peuvent effectuer un mouvement de 12". Il est fait comme pendant l'étape des Autres Mouvements, avec les mêmes restrictions et possibilités d'action, comme la Roue, la Reformation, rejoindre et quitter des unités, etc. La distance de déplacement est de 12" plutôt que de la valeur de la Caractéristique de Mouvement de l'unité et la Marche Forcée n'est pas autorisée. Une unité ne peut pas se retrouver à moins de 12" d'un ennemi à l'issue de ce mouvement. Cette limite est réduite à 6" si l'ennemi en question a utilisé la règle Avant-Garde ou Éclaireur. Une unité qui a fait un déplacement d'Avant-Garde ne peut pas déclarer de charge lors du premier Tour de Joueur (donc si son camp a joué en premier). 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 de se déployer en premier. Au lieu de déplacer une unité avec la règle Avant-Garde, un joueur peut déclarer qu'il arrête tout déplacement d'Avant-Garde.

Blessures Multiples (X, Y)

Les blessures non sauvegardées causées par des attaques avec cette règle ou des Attaques de Corps à Corps provenant de figurines ayant cette règle sont multipliées par la valeur entre parenthèses (X). Si la valeur donnée est un dé, comme dans « Blessures Multiples (1D3) », lancez un dé pour chaque blessure concernée. Le nombre de blessures une fois multiplié ne peut jamais être plus grand que la Caractéristique de PVs de la cible, sans prendre en compte les blessures déjà subies précédemment dans la bataille. Par exemple, si une attaque avec Blessures Multiples (1D6) blesse un Troll (3 PVs), et qu'un '5' est obtenu pour le nombre de blessures, alors ce nombre est réduit à 3 blessures.

Si la valeur précisée entre parenthèses est **Artillerie**, le nombre de blessures est de 1D3+1, sauf pour une cible avec la règle Vol, contre laquelle il passe à 1D3+2.

Parfois, cette règle est liée à certains Types de Troupe ou règles spéciales. Dans ce cas, ce sera précisé entre parenthèses (Y), comme dans « Blessures Multiples (2, Infanterie) ». Dans ce cas, la règle Blessures Multiples ne s'applique que lorsque les attaques sont dirigées contre le Type de Troupe donné, ou contre un propriétaire de la règle spéciale donnée.

Caché

Vous pouvez choisir de déployer la figurine « Cachée ». Notez alors en secret dans quelle unité alliée elle se cache au lieu de la déployer normalement. L'unité doit déjà être déployée, avoir le même Type de Troupe que la figurine avec la règle Caché et être en mesure de l'accueillir dans des conditions normales. Cela ne peut pas être une unité uniquement constituée de Personnages.

Une figurine cachée ne peut pas être blessée ou affectée par quoi que ce soit, ni avoir une influence sur le jeu : pas d'attaque, d'utilisation d'un Objet Magique, cela ne peut pas empêcher l'unité d'utiliser sa règle Avant-Garde, etc. La figurine peut être révélée au début ou à la fin de n'importe quelle Tour de Joueur, à moins que son unité ne soit en fuite, ou au début d'une Manche de Corps à Corps à laquelle participe l'unité. Placez la figurine dans l'unité comme si elle venait de la rejoindre, aussi en avant que possible pour respecter la règle Au Premier Rang, sauf qu'aucune autre figurine avec la règle Au Premier Rang ne peut être déplacée. Une fois révélée, la figurine retrouve son fonctionnement normal et la règle n'a plus d'effets. Si la figurine n'est jamais révélée, par exemple dans le cas où son unité serait détruite, elle compte comme ayant été tuée.

Camouflé

Les Attaques de Tir ciblant une unité dont la majorité des figurines disposent de cette règle subissent une pénalité de -1 sur leurs jets pour toucher.

Canalisation

Chaque élément de figurine avec cette règle ajoute +1 au jet de Canalisation de son camp. Tous les Sorciers disposent de cette règle.

Cavalerie Légère

La figurine gagne les règles Avant-Garde et Troupe Légère. Une unité constituée uniquement de figurines avec cette règle, qui fuit volontairement en réaction à une charge et se rallie au Tour de Joueur allié consécutif, peut se déplacer et tirer pendant ce Tour de Joueur. L'unité fraîchement ralliée ne peut pas charger et compte comme ayant bougé pour le Tir. Cette règle n'est pas applicable si l'unité a raté son test de Rallie-ment au Tour de Joueur consécutif à la fuite, ou si la fuite était involontaire comme après un test de Panique raté.

Charge Dévastatrice

L'élément de figurine gagne +1 Attaque lors de la première Manche de Corps à Corps après que la figurine a chargé avec succès.

Charge Tonitruante

L'élément de figurine gagne +1 en Force pour ses Attaques normales de Corps à Corps lors de la première Manche de Corps à Corps après que la figurine a chargé avec succès. Ce bonus ne peut être utilisé que pour des attaques dirigées contre l'unité ennemie chargée.

Combat avec un Rang Supplémentaire

La figurine peut porter des Attaques de Soutien depuis un rang supplémentaire. Cela permettra normalement aux figurines avec cette règle de porter des attaques depuis les trois premiers rangs. Cette règle est cumulable, permettant à un rang supplémentaire d'attaquer pour chaque instance de la règle.

Conclave de Sorciers (Sorts)

Le Champion de l'unité gagne +1 PV en plus des augmentations de Caractéristiques normalement associées aux Champions. Il devient un Sorcier Apprenti de Niveau 1. Il connaît des sorts prédéterminés qui sont précisés entre parenthèses. Par exemple, le Champion d'une unité avec « Conclave de Sorciers (Feu Azur, Feu Rose (Voie du Changement)) » sera un Sorcier Apprenti de Niveau 1 avec deux sorts de la Voie du Changement : Feu Azur et Feu Rose.

Coup Fatal

Si une attaque avec cette règle, ou provenant d'un élément de figurine ayant cette règle, obtient un '6' non modifié sur le jet pour blesser, alors elle gagne la règle Perforant (6) et ignore les Sauvegardes de Régénération.

Course Rapide

Une unité entièrement composée de figurines avec cette règle lance 1D6 supplémentaire et ignore le dé ayant donné le résultat le plus bas pour ses jets de distance de Charge, Charge Irrésistible, Fuite ou Poursuite. En général, cela fait lancer trois dés pour n'en conserver que les deux meilleurs.

Distrayant

Les Attaques de Corps à Corps allouées à la figurine subissent une pénalité de -1 pour toucher. Cette pénalité ne peut pas être combinée avec un autre modificateur négatif sur le jet pour toucher.

D'Outre-Monde

La figurine gagne les règles Attaques Magiques, Immunisé à la Psychologie et Sauvegarde Invulnérable (5+). Une unité avec cette règle ne peut être rejointe que par des Personnages ayant cette règle, et un Personnage avec la règle D'Outre-Monde ne peut rejoindre qu'une unité ayant cette règle.

Éclaireur

Avant de commencer le déploiement d'une armée qui contient des unités avec la règle Éclaireur, vous devez annoncer lesquelles de ces unités utiliseront cette règle, en commençant par le joueur qui a choisi les zones de déploiement. Déployez l'armée normalement sauf les unités annoncées. Ces dernières sont déployées une fois que toutes les autres, dans les deux camps, ont été déployées. Elles peuvent être placées dans votre zone de déploiement en suivant les règles normales, ou n'importe où ailleurs à condition qu'elles soient au moins à 18" de toute unité ennemie. Cette limite est réduite à 12" si l'unité avec la règle Éclaireur est entièrement déployée dans une Forêt, des Ruines, un Bâtiment, un Champ ou des Eaux Peu Profondes. Une unité avec la règle Éclaireur déployée hors de la zone de déploiement de son propriétaire ne peut pas déclarer de charge au premier Tour de Joueur si son camp a commencé la partie. Si les deux joueurs désirent utiliser la règle Éclaireur, ils alternent les déploiements, une unité après l'autre, en commençant par le joueur qui a fini de se déployer en premier.

Embuscade

Avant de commencer le déploiement d'une armée qui contient des unités avec la règle Embuscade, mais après avoir choisi les zones de déploiement, vous devez annoncer lesquelles de ces unités utiliseront cette règle, en commençant par le joueur qui a choisi les zones de déploiement. Déployez l'armée normalement sauf les unités annoncées. À partir du deuxième Tour de Jeu, lancez un dé pour chaque unité en Embuscade au début de chacune de vos étapes des Autres Mouvements. Une fois tous les dés lancés, chaque unité pour laquelle un 3+ a été obtenu peut entrer sur le champ de bataille depuis n'importe quel bord de table. Positionnez l'unité avec l'intégralité de son rang arrière en contact avec un bord de table. Elle est ensuite libre de se déplacer pendant l'étape des Autres Mouvements mais ne peut pas effectuer de Marche Forcée, et aucune figurine ne doit finir à plus de deux fois la valeur de sa Caractéristique de Mouvement du bord de table. Si une unité en Embuscade n'a pas pu entrer sur le champ de bataille, en ratant ses jets sur 3+, à la fin de la partie, elle est considérée comme ayant été détruite. Un Personnage en Embuscade peut être déployé directement dans une unité en Embuscade s'il peut la rejoindre dans des conditions normales. Déclarez-le alors au moment de déterminer quelles unités de l'armée sont en Embuscade. Dans ce cas, lancez un seul dé pour l'Unité Combinée. Jusqu'à son arrivée sur le champ de bataille, une unité en Embuscade ne peut effectuer aucune action et tous ses objets, règles et capacités sont inutilisables.

Encombrant

Les Armes de Tir avec cette règle, et les Attaques de Tir provenant d'un élément de figurine ayant cette règle, subissent une pénalité additionnelle de -1 pour toucher, pour un total de -2, quand elle se déplace et tire. Si les règles Encombrant et Tir Rapide sont combinées, la figurine peut ignorer la pénalité normale pour Bouger et Tirer mais pas la pénalité de cette règle.

Éthéré

La figurine gagne la règle Attaques Magiques ainsi qu'un Sauvegarde Invulnérable (5+), qui est améliorée en Sauvegarde Invulnérable (3+) contre les attaques **sans** la règle Attaques Magiques. Un Personnage sans la règle Éthéré ne peut pas rejoindre une unité qui contient des figurines ordinaires avec cette règle. La figurine traite tous les Décors comme du Terrain Découvert pour son mouvement, mais ne peut pas finir un déplacement à l'intérieur ou à moins d'1" d'un Terrain Infranchissable. Si une figurine en plusieurs éléments dispose de cette règle, les montures ne bénéficient pas de la Sauvegarde Invulnérable et peuvent être rejointes normalement, à moins que le cavalier lui-même ait la règle Éthéré.

Feu Démoniaque

Toute unité subissant une ou plusieurs blessures non sauvegardées provenant d'un élément de figurine ou d'une attaque avec cette règle pendant une phase subit 1D3 touches additionnelles de Force 3 à la fin de la phase.

Frénésie

L'élément de figurine gagne +1 Attaque et la règle Immunisé à la Psychologie. À votre tour, une fois que toutes les charges ont été déclarées, chacune de vos unités dont au moins une figurine ou élément de figurine dispose de la règle Frénésie doit passer un test de Frénésie (test de Commandement) si elle n'a pas déclaré de charge. Si le test est raté, l'unité doit déclarer une charge contre l'unité ennemie la plus proche qui peut être chargée, s'il y en a une. Les Personnages ne sont pas forcés de charger hors de leur unité. Une unité dont au moins une figurine ou élément de figurine dispose de la règle Frénésie doit toujours poursuivre et effectuer une Charge Irrésistible dès que possible. Une figurine, ou élément de figurine, avec la Frénésie perd immédiatement cette règle si elle perd une Manche de Corps à Corps.

Fusion du Métal

Les attaques avec cette règle, ainsi que les Attaques de Corps à Corps portées par des éléments de figurine ayant cette règle, ne demandent pas des jets pour blesser normaux. Le résultat de leurs jets pour blesser doit être supérieur ou égal à la Sauvegarde d'Armure de la cible. Un '6' non modifié est toujours une réussite et un '1' non modifié est toujours un échec. Ces attaques ont les règles Attaques Enflammées et Perforant (6).

Garde du Corps (X)

Un Personnage qui rejoint une unité qui contient au moins une figurine avec cette règle 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.

Grande Cible

La figurine est de Grande Taille. Elle ne peut jamais être rejointe ou rejoindre une unité, à moins que ce soit une Plateforme de Guerre. La portée de ses éventuelles règles Présence Charismatique et Tenez les Rangs est augmentée de 6".

Guide

La figurine réussit automatiquement tout test de Terrain Dangereux provoqué par les Décors. Les Décors ne peuvent pas l'empêcher d'effectuer une Marche Forcée ni lui faire perdre des Bonus de Rangs ou la règle Indomptable. Parfois, cette règle ne fonctionne que pour certains types de Décors, qui sont alors précisés entre parenthèses.

Haine

L'élément de figurine peut relancer ses jets pour toucher ratés durant la première Manche de chaque Corps à Corps. Parfois, cette règle ne fonctionne que contre un certain type d'ennemi, qui est alors précisé entre parenthèses. Par exemple, « Haine (Livre d'Armée : Empire de Sonnstahl) » signifie que la Haine ne s'applique que contre des figurines provenant du Livre d'Armée de l'Empire de Sonnstahl.

Immunisé à la Psychologie

Si au moins la moitié des figurines d'une unité disposent de cette règle, l'unité réussit automatiquement ses tests de Panique et ne peut pas déclarer de fuite en réaction à une charge. Les figurines avec la règle Immunisé à la Psychologie sont insensibles aux effets de la règle Peur.

Indémoralisable

L'unité gagne la règle Immunisé à la Psychologie et réussit automatiquement ses tests de Moral. Un Personnage avec cette règle ne peut rejoindre qu'une unité ayant cette règle, et une unité avec la règle Indémoralisable ne peut être rejointe que par des Personnages ayant cette règle.

Inflammable

Les jets pour blesser ratés des attaques avec la règle Attaques Enflammées dirigées contre la figurine doivent être relancés.

Ingénieur

Une Machine de Guerre à moins de 3'' de la figurine peut utiliser la Capacité de Tir de cette dernière à la place de la sienne et peut relancer ses jets d'Incidents de Tir. Si plusieurs Machines de Guerre se trouvent à moins de 3'' de l'Ingénieur, désignez laquelle recevra les bonus pour ce Tour de Joueur avant de faire feu. Si la Machine de Guerre dispose d'une des Armes d'Artillerie listées ci-dessous, elle profite d'un bonus supplémentaire :

- Catapulte : le Dé de Déviation peut être relancé.
- Lance-Flammes : le dé déterminant la distance de déplacement du Gabarit peut être relancé à moins que son résultat ne soit un '6'.

Cette règle ne peut pas être utilisée si l'Ingénieur est Engagé au Corps à Corps.

Insignifiant

Les unités composées entièrement de figurines avec cette règle ne provoquent pas de tests de Panique chez les unités alliées sans cette règle. Seuls les Personnages avec la règle Insignifiant peuvent rejoindre des unités avec cette règle.

Instabilité Démoniaque

Quand l'unité rate un test de Moral, elle ne fuit pas du Corps à Corps. À la place, elle subit un nombre de blessures égal à la valeur qu'il manquait pour réussir le test. Une formule simplifiée s'écrit **2D6 + RC - Cd**, en ignorant le minimum de 0 pour la Caractéristique de Commandement. Ces blessures sont réparties comme pour la règle Instable, sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Un Personnage avec cette règle ne peut rejoindre qu'une unité ayant cette règle, et une unité avec la règle Instabilité Démoniaque ne peut être rejointe que par des Personnages ayant cette règle. Si une unité possède à la fois les règles Instabilité Démoniaque et Instable, ignorez la règle Instable.

Instable

L'unité réussit automatiquement ses tests de Moral. Si elle perd un combat, elle subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte possible pour chaque point de différence entre les Résultats de Combat.

Ce nombre de blessures peut être réduit dans certaines situations. Appliquez les modificateurs dans l'ordre suivant :

1. Si l'unité est **Tenace**, divisez le nombre de blessures subies par deux, en arrondissant au supérieur.
2. Si l'unité est **Indomptable** et si le nombre de blessures subies est supérieur à 12, réduisez-le à 12.
3. Si l'unité est à portée de la règle **Tenez les Rangs** (c'est-à-dire qu'elle est proche du Porteur de la Grande Bannière), déduisez le Bonus de Rangs de l'unité au nombre de blessures subies. Les unités n'ayant pas de Bonus de Rangs déduisent 1 au nombre de blessures subies à la place.

Appliquez tout autre modificateur (objet, règle spéciale, sort, etc.) après ces trois étapes.

Les blessures sont distribuées dans cet ordre :

1. Figurines ordinaires à l'exception des Champions.
2. Champion.
3. Personnages (distribuées par le propriétaire et aussi équitablement que possible).

Maître d'Armes

Au début de chaque Manche de Corps à Corps, l'élément de figurine peut choisir avec quelle arme il va combattre. Cela lui permet notamment de choisir son Arme de Base même s'il dispose d'autres armes. S'il possède une Arme Magique, il doit par contre l'utiliser.

Maître de la Voie

Le Sorcier ne génère par ses sorts au hasard comme dans la procédure normale. Il peut à la place choisir librement ses sorts dans sa Voie (si une Voie est précisée entre parenthèses, il doit l'utiliser). Il ne peut cependant toujours pas dupliquer les sorts non primaires.

Mort-Vivant

L'unité gagne les règles Immunisé à la Psychologie et Instable. Elle ne peut pas effectuer de Marche Forcée à moins de commencer son mouvement à portée de la règle Présence Charismatique du Général. La seule réaction à une charge qu'elle peut avoir est de Tenir la Position.

Mouvement Aléatoire (X)

L'unité ne peut pas déclarer de charge et ne peut pas se déplacer pendant l'étape des Autres Mouvements. Elle doit par contre bouger pendant l'étape des Mouvements Obligatoires. Elle perd la règle Course Rapide, si elle l'avait, et se déplace toujours de la distance indiquée entre parenthèses pour une Charge, une Charge Irrésistible, une Fuite ou une Poursuite.

L'unité se déplace pendant l'étape des Mouvements Obligatoires en suivant les règles de Poursuite, avec les exceptions suivantes. Elle peut choisir librement la direction vers laquelle se tourner avant de lancer les dés de la distance de Poursuite. Elle ne peut pas sortir du champ de bataille par un bord de table. Enfin, elle ne doit passer des tests de Terrain Dangereux que si son mouvement la fait charger une unité ennemie. Elle passe des tests normalement quand elle fuit, poursuit un ennemi en fuite ou effectue une Charge Irrésistible.

Si l'unité est en Garnison dans un Bâtiment, elle doit le quitter à l'étape des Mouvements Obligatoires. Placez-la à 1'' du Bâtiment, ou aussi près que possible, puis déplacez-la avec les règles habituelles du Mouvement Aléatoire. Elle ne peut cependant pas charger au même tour. Si elle se trouve dans une situation où elle devrait charger, arrêtez-la simplement à 1'' de l'unité ennemie à la place.

Un Personnage avec la règle Mouvement Aléatoire ne peut rejoindre que des unités ayant cette règle, en se déplaçant à leur contact pendant l'étape des Mouvements Obligatoires. De même, une unité avec cette règle ne peut être rejointe que par des Personnages ayant cette règle. Si une unité dispose de plusieurs valeurs de Mouvement Aléatoire, utilisez la valeur la plus basse.

Mouvement ou Tir

Les Armes de Tir avec cette règle, et les éléments de figurine ayant cette règle, ne peuvent pas tirer si la figurine s'est déplacée pendant le Tour de Joueur actuel.

Né du Feu

L'élément de figurine dispose d'une Sauvegarde Invulnérable (2+) contre les Attaques Enflammées.

Pas de Marche Forcée

Une unité comprenant au moins une figurine avec cette règle ne peut pas effectuer de Marche Forcée.

Pas un Meneur

La figurine ne peut en aucun cas devenir le Général de l'armée.

Perforant (X)

Les attaques avec cette règle, et les Attaques de Corps à Corps portées par des éléments de figurine ayant cette règle, infligent une pénalité de -X à la Sauvegarde d'Armure de l'ennemi contre ces attaques, en plus du modificateur normal lié à la Force, X étant le chiffre entre parenthèses. Si une attaque dispose de plusieurs instances de cette règle, n'utilisez que la plus grande valeur.

Si la valeur X entre parenthèses est précédée d'un signe '+', ajoutez cette valeur à celle de la plus efficace des instances de la règle Perforant plutôt que de la remplacer. Si l'attaque ne disposait pas d'autres instances de la règle, utilisez cette valeur directement.

Peur

Toute unité en contact socle à socle avec au moins une figurine ennemie disposant de cette règle subit un malus de -1 en Commandement. Une figurine qui possède la règle Immunisé à la Psychologie ou Peur est immunisée aux effets de la Peur. Au début de chaque Manche de Corps à Corps, toute unité en contact socle à socle avec au moins une figurine ennemie disposant de la règle Peur doit passer un test de Commandement. Si ce test est raté, la Capacité de Combat des figurines de cette unité est réduite à 1 pour le reste de la Manche de Corps à Corps.

Piétinement (X) (Attaque Spéciale)

La figurine doit porter une Attaque Spéciale de Corps à Corps pendant la Phase de Corps à Corps, à Initiative 0, contre une seule unité ennemie au contact socle à socle, et ce uniquement si l'unité cible est de Type de Troupe Infanterie, Bête de Guerre, Nuée ou Machine de Guerre. Cette attaque inflige un nombre de touches égal à la valeur indiquée entre parenthèses (X). Elles touchent automatiquement et ont une Force égale à celle de la figurine. Une touche de Piétinement ne peut être allouée qu'à une figurine d'un type cité plus haut ; ignorez simplement les figurines d'un Type de Troupe différent lors de la distribution des touches.

Pour les figurines en plusieurs éléments, les cavaliers ne peuvent jamais porter d'attaque de Piétinement. Une attaque de Piétinement ne peut être allouée à une figurine que si elle peut normalement être Piétinée. Le Piétinement est une Attaque Spéciale, donc il ne bénéficie jamais des équipements et règles spéciales de la figurine.

Plateforme de Guerre

La figurine peut rejoindre une unité comme si elle était un Personnage, même si elle n'est pas un Personnage, et même si elle possède la règle Grande Cible. Elle suit les règles des Personnages pour la distribution des touches. Quand elle rejoint une unité d'au moins 5 figurines (sans compter la Plateforme de Guerre) et se déplace avec elle, elle peut effectuer une Marche Forcée même si son Type de Troupe le lui interdit normalement, par exemple si c'est un Char. Elle doit toujours être placée au centre du premier rang de l'unité qu'elle rejoint, repoussant éventuellement en arrière des figurines avec la règle Au Premier Rang, et doit garder cette position à tous moments. Si deux positions sont également centrées, par exemple dans une unité avec un nombre impair de figurines au premier rang, la Plateforme de Guerre peut être placée indifféremment aux deux endroits. Si elle ne peut pas être placée au centre du premier rang, par exemple à cause de Socles Incompatibles, ou si le premier rang est trop étroit, alors elle ne peut pas rejoindre l'unité. Ainsi, elle ne peut jamais rejoindre une unité dont les Socles sont Incompatibles et il ne peut y avoir qu'une seule Plateforme de Guerre par unité. La figurine perd la règle Course Rapide si elle en disposait.

Rechargez !

Les Armes de Tir avec cette règle, ainsi que les Attaques de Tir portées par des éléments de figurine ayant cette règle, ne peuvent jamais être utilisées en réaction à une charge pour Tenir la Position et Tirer.

Réflexes Foudroyants

L'élément de figurine gagne un bonus de +1 pour toucher au Corps à Corps. Ce bonus s'annule si l'élément de figurine devait frapper à Initiative 0, par exemple s'il manie une Arme Lourde. Dans ce cas, il frappe à sa propre Initiative à la place.

Régénération (X+)

La Régénération est une sauvegarde spéciale qui est effectuée après un jet raté de Sauvegarde d'Armure. La valeur de cette sauvegarde est indiquée entre parenthèses. Une sauvegarde de Régénération ne peut pas être effectuée après une Sauvegarde Invulnérable. Si une figurine possède les deux, choisissez laquelle utiliser. La Régénération 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.

Résistance à la Magie (X)

Toutes les figurines d'une unité qui contient au moins une figurine avec une Résistance à la Magie ajoutent la valeur entre parenthèses (X) à leurs jets de Sauvegarde Invulnérable (en utilisant les mêmes règles que pour ajouter des Sauvegardes d'Armure) mais uniquement contre des blessures causées directement par des effets de sorts. La Résistance à la Magie, comme la plupart des règles spéciales, ne se cumule pas. Remarquez qu'elle ne fournit pas de Sauvegarde Invulnérable contre les blessures indirectes des sorts, comme des règles conférées à des figurines qui occasionnent des blessures plus tard.

Sauvegarde Invulnérable (X+)

La Sauvegarde Invulnérable est une sauvegarde spéciale qui est effectuée après un jet raté de Sauvegarde d'Armure. La valeur de cette sauvegarde est indiquée entre parenthèses. Deux instances de Sauvegarde Invulnérable ne se cumulent pas, on utilise la meilleure. Une Sauvegarde Invulnérable ne peut pas être effectuée après une sauvegarde de Régénération. Si une figurine possède les deux, choisissez laquelle utiliser.

Stupidité

Au début de votre Tour de Joueur, chacune de vos unités dont au moins une figurine ou élément de figurine possède la règle Stupidité doit passer un test de Commandement si elle n'est pas en fuite ou engagée au Corps à Corps. Si le test est raté, l'unité doit avancer de 1D6" tout droit à l'étape des Mouvements Obligatoires, en s'arrêtant à 1" des Terrains Infranchissables et des autres unités. Elle ne peut alors effectuer aucune action volontaire pendant ce Tour de Joueur, comme charger, bouger, tirer, lancer des sorts, etc. Si la figurine n'a pas de front, par exemple si son socle est rond, elle se déplace dans une direction aléatoire. Toutes les figurines ayant la règle Stupidité ont également la règle Immunisé à la Psychologie.

Tenace

Une unité dont au moins une figurine dispose de cette règle ignore toute pénalité à son Commandement liée au Résultat de Combat quand elle passe un test de Moral ou un test de Commandement pour faire une Reformation de Combat.

Terreur

Quand une unité avec au moins une figurine avec cette règle déclare une charge, la cible doit faire un test de Panique. Si le test est raté, la cible de la charge doit fuir en réaction à la charge, si elle y est normalement autorisée. De plus, toutes les figurines avec la règle Terreur ont aussi la règle Peur et sont immunisées aux effets de la Peur et de la Terreur.

Tir de Volée

Les Armes de Tir avec cette règle, et les Attaques de Tir provenant d'éléments de figurine ayant cette règle, ignorent les figurines sur la trajectoire du tir pour déterminer s'il y a un Couvert. Elles n'ignorent cependant pas les Décors et doivent avoir une Ligne de Vue sur leur cible. De plus, si l'unité n'a pas bougé pendant ce Tour de Joueur, et si le tir n'est pas fait en réaction à une charge, toutes les figurines dont l'Arme de Tir a la règle Tir de Volée peuvent tirer, même si elles ne font pas partie des deux premiers rangs qui sont habituellement les seuls autorisés à tirer.

Tir Rapide

Les Armes de Tir avec cette règle, et les Attaques de Tir provenant d'éléments de figurine ayant cette règle, ne subissent pas de pénalité de -1 pour toucher pour Bouger et Tirer, et sont utilisables dans le cadre d'un tir de réaction à une charge (Tenir la Position et Tirer), quelle que soit la distance à laquelle se trouve l'unité qui charge (et donc même si elle est normalement trop proche).

Tirs Multiples (X)

Les Armes de Tir avec cette règle, et les éléments de figurine ayant cette règle, peuvent tirer plusieurs fois plutôt qu'une seule pendant une Phase de Tir. Le nombre de tirs possible est précisé entre parenthèses. Cependant, si cette règle est utilisée, une pénalité de -1 pour toucher s'ajoute pour tous les tirs. Toutes les figurines ordinaires d'une unité doivent utiliser cette règle si au moins l'une d'entre elles l'utilise, si possible.

Tirailleur

La figurine gagne la règle Troupe Légère. Un Tir sur des Tirailleurs subit une pénalité de -1 pour toucher.

Les Tirailleurs ne sont pas placés au contact socle à socle les uns des autres dans une unité, mais espacés de 0,5". En dehors de cet écart entre les figurines, l'unité suit les règles normales et possède donc une face avant, deux flancs et une face arrière. Une unité de Tirailleurs ne peut être rejointe que par des Personnages partageant son Type de Troupe. Un Personnage qui les rejoint gagne la règle Tirailleur tant qu'il reste avec l'unité. L'unité cesse d'avoir la règle Tirailleur quand toutes les figurines possédant la règle sont éliminées et contracte immédiatement sa formation pour retrouver une formation compacte normale. Le Personnage est toujours considéré comme ayant un Socle Incompatible pour son placement dans l'unité à moins qu'il n'ait exactement la même taille de socle que les figurines de l'unité qu'il a rejointe.

Quand une unité de Tirailleurs déclare une charge ou une autre réaction à une charge que la Fuite, elle contracte immédiatement sa formation pour retrouver une formation compacte normale. Pour faire ceci, la figurine la plus proche de l'unité chargée ou en charge doit rester immobile. La figure 18 illustre ces propos. Si plusieurs figurines sont à égale distance, le Joueur Actif décide quelle figurine restera immobile. Les Tirailleurs retrouvent leur formation étendue s'ils ne sont pas engagés au Corps à Corps au début de la Phase de Mouvement de n'importe quel joueur. Gardez alors le centre du premier rang immobile. Si l'unité ne peut pas récupérer sa formation étendue par manque de place, gardez la formation compacte jusqu'au premier moment venu où il y a assez de place.

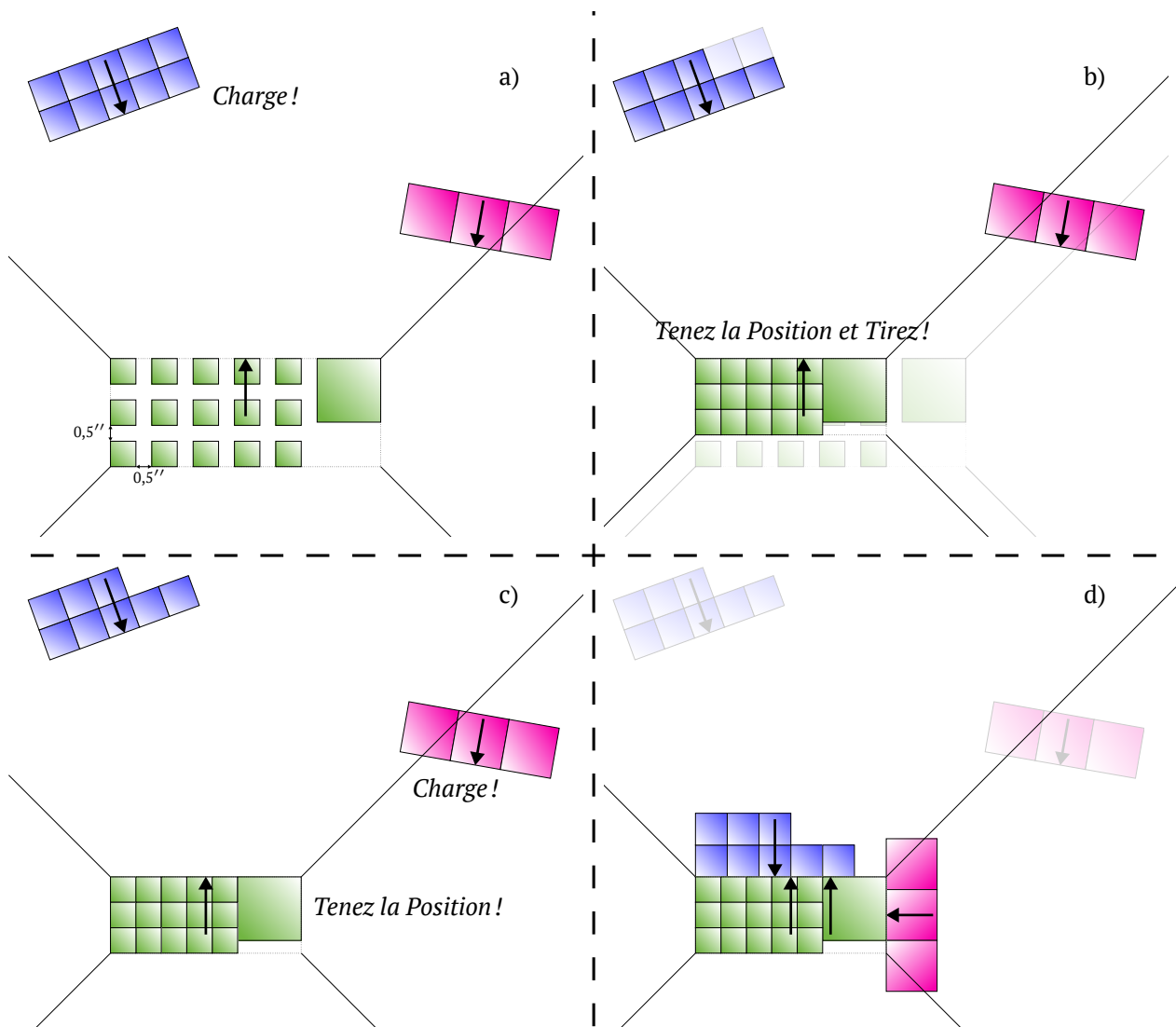


Figure 18 – Comportement des Tirailleurs par rapport à la charge.

L'unité verte est une unité de Tirailleurs rejointe par un Personnage avec un Socle Incompatible.

- a) L'unité bleue lui déclare une charge.
- b) L'unité verte déclare qu'elle va Tenir la Position et Tirer. Elle est immédiatement contractée. Elle fait deux victimes au tir dans l'unité bleue.
- c) L'unité rose déclare maintenant une charge. Remarquez qu'elle est désormais dans l'arc latéral de l'unité verte. L'unité verte déclare qu'elle va Tenir la Position.
- d) Les unités sont déplacées au contact.

Touches d'Impact (X) (Attaque Spéciale)

Les Touches d'Impact sont des Attaques Spéciales de Corps à Corps qui ne peuvent être utilisées que lors de la première Manche de Corps à Corps qui suit une charge réussie de la figurine. Elle doit les utiliser. Les Touches d'Impact sont résolues à Initiative 10 et infligent un nombre de touches égal à la valeur précisée entre parenthèses à une unique unité ennemie en contact socle à socle, qui doit être l'unité chargée. Les touches sont automatiques et ont une Force égale à la Force de la figurine. Elles profitent d'un bonus de +1 en Force pour chaque Rang Complet après le premier dans l'unité qui inflige les Touches d'Impact à condition que ces rangs soient entièrement composés de figurines avec la règle Touches d'Impact. Les Touches d'Impact sont des Attaques Spéciales, donc elles ne bénéficient jamais des équipements et règles spéciales de la figurine. Si une figurine dispose d'Attaques de Broyage et de Touches d'Impact, elle ne peut utiliser qu'une des deux règles au choix lors d'une même Manche de Corps à Corps.

Si la valeur entre parenthèses est précédée d'un signe '+', ajoutez cette valeur à une autre instance de la règle Touches d'Impact possédée par la figurine, si elle en possède une. Sinon, utilisez simplement cette valeur sans prendre en compte le signe '+'.

Pour les Chars, seul le châssis peut utiliser cette Attaque Spéciale. Pour les autres figurines en plusieurs éléments, seules les montures peuvent l'utiliser.

Troupe Légère

Une unité entièrement composée de figurines avec cette règle peut effectuer un nombre illimité de Reformations quand elle se déplace pendant l'étape des Autres Mouvements, et ce en Mouvement Simple comme en Marche Forcée. Elle peut tirer même si elle s'est reformée ou a effectué une Marche Forcée. Aucune figurine ne peut avoir parcouru plus de distance que sa valeur de Mouvement entre sa position initiale et sa position finale, en ayant contourné les obstacles et respecté la Règle du Pouce d'Écart (ou deux fois sa valeur de Mouvement si elle a fait une Marche Forcée). Si la figurine a effectué une action pendant son déplacement, comme une Attaque au Passage, la distance parcourue est mesurée en prenant en compte le passage par le point de l'action. Si au moins la moitié des figurines de l'unité possède la règle Troupe Légère, l'unité compte comme n'ayant aucun Rang Complet.

Vol (X)

La figurine gagne les règles Course Rapide et Troupe Légère. Une unité composée entièrement de figurines avec cette règle peut effectuer un Mouvement de Vol quand elle fait un Mouvement de Charge ou pendant l'étape des Autres Mouvements. Quand elle fait un Mouvement de Vol, remplacez la valeur de la Caractéristique de Mouvement de la figurine par la valeur donnée entre parenthèses. Tous les modificateurs de mouvement habituels s'appliquent aussi à cette valeur. Un Mouvement de Vol peut être combiné à une Marche Forcée. Une unité qui effectue un Mouvement de Vol ignore les Décors et les unités pendant son déplacement, de sa position initiale à sa position finale, mais doit respecter la Règle du Pouce d'Écart à la fin du mouvement (à moins qu'elle ne charge, car dans ce cas, les exceptions habituelles à cette règle s'appliquent toujours). Elle est toujours affectée par les effets des Décors depuis lesquels elle décolle ou dans lesquels elle atterrit.

20.2 Appliquer les Règles Spéciales

20.2.1 Règles Spéciales et Figurines en Plusieurs Éléments

Quels éléments de la figurine ont la règle spéciale ?

Quand une règle spéciale est indiquée sur le profil d'une figurine en plusieurs éléments, tous ses éléments possèdent la règle, à moins que le contraire ne soit précisé.

Si un Personnage et sa monture optionnelle apparaissent sur des profils différents, les règles listées dans le profil du Personnage ne sont pas transférées à sa monture, comme si toutes les règles précisait « Cavalier uniquement ». Dans l'autre sens, cela s'applique aussi aux montures prises dans la partie Montures d'un Livre d'Armée : leurs règles ne sont pas transférées à leurs cavaliers.

Quels éléments de la figurine sont affectés par la règle spéciale ?

Les règles spéciales ont un ou plusieurs effets, qui sont appliqués à des éléments de figurines ou à des figurines entières. Si une règle spéciale a plusieurs effets, ceux-ci peuvent s'appliquer à différents niveaux.

- **Changements de Caractéristiques**

Les effets modifiant les valeurs des Caractéristiques ne s'appliquent qu'à l'élément de figurine qui possède la règle spéciale.

- **Attaques Spéciales**

Les effets donnant des Attaques Spéciales (telles que les Attaques de Broyage, l'Attaque de Souffle, le Piétinement, les Touches d'Impact...) ne fonctionnent que pour l'élément de figurine qui possède la règle spéciale.

- **Modificateurs d'attaques**

Les effets modifiant les attaques (tels que le Coup Fatal, la Haine, Perforant...) ne s'appliquent qu'à l'élément de figurine qui possède la règle spéciale. Ils ne fonctionnent que pour les Attaques de Corps à Corps portées par l'élément de figurine (et donc pas pour les Attaques de Tir ou les Attaques Spéciales), à moins que le contraire ne soit précisé (comme c'est le cas pour les Attaques Empoisonnées et les Attaques Magiques).

- **Défense**

Les effets défensifs tels que Distrayant, Né du Feu, la Régénération, la Sauvegarde d'Armure, la Sauvegarde Invulnérable, etc. s'appliquent toujours à la figurine entière.

Les Monstres Montés sont une exception à cette règle : les effets défensifs propres au cavalier sont ignorés pour la figurine entière.

- **Autres**

Tous les autres effets fonctionnent pour la figurine entière et s'appliquent à tous ses éléments.

20.2.2 Effets et Unités

Certains effets ne fonctionnent qu'au niveau d'une unité. On peut citer les effets de mouvement (Cavalerie Légère, Vol), les effets de déploiement (Avant-Garde, Éclaireur), les effets liés aux tests de Moral (Indémorable, Instable) ou encore les effets qui autorisent ou forcent une unité à effectuer une action particulière (Frénésie).

Certaines règles spéciales précisent combien de figurines la possédant doivent être présentes dans l'unité pour que la règle s'applique. Chaque figurine en plusieurs éléments compte alors pour 1 si au moins un élément de la figurine possède la règle.

Par exemple, considérons un Personnage monté sur une Bête Monstrueuse qui possède la règle Frénésie. Par défaut, la Frénésie n'est pas transférée au cavalier, donc il ne reçoit pas d'attaque supplémentaire. En revanche, lorsqu'il s'agit de passer un test de Frénésie, ou pour poursuivre ou effectuer une Charge Irrésistible, la figurine entière est considérée comme ayant la règle Frénésie.

20.2.3 Armes et Règles Spéciales

Si une arme a une règle spéciale qui modifie les attaques, seules les attaques portées avec cette arme bénéficient de cette règle. Ainsi, une Arquebuse qui possède la règle Perforant fera des Attaques de Tir qui auront la règle Perforant. En revanche, la figurine ne bénéficiera pas de cette règle lorsqu'elle attaquera au Corps à Corps ou si elle tire avec une autre arme.

20.2.4 Règles Spéciales dupliquées

Quelquefois, une figurine possède plusieurs instances de la même règle spéciale, par exemple quand elle gagne une règle qu'elle avait déjà ou quand elle gagne une règle via plusieurs sources. À moins que le contraire ne soit spécifié, les effets de la même règle spéciale ne sont pas cumulatifs et les différentes instances n'ajoutent pas d'effet supplémentaire. Si la règle dupliquée possède différentes valeurs entre parenthèses (X), choisissez simplement la meilleure valeur. Si X correspond au résultat d'un lancer de dé, il se peut qu'on ne sache pas clairement quelle est la meilleure valeur. Dans ce cas, choisissez quelle règle appliquer avant de lancer les dés.

Par exemple, on considérera qu'une unité qui possède les règles Résistance à la Magie (2) et Résistance à la Magie (3) n'utilise que Résistance à la Magie (3). Par contre, certaines règles sont explicitement cumulatives, comme Combat avec un Rang Supplémentaire. Une unité qui possède déjà une instance de cette règle et en gagne une autre sera donc capable de combattre avec deux rangs supplémentaires.

21 Objets Magiques

21.1 Catégories d'Objets Magiques

Les Objets Magiques sont répartis en 6 catégories :

- Armes Magiques
- Armures Magiques
- Talismans
- Objets Enchantés
- Objets Cabalistiques
- Bannières Magiques

De plus, chaque type d'Objet Magique possède les règles spécifiques suivantes.

Armes Magiques

Une figurine équipée d'une Arme Magique (même une Arme de Base Magique) doit l'utiliser, y-compris si elle possède plusieurs autres armes. Une Arme de Base Magique ne peut pas être utilisée pour la règle Parade. Si une Arme Magique est détruite, elle devient son équivalent standard (si elle en a un).

Armures Magiques

La plupart des Armures Magiques ont un type qui correspond à leur équivalent standard. Elles suivent les règles associées à cet équivalent standard en plus des règles précisées dans leur description. Si une Armure Magique est détruite, elle devient son équivalent standard (si elle en a un). Si une figurine possède une armure standard du même type que son Armure Magique, cette dernière la remplace. Par exemple, si une figurine possède une Armure Lourde et qu'elle achète une Armure Légère Magique, l'Armure Lourde standard est perdue. Un Bouclier Magique ne peut pas être utilisé avec une Arme de Base pour la règle Parade.

Les Sorciers ne peuvent pas prendre d'Armure Magique, à moins qu'ils ne possèdent déjà ou aient la possibilité d'acheter une armure standard autre qu'un Caparaçon, une Protection Innée ou une Protection de Monture. Ignorez les armures des autres cavaliers ou membres d'équipage montés sur la même monture que le Sorcier.

Talismans et Objets Enchantés

Pas de règle additionnelle.

Objets Cabalistiques

Seuls les Sorciers peuvent porter des Objets Cabalistiques.

Bannières Magiques

Seuls les Porte-Étendards ont accès aux Bannières Magiques : a priori le Porte-Étendard d'une unité ou le Porteur de la Grande Bannière.

21.1.1 Types d'Objets Magiques

Chaque Objet Magique a un type qui correspond à celui de son équivalent standard. Il suit donc toutes ses règles et restrictions. Ainsi, une Lance de Cavalerie Magique donne un bonus de +2 en Force en charge et ne peut être portée que par une figurine montée, une Bête de Guerre ou une Bête Monstrueuse, comme une Lance de Cavalerie standard. Si un Objet Magique est détruit, il devient son équivalent standard (s'il existe).

21.1.2 Restrictions

- Tous les Objets Magiques ont la règle Un par Armée : ils ne peuvent pas être dupliqués.
- Une figurine ne peut pas posséder deux Objets Magiques de la même catégorie.
- Un Objet Magique peut avoir des restrictions supplémentaires précisées dans sa description.

21.1.3 Coût en Points

La plupart des Objets Magiques ont un Coût en Points précisé après leur nom. Certains Objets Magiques ont deux coûts en points : par exemple, **Épée de Géant** ... 60/50 pts. La première valeur s'applique pour un Seigneur, la seconde pour un Héros ou un Champion.

21.1.4 Qui est affecté ?

Les Objets Magiques font souvent référence à leur « Porteur » dans leurs règles. Ce terme correspond à l'élément de figurine pour lequel l'objet a été acheté, **sans jamais inclure la monture**. D'autres Objets magiques font référence à la « Figurine » ou la « Figurine du Porteur ». Ces termes correspondent à l'intégralité de la figurine, monture comprise. Remarquez que cela prend le pas sur les restrictions du Profil de Monstre Monté (page 72). Enfin, une troisième catégorie d'objets comprend dans ses règles le mot-clé « Unité du Porteur ». Ces objets affectent toutes les figurines de l'unité, porteur et montures inclus.

21.1.5 Usage Unique

Les effets ne peuvent être appliqués qu'une seule fois par partie.

21.2 Liste des Objets Magiques Communs

Les Objets Magiques listés dans les paragraphes suivants sont considérés comme des Objets Magiques Communs et sont disponibles à l'achat pour toutes les figurines ou unités qui ont accès aux Objets Magiques. Il existe aussi souvent des Objets Magiques spécifiques à chaque armée.

21.2.1 Armes Magiques

Épée de Géant 60/50 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +3 en Force.

Lame de Conflit 45 pts
Type : Arme de Base. Le porteur gagne +3 Attaques quand il combat avec cette arme.

Épée Ogre 40 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +2 en Force.

Trancheuse de Crâne 40 pts
Type : Arme de Tir. Portée 24'', Force 4, Perforant (1), Tirs Multiples (4), touche toujours sur 4+.

Épées d'Escrimeur 35 pts
Figurine à pied uniquement.

Type : Paire d'Armes. Le porteur obtient une Capacité de Combat de 10 quand il combat avec cette arme.

Épée d'Obsidienne 35 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont la règle Perforant (6).

Tueuse de Rois 30 pts
Type : Arme de Base. Le porteur gagne +1 en Force et +1 Attaque quand il combat avec cette arme pour chaque Personnage ennemi en contact socle à socle avec l'unité du porteur. Ce bonus est calculé et prend effet au palier d'Initiative auquel sont faites les attaques.

Épée des Héros 30/20 pts
Personnage uniquement.

Type : Arme de Base. Les Attaques portées avec cette arme ont +1 en Force. Le porteur gagne +1 Attaque quand il combat avec cette arme. Quand il attaque avec cette arme, le porteur ne peut excéder 4 Attaques et une Force de 5, quels que soient les modificateurs.

Épée de Célérité 25 pts
Type : Arme de Base. Le porteur frappe à Initiative 10 quand il combat avec cette arme. Les attaques portées avec cette arme blessent toujours sur 4+ (ou mieux).

Hache de Bataille 25 pts
Type : Arme de Base. Le porteur gagne +2 Attaques quand il combat avec cette arme.

Hallebarde Fléau-des-Bêtes 25 pts
Type : Hallebarde. Les attaques portées avec cette arme ont toujours Force 5 (quels que soient les modificateurs) et la règle Blessures Multiples (2, Char, Infanterie Monstrueuse, Bête Monstrueuse, Cavalerie Monstrueuse, Monstre, Monstre Monté).

L'Arracheur de Chair 20 pts
Type : Arme Lourde. Les attaques portées avec cette arme ont la règle Perforant (1).

Épée Sacrée 20 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont la règle Attaques Divines et leurs jets pour blesser ratés peuvent être relancés.

Épée de Force 15 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont +1 en Force.

Lame d'Habileté 15 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont un bonus de +1 pour toucher.

Épées Hurlantes 10 pts
Type : Paire d'Armes. Le porteur gagne la règle Peur.

Lance Enflammée 10 pts
Type : Lance de Cavalerie. Les attaques portées avec cette arme ont la règle Attaques Enflammées.

Épée Tranchante 5 pts
Type : Arme de Base. Les attaques portées avec cette arme ont la règle Perforant (1).

21.2.2 Armures Magiques

Bouclier à Champ de Force 70 pts
Type : Bouclier. La figurine du porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les Attaques à Distance.

Armure du Destin 50 pts
Type : Armure Lourde. Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (4+).

Heaume de Tromperie 35 pts
Ne peut pas être pris par une figurine avec la règle Grande Cible.

Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Les jets pour blesser réussis contre le porteur doivent être relancés.

Cotte de Maille en Mithril 35/25 pts
Figurine à pied uniquement.

Type : Armure Lourde (Sauvegarde d'Armure 2+). Cette Sauvegarde d'Armure ne peut être en aucun cas améliorée.

Cuirasse Étincelante 30 pts
Type : Armure Lourde. Le porteur gagne la règle Distrayant.

Armure de Bonne Fortune 25 pts
Type : Armure Lourde. Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+).

Cape en Cuir de Dragon 25 pts
Type : Aucun. Le porteur gagne la règle Protection Innée (5+).

Plastron de Bronze 25 pts
Type : Armure Lourde. Usage Unique. Vous pouvez activer l'objet lorsque la figurine du porteur subit une touche. Pour la durée de la Phase, la figurine du porteur gagne alors une Sauvegarde d'Armure de 1+. Si la figurine du porteur est une Grande Cible, cette Sauvegarde d'Armure est limitée à 2+.

Armure du Parieur 15 pts
Type : Armure Lourde. Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (6+).

Heaume en Écailles de Dragon 10 pts
Type : Aucun (Sauvegarde d'Armure 6+). Le porteur gagne la règle Né du Feu.

Bouclier de Chance 5 pts
Type : Bouclier. Usage Unique. Ignorez la première touche subie par la figurine du porteur. Si plusieurs attaques se disputent le statut de première touche, le porteur peut choisir la touche à ignorer.

Bouclier Renforcé 5 pts
Type : Bouclier. Ajoutez un bonus additionnel de +1 à la Sauvegarde d'Armure du porteur quand il utilise ce bouclier, pour un total de +2.

21.2.3 Talismans

Graine de Renaissance 50 pts
Le porteur gagne une Régénération (4+).

Talisman de Protection Suprême 50 pts
Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (4+).

Pierre d'Annulation d'Obsidienne 45 pts
Le porteur gagne la règle Résistance à la Magie (3).

Pierre du Crépuscule 30 pts
Le porteur peut relancer ses jets de Sauvegarde d'Armure ratés.

Gemme d'Obsidienne 30 pts
Le porteur gagne la règle Résistance à la Magie (2).

Talisman de Protection Majeure 25 pts
Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+).

Amulette de Pierres Précieuses 15 pts
Usage Unique. Peut être activée lorsque la figurine du porteur rate un jet de Sauvegarde d'Armure ou n'a pas l'occasion d'utiliser sa Sauvegarde d'Armure suite à une blessure. La figurine du porteur gagne alors une Sauvegarde Invulnérable (4+) contre cette blessure.

Éclat d'Obsidienne 10 pts
Le porteur gagne la règle Résistance à la Magie (1).

Charme de Chance 5 pts
Usage Unique. Peut être activé quand la figurine du porteur rate un jet de Sauvegarde d'Armure. Ce jet peut alors être relancé.

Gemme de Feu de Dragon 5 pts
Le porteur gagne la règle Né du Feu.

Talisman de Protection 5 pts
Le porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (6+).

21.2.4 Objets Enchantés

Capuche de Magicien 40 pts

Le porteur gagne la règle Stupidité. Si le porteur ne possédait pas de Niveau de Magie, il devient un Sorcier Apprenti de Niveau 2. Au lieu de choisir une Voie de Magie normalement, le porteur utilise une Voie de Magie Commune déterminée aléatoirement au début de la partie. Si la Capuche de Magicien est détruite, le porteur cesse immédiatement d'être un Sorcier.

Tapis Volant 40/30 pts

Figurine à pied uniquement.

Le porteur gagne la règle Vol (6).

Boule de Cristal 35 pts

Le porteur gagne la règle Réflexes Foudroyants.

Couronne de Moquerie 35 pts

Usage Unique. Vous pouvez utiliser cet objet au lieu de faire une tentative de dissipation. Le sort est alors automatiquement dissipé. Vous ne pouvez prendre cet objet que si votre armée ne comprend aucun Sorcier.

Sceptre de Domination 30 pts

Usage Unique. Peut être activé au début de n'importe quelle Manche de Corps à Corps. Le porteur gagne la règle Tenace pour la durée de la phase.

Anneau de Feu 25 pts

Objet de Sort, Puissance 3 : Boule de Feu (Voie du Feu).

Gemme de Chance 25 pts

Les jets pour blesser réussis d'Attaques à Distance dirigées contre l'unité du porteur ayant donné '6' doivent être relancés, à moins que la touche n'ait été distribuée sur une Grande Cible.

Icône de Fer Maudit 20 pts

L'unité du porteur gagne une Sauvegarde Invulnérable (5+) contre les blessures causées par des Armes d'Artillerie.

Potion de Force 20 pts

Usage Unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Phase ou Manche de Corps à Corps. Le porteur gagne +2 en Force pour la durée du Tour de Joueur.

Icône Divine 15 pts

La figurine du porteur gagne la règle Attaques Divines.

Potion de Rapidité 5 pts

Usage Unique. Peut être activée au début de n'importe quelle Phase ou Manche de Corps à Corps. Le porteur gagne +3 en Initiative pour la durée du Tour de Joueur.

21.2.5 Objets Cabalistiques

Parchemin de Retour de Flamme 55 pts

Usage Unique. Vous pouvez utiliser ce parchemin au lieu de faire une tentative de dissipation. Une fois que le sort et l'Attribut de Voie ont été résolus, le lanceur doit faire un jet sur la Table des Fiascos. Cet objet n'a pas d'effet sur les Objets de Sort, les sorts lancés avec un seul Dé de Pouvoir et les sorts lancés avec un Pouvoir Irrésistible.

Grimoire de Puissance Cabalistique... 50/35 pts

Le porteur gagne un modificateur de +1 pour lancer et dissiper les sorts.

Essence de Libre Pensée 40/30 pts

Le Sorcier peut inscrire deux Voies de Magie sur la Liste d'Armée plutôt qu'une, parmi les Voies qui lui sont normalement accessibles. Choisissez entre ces deux Voies au moment de générer les sorts.

Parchemin de Dissipation 35 pts

Usage Unique. Vous pouvez utiliser ce parchemin au lieu de faire une tentative de dissipation. Le sort est automatiquement dissipé.

Baguette Tellurique 25/15 pts

Usage Unique. Le porteur peut utiliser cet objet pour relancer son jet sur la Table des Fiascos.

Grimoire de Connaissance Mystique . 25/15 pts

Le porteur génère un sort supplémentaire.

Parchemin d'Entrave 20 pts

Usage Unique. Vous pouvez utiliser ce parchemin au lieu de faire une tentative de dissipation. Le lanceur ne peut plus lancer ce même sort au prochain Tour de Jeu.

Sceptre de Pouvoir 20/15 pts

Usage Unique. Le porteur peut relancer un unique Dé de Pouvoir d'un jet de lancement de sort.

Baguette de Stabilité 15 pts

Usage Unique. Le porteur peut ajouter un modificateur de +1D6 à un de ses jets de dissipation (ce n'est pas un Dé de Dissipation) et ignorer la règle Pas Assez de Puissance. C'est une exception à la règle des Modificateurs Magiques.

Parchemin de Protection 15 pts

Usage Unique. Vous pouvez utiliser ce parchemin au lieu de faire une tentative de dissipation. Toutes les figurines affectées gagnent une Sauvegarde Invulnérable (4+) contre les effets de ce sort.

21.2.6 Bannières Magiques

Bannière de Rasoirs 45 pts
L'unité du porteur gagne la règle Perforant (1).

Étendard du Pisteur 40 pts
L'unité du porteur gagne les règles Course Rapide et Guide.

Icône d'Æther 30 pts
L'unité du porteur peut faire des tentatives de dissipation comment si elle était un Maître Sorcier.

Icône Sacrée 30 pts
L'unité du porteur gagne la règle Attaques Divines mais doit aussi relancer ses propres jets de Sauvegarde Invulnérable réussis.

Bannière de Discipline 25 pts
L'unité du porteur gagne +1 en Commandement.

Bannière de Vitesse 25 pts
L'unité du porteur gagne +1 en Mouvement.

Étendard Flamboyant 20 pts
Au début de chaque Manche de Corps à Corps, ou avant de tirer avec l'unité du porteur, la bannière peut être activée. Dans ce cas, toutes les Attaques de Tir et de Corps à Corps non spéciales de l'unité gagnent la règle Attaques Enflammées jusqu'à la fin de la phase.

Étendard de Guerre 15 pts
L'unité du porteur ajoute un bonus de Résultat de Combat de +1 dans n'importe quel Corps à Corps dans lequel elle est impliquée.

Icône de la Compagnie Implacable 15 pts
Figurines d'Infanterie uniquement.

Usage Unique. Vous pouvez l'activer au début de n'importe laquelle de vos étapes des Autres Mouvements. L'unité du porteur peut alors tripler son Mouvement en Marche Forcée plutôt que le doubler pour ce tour. Le déplacement ne peut alors pas dépasser 15". Cet effet ne peut pas être activé au premier Tour de Jeu si l'unité a utilisé la règle Avant-Garde ou Éclaireur.

Bannière de Courage 5 pts
L'unité du porteur réussit automatiquement ses tests de Terreur et est immunisée aux effets de la règle Peur.

Icône Étincelante 5 pts
Usage Unique. Peut être activée la première fois que l'unité du porteur rate un test de Commandement. L'unité peut alors relancer les dés pour ce test raté.

22 Résumés

Structure du Tour

- 1 Phase de Mouvement.
- 2 Phase de Magie.
- 3 Phase de Tir.
- 4 Phase de Corps à Corps.

Séquence Pré-Partie

- 1 Décidez de la Taille de la Partie.
- 2 Montrez-vous vos Listes d'Armée.
- 3 Installez le champ de bataille.
- 4 Déterminez le Type de Déploiement.
- 5 Choisissez les Objectifs Secondaires.
- 6 Déterminez les Zones de Déploiement.
- 7 Générez les Sorts.
- 8 Phase de Déploiement.

Séquence de Déploiement

- 1 Déterminez qui commence à se déployer.
- 2 Déployez des unités chacun votre tour.
- 3 Déterminez qui veut jouer en premier.
- 4 Déployez les unités restantes.
- 5 Déployez les Éclaireurs.
- 6 Déplacez les unités avec Avant-Garde.
- 7 Autres règles et capacités.
- 8 Lancez le dé pour le premier tour.

Séquence de la Phase de Mouvement

- 1 Début de la phase.
- 2 Début de l'étape des Charges.
- 3 Le Joueur Actif Déclare ses Charges. Il nomme l'unité qui charge et sa cible. À chaque fois que le Joueur Actif déclare une charge, le Joueur Réactif doit annoncer et effectuer la Réaction à la Charge de l'unité ciblée.
- 4 Une fois que toutes les charges et réactions ont été déclarées, les unités en charge tentent d'arriver au Corps à Corps : le Joueur Actif effectue les jets de Distance de Charge.
- 5 Si une unité en charge n'arrive pas à atteindre sa cible, elle doit faire un Mouvement de Charge Ratée.
- 6 Si une unité en charge a obtenu une distance suffisante pour atteindre sa cible, le Joueur Actif la déplace puis l'aligne en contact avec l'unité ciblée de manière à maximiser le contact. L'unité en charge et sa cible sont maintenant au Corps à Corps.
- 7 Fin de l'étape des Charges.
- 8 Début de l'étape des Mouvements Obligatoires.
- 9 Le Joueur Actif peut essayer de rallier ses unités en fuite en passant des Tests de Ralliement.
- 10 Les unités toujours en fuite doivent effectuer un Mouvement de Fuite.
- 11 Les unités avec la règle Mouvement Aléatoire ou tout autre forme de mouvement obligatoire doivent maintenant se déplacer.
- 12 Fin de l'étape des Mouvements Obligatoires.
- 13 Début de l'étape des Autres Mouvements.
- 14 Les unités du Joueur Actif qui ne se sont pas encore déplacées pendant cette Phase de Mouvement peuvent maintenant effectuer un Mouvement Simple, une Marche Forcée ou une Reformation.
- 15 Fin de l'étape des Autres Mouvements.
- 16 Fin de la phase.

Terrains Dangereux

Lancez le nombre de dés correspondant au Type de Troupe de la figurine.
Terrain Dangereux (1) : le test rate sur un '1'.
Terrain Dangereux (2) : le test rate sur '1' ou '2'.
Terrain Dangereux (3) : le test rate sur '1', '2' ou '3'.
Une blessure avec la règle Perforant (6) pour chaque test raté.

Séquence de la Phase de Magie

- 1 Début de la Phase de Magie. Lancez les dés pour les **Flux de Magie** et la **Canalisation**.
- 2 Les sorts de type **Reste en Jeu** peuvent être dissipés.
- 3 Le Joueur Actif peut **tenter de lancer un sort**.
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce qu'aucun joueur ne tente quoi que ce soit.
- 5 Fin de la Phase de Magie. Les capacités prenant effet à la fin de la phase sont déclenchées.

Tentative de Lancement de Sort

- 1 Le Joueur Actif indique quel Sorcier tente de lancer quel sort. Il doit préciser s'il opte pour une version améliorée du sort, ainsi que la cible du sort et de celle de l'attribut si nécessaire. Il indique enfin le nombre de Dés de Pouvoir utilisés, entre 1 et 5.
- 2 Le Joueur Actif lance le nombre de Dés de Pouvoir annoncé, en les retirant de sa réserve. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs magiques (tels qu'un Pouvoir Irrésistible) pour obtenir le total de lancement.
- 3 La tentative de lancement réussit si le total de lancement est **supérieur ou égal** à la valeur de lancement. Sinon, le lancement de sort échoue et le lanceur subit une Perte de Concentration.

Tentative de Dissipation

- 1 Le Joueur Réactif peut désigner un Sorcier n'étant pas en fuite pour tenter la dissipation et annonce combien de Dés de Dissipation il va utiliser. Il doit utiliser au moins un dé et jusqu'à la totalité de sa réserve. Il est possible de tenter une dissipation même sans avoir de Sorcier.
- 2 Le Joueur Réactif lance le nombre de Dés de Dissipation annoncé, en les retirant de sa réserve. Additionnez les résultats des dés avec les modificateurs magiques (tels qu'un Pouvoir Irrésistible) pour obtenir le total de dissipation.
- 3 La tentative de dissipation réussit si le total de dissipation est **supérieur ou égal** au total de lancement. Le sort est alors dissipé et le lancement échoue. Sinon, la tentative de dissipation échoue et le Sorcier à l'origine de cette tentative subit une Perte de Concentration.

Modificateurs Magiques

Sorcier Apprenti, Niveau 1 à 2 : +1

Maître Sorcier, Niveau 3 à 4 : +2

Pouvoir Irrésistible : + 1D3 + NDU.

La somme des modificateurs hors Pouvoir Irrésistible ne peut pas dépasser +3.

Table des Fiascos

	Brèche dans le Voile
	Centrez le gabarit de 5'' sur le lanceur. Toute figurine touchée par le gabarit subit une touche. Le lanceur doit subir une touche.
2 à 4	Si 4 Dés de Pouvoir ont été utilisés, lancez un dé. Sur un résultat de 1 à 3, retirez le lanceur de la partie. Si 5 Dés de Pouvoir ont été utilisés, retirez le lanceur de la partie.
	Explosion Catastrophique
5 à 6	Centrez le gabarit de 3'' sur le lanceur. Toute figurine touchée par le gabarit subit une touche. Le lanceur doit subir une touche.
	Feu de Sorcières
7	L'unité du lanceur subit NDU touches, distribuées comme des tirs. Le lanceur ne peut cependant subir qu'une seule touche au plus.
	Contrecoup Magique
8 à 9	Tous les Sorciers alliés subissent une touche. Une figurine en plusieurs éléments comprenant plusieurs Sorciers subit une touche par élément de figurine étant Sorcier.
	Amnésie
10 à 12	Le Niveau de Magie du lanceur est diminué de NDU-2. Rappel : un Sorcier perd un sort pour chaque Niveau de Magie perdu. Commencez par le sort ayant causé le Fiasco puis tirez les autres au hasard.

Les touches infligées par un Fiasco ont une Force de NDU+2 et les règles Attaques Magiques et Perforant (1). Le Sorcier ayant provoqué le Fiasco ne peut utiliser aucune sauvegarde.

Quel que soit le résultat du jet, retirez NDU Dés de Pouvoir de la réserve du propriétaire du lanceur.

Objets de Sort

Pour lancer un sort lié à un Objet de Sort avec succès, le jet de lancement doit être supérieur ou égal à son Niveau de Puissance.

- Aucun modificateur positif ne peut être ajouté au jet de lancement.
- Un échec ne provoque pas de Perte de Concentration pour le lanceur.
- Un objet de sort ne bénéficie pas du bonus de lancement d'un Pouvoir Irrésistible.
- L'Attribut de la Voie est lancé normalement.

En cas de Pouvoir Irrésistible :

- Si 4 dés ou plus ont été lancés, l'Objet de Sort est perdu et le sort ne peut plus être lancé de la partie.
- Retirez NDU Dés de Pouvoir de la réserve du propriétaire du lanceur.

Phase de Tir

- 1 Le Joueur Actif peut choisir une unité autorisée à effectuer une Attaque de Tir et déclarer la cible.
- 2 Le Joueur Actif doit Mesurer la Distance pour s'assurer que l'unité ennemie ciblée est bien à portée de l'Attaque de Tir. Il doit aussi vérifier que la cible est en Ligne de Vue.
- 3 Le Joueur Actif effectue les jets pour toucher et compare avec la Table pour toucher au Tir.
- 4 Il fait un Jet pour Blesser pour chaque touche réussie.
- 5 Pour chaque blessure reçue, le Joueur Réactif peut tenter une Sauvegarde d'Armure et une Sauvegarde de Régénération ou une Sauvegarde Invulnérable selon les possibilités de la figurine blessée.
- 6 Le Joueur Réactif Retire les Pertes pour chaque blessure non sauvegardée et marque les blessures infligées aux figurines à plusieurs PVs.
- 7 Le Joueur Actif peut sélectionner une nouvelle unité pour tirer et retourner à l'étape 1.
- 8 Dès qu'une unité atteint de Lourdes Pertes, c'est-à-dire dès qu'elle a perdu au moins 25% de ses effectifs pendant la Phase de Tir, elle doit passer un Test de Panique.
- 9 Fin de la phase.

Table des Incidents de Tir

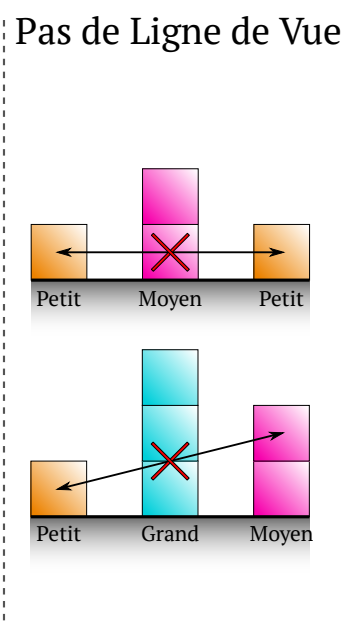
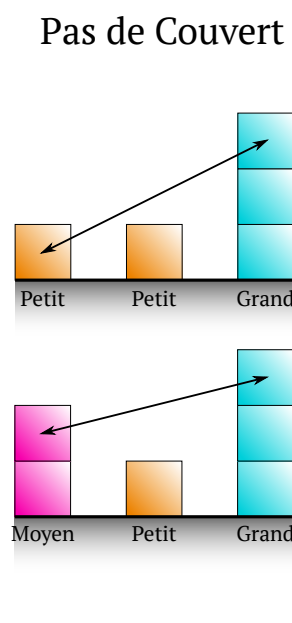
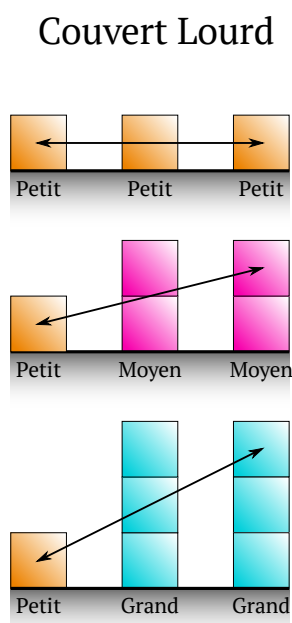
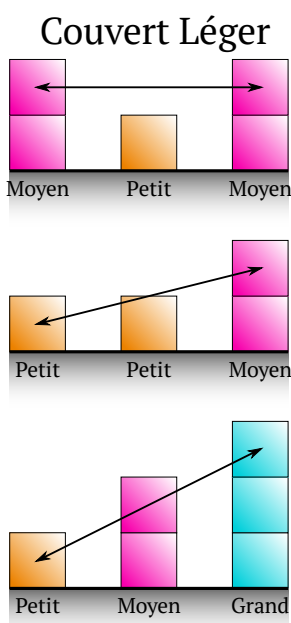
Résultat	Effet
0 ou moins	Explosion ! Toutes les figurines à moins de 1D6'' de l'Arme d'Artillerie subissent une touche de Force 5. L'Arme d'Artillerie est détruite, retirez-la comme perte.
1 à 2	Défaillance Critique Le mécanisme de tir est endommagé. La figurine ne peut plus tirer avec cette arme pour le restant de la partie.
3 à 4	Enrayé Cette Arme d'Artillerie ne peut pas être utilisée au prochain Tour de Joueur du propriétaire.
5+	Dysfonctionnement La figurine subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte possible.

Table pour toucher au Tir

CT + Modif.	Résultat nécessaire
6 ou plus	2+
5	2+
4	3+
3	4+
2	5+
1	'6'
0	'6' suivi d'un 4+
-1	'6' suivi d'un 5+
-2	'6' suivi d'un '6'
-3 ou moins	impossible

Pénalités pour toucher

Bouger et Tirer	-1
Longue Portée	-1
Tenir la Position et Tirer	-1
Couvert Léger	-1
Couvert Lour	-2



Phase de Corps à Corps

- 1 Début de la Phase de Corps à Corps. Appliquez la règle Plus Engagés si nécessaire.
- 2 Le Joueur Actif choisit un combat.
- 3 Résolvez cette Manche de Corps à Corps.
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque combat qui n'a pas encore eu lieu pendant cette phase.
- 5 Une fois que toutes les unités engagées au Corps à Corps ont combattu, la Phase de Corps à Corps prend fin.

Séquence d'une Manche de Corps à Corps

- 1 Début de la Manche de Corps à Corps.
- 2 Choisissez les armes.
- 3 Appliquez la règle Faites Place.
- 4 Lancez et relevez ou refusez les Défis.
- 5 Exécutez les attaques par palier d'Initiative :
 1. Allouez les attaques.
 2. Lancez les jets pour toucher, pour blesser, les jets de sauvegarde et retirez les pertes.
 3. Recommencez pour le palier d'Initiative suivant.
- 6 Déterminez quel camp a gagné cette Manche de Corps à Corps. Le(s) perdant(s) passent un Test de Moral.
- 7 En cas d'échec, les unités alliées à moins de 6'' passent un Test de Panique.
- 8 En cas de fuite, choisissez de poursuivre ou de vous réfréner.
- 9 Jet des distances de fuite.
- 10 Jet des distances de poursuite.
- 11 Déplacement des unités en fuite.
- 12 Déplacement des unités poursuivantes.
- 13 Pivots Post-Combat ou Reformations Post-Combat.
- 14 Reformations de Combat.
- 15 Fin de la manche, passez au prochain Corps à Corps.

Quand une attaque touche

- 1 L'Attaquant Répartit les touches.
- 2 L'Attaquant lance les jets pour blesser. Passez à l'étape suivante pour les jets réussis.
- 3 Le Défenseur tente ses Sauvegardes d'Armure. Passez à l'étape suivante pour les jets ratés.
- 4 Le Défenseur tente ses sauvegardes spéciales. Passez à l'étape suivante pour les jets ratés.
- 5 Le Défenseur retire les PVs et les pertes.
- 6 Le Défenseur passe éventuellement un Test de Panique.

Modificateur d'Armure

Force	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Malus	0	0	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-6

Résumé du Résultat de Combat

Blessures Infligées	+1 par blessure
Massacre	+1 par blessure (max. +3)
Charge	+1 (+2 depuis une Colline)
Bonus de Rang	+1 par rang (max. +3)
Porte-Étendard	+1
Grande Bannière	+1
Attaque de Flanc	+1 ou +2
Attaque de l'Arrière	+2 ou +3

Général et Porteur de la Grande Bannière

- Un Général non en fuite donne son Commandement à toutes les unités alliées à moins de 12''.
- Un Porteur de la Grande Bannière non en fuite donne la capacité de relancer leurs tests de Commandement ratés à toutes les unités alliées à moins de 12''.
- Une Grande Cible augmente la portée des deux règles précédentes de 6''.

Table pour toucher au Corps à Corps

D \ A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+
2	4+	4+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+
3	5+	4+	4+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+
4	5+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	3+	3+	3+
5	5+	5+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	3+	3+
6	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	3+
7	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+
8	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	4+	3+	3+
9	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	4+	3+
10	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	4+	4+

Table pour blesser

E \ F	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
2	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
3	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
4	6+	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+	2+
5	6+	6+	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+	2+
6	6+	6+	6+	6+	5+	4+	3+	2+	2+	2+
7	6+	6+	6+	6+	6+	5+	4+	3+	2+	2+
8	6+	6+	6+	6+	6+	6+	5+	4+	3+	2+
9	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	5+	4+	3+
10	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	5+	4+

Résumé des Types de Troupe

	Type de Profil	Rang Complet (Horde)	Soutien	Règles Spéciales	Taille ²	DTD ³
Infanterie	-	5 (10)	1	-	Petite	1
Bête de Guerre	-	5 (10)	1	Course Rapide	Petite	1
Cavalerie	Profil Combiné	5 (10)	1 (cavalier uniquement)	Course Rapide	Moyenne	1
Infanterie Monstrueuse	-	3 (6)	jusqu'à 3	Piétinement (1)	Moyenne	2
Bête Monstrueuse	-	3 (6)	jusqu'à 3	Course Rapide Piétinement (1)	Moyenne	2
Cavalerie Monstrueuse	Profil Combiné	3 (6)	jusqu'à 3 (cavalier uniquement)	Course Rapide Piétinement (1)	Moyenne	2
Char	Profil Combiné	3 (6)	1 (1 membre d'équipage uniquement)	Course Rapide Pas de Marche Forcée Touches d'Impact (1D6)	Moyenne	4
Monstre	-	1	-	Grande Cible Piétinement (1D6) Terreur	Grande	4
Monstre Monté	Profil de Monstre Monté	1	-	Grande Cible Piétinement (1D6) Terreur	Grande	4
Nuée	-	¹ (10)	1	Indémoralisable Instable Tirailleur	Petite	1
Machine de Guerre	Profil de Machine de Guerre	Pas de rangs	-	Mouvement ou Tir Pas de Marche Forcée Rechargez !	Petite	1

¹ Les Nuées ne peuvent pas avoir de Rang Complet puisqu'elles ont la règle Tirailleur.

² Une figurine avec la règle Grande Cible est de Grande Taille.

³ DTD : Dés utilisés pour les tests de Terrain Dangereux.

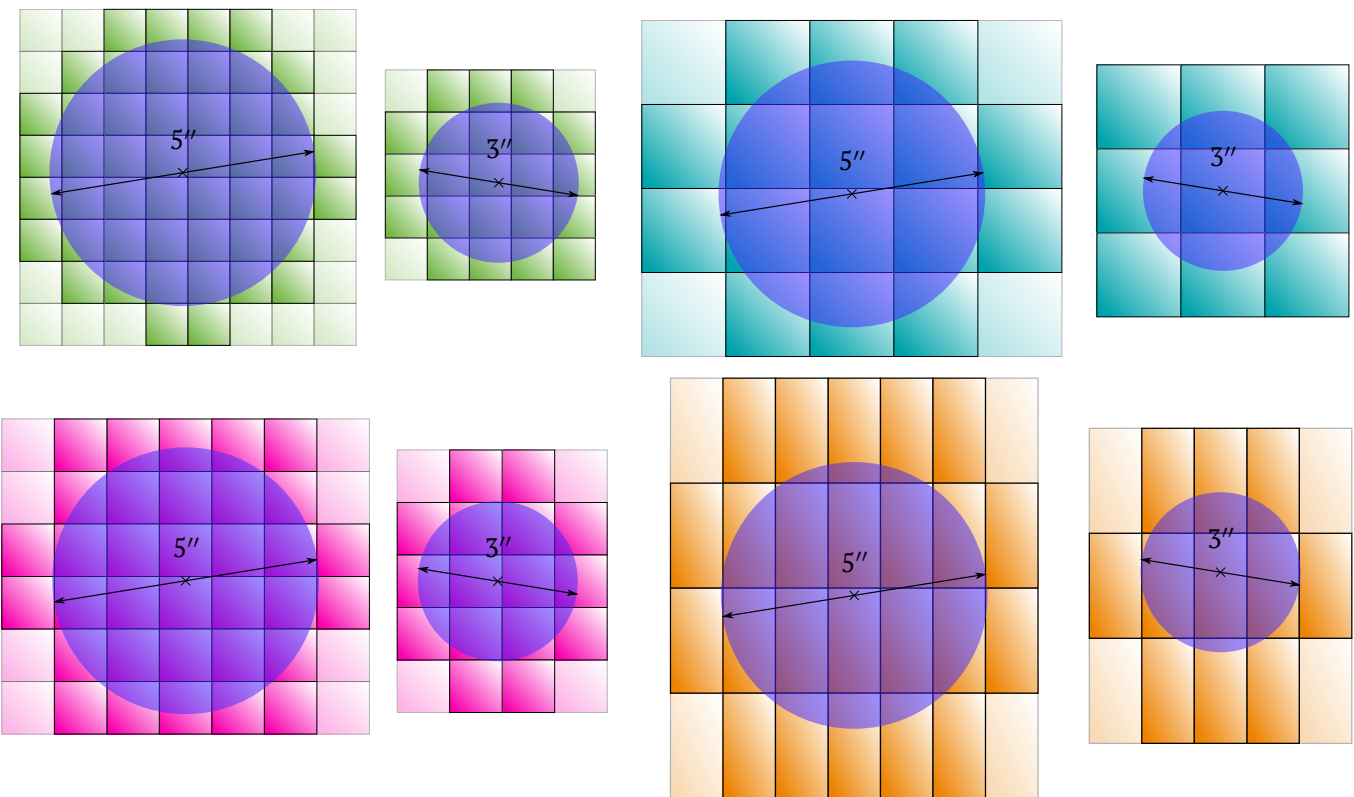
Décors Particuliers

TD : Terrain Dangereux. CCCM : Cavalerie, Chars et Cavalerie Monstrueuse.

Décor	Mouvement	Couvert	Autres
Champ	TD (1) pour CCCM et figurines avec Attaques Enflammées.	Offre un Couvert Léger si au moins de la moitié de l'Empreinte au Sol est dans le Champ. Ne s'applique pas à une Grande Cible.	Donne Inflammable.
Colline	-	Décor Occultant. Partiellement sur la Colline : Couvert Léger. Complètement hors de la Colline : Couvert Lourd.	Donne Grande Cible. Charger depuis la Colline donne +1 au Résultat de Combat.
Eaux Peu Profondes	TD (1) pour CCCM.	-	Supprime les Rangs Complets.
Forêt	TD (1) pour CCCM et les unités effectuant un Mouvement de Vol.	Offre un Couvert Léger.	Supprime Indomptable. Donne Tenace aux Tirailleurs et aux Personnages d'Infanterie seuls.
Mur	Ignorer le Mur pour le déplacement et le positionnement. TD (1) pour CCCM.	Offre un Couvert Lourd. Distrayant à la première Manche de Corps à Corps. Ne s'applique pas à une Grande Cible.	-
Ruines	TD (1) pour toute unité non Tirailleur. TD(2) pour CCCM.	Partiellement dans les Ruines : Couvert Lourd. Ne s'applique pas à une Grande Cible.	-
Terrain Infranchissable	1'' d'écart. TD (3) pour les unités en fuite.	Décor Occultant Couvert Lourd	-

Touches de Gabarit

Placement optimal des Gabarits circulaires. Les socles verts font 20x20 mm, les socles magenta 25x25 mm, les socles cyan 40x40 mm et les socles oranges 25x50 mm.



Taille de socle	20x20 mm	25x25 mm	40x40 mm	25x50 mm
Gabarit de 3''	22	16	9	11
Gabarit de 5''	48	34	16	24

Un Gabarit de Ligne est une ligne droite tracée entre deux points. Toutes les figurines dont le socle se situe sous la ligne sont touchées. On peut aussi déterminer le nombre de figurines touchées en additionnant le nombre de rangs et de colonnes traversés et en retirant un. Dans la figure 4, 4 rangs et 4 colonnes sont traversés, soit $4 + 4 - 1 = 7$ figurines touchées.

