

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge



Livre de Règles

Beta v0.99.9 - 14 août 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. Vos retours et suggestions sont les bienvenus : <http://www.the-ninth-age.com/>

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

Table des matières

1 Introduction	2	6 Préparer une partie	16	Effets magiques particuliers	45
Qu'est-ce que BF : Le 9 ^e Âge ?	2	Construire votre liste d'armée	16	11 Phase de tir	46
Note des traducteurs	3	Restrictions	17	Séquence de la phase de tir	46
L'échelle du jeu	4	Patrouilles et grandes armées	18	Jets pour toucher de tir	47
2 Figurines, unités et formations	5	Liste d'armée ouverte ?	19	12 Phase de corps à corps	51
Figurines	5	7 Séquence pré-partie	20	Séquence de la phase de corps à corps	51
Unités	5	8 Phase de déploiement	25	Étapes d'une manche de corps à corps	52
3 Principes généraux	7	9 Phase de mouvement	27	Gagner une manche de corps à corps	57
Jeu au tour par tour	7	Séquence de la phase de mouvement	27	Test de moral	58
Les dés	8	Déclaration des charges	27	Poursuites et charges irrésistibles	59
Gabarits	9	Mouvements obligatoires	33	Reformation de combat	62
		Autres mouvements	33	13 Attaques et blessures	63
4 Logistique du champ de bataille	11	Pivots et roues	35	Séquence d'une attaque	63
Mesurer les distances	11	10 Phase de magie	36	Répartir les touches	64
Ligne de vue	11	Sorcières	36	Jets pour blesser	64
Règle du pouce d'écart	12	Sorts	36	Sauvegarde d'armure et malus	65
Bords de table	12	Séquence de la phase de magie	40	Régénération et sauvegarde invulnérable	65
5 Caractéristiques	13	Séquence de lancement d'un sort	40	Retirer les points de vie	66
Profil de caractéristiques	13	Fiasco	43	Retirer les pertes	67
Test de caractéristique	14	Attributs de voie	43	Test de panique	67
		Objets de sort	44		

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. Le jeu 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/>

Pour aider les anciens joueurs dans leur transition, les changements les plus importants par rapport à la huitième édition sont colorés comme ce paragraphe.

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. Une grande ambition qui 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 surpasse 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. Même 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 qu'1" représente dans le jeu. Ainsi, 1" représenterait un peu plus de 8 m, ce qui serait 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 la conversion simple d'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 ».](#)

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 ?? à la page ?? 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.

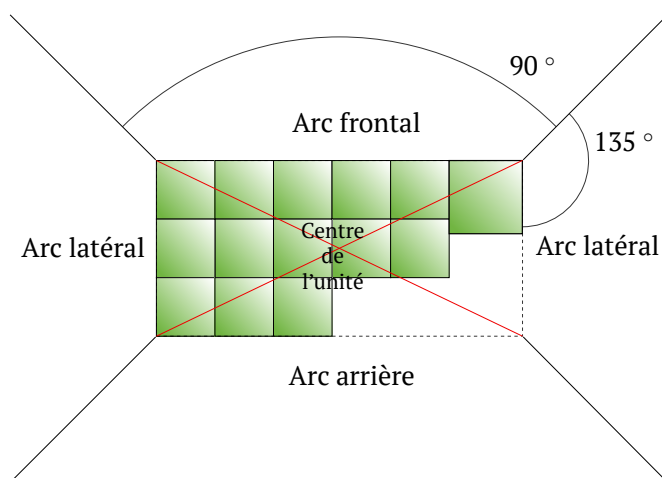


Figure 1 – Cette unité possède 3 rangs et 5 colonnes. Le socle sur le côté droit est un Personnage dont le socle est incompatible avec ceux de l'unité qu'il a rejointe. Le dernier rang est incomplet, ne contenant que 3 figurines. L'Empreinte au Sol de l'unité est la zone verte. Le centre de l'unité est 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 ses 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.

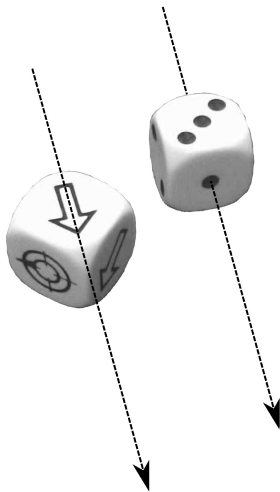


Figure 2 – Deux façons équivalentes de représenter un Dé de Déviation.

3.2.2.1 Déviation

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

3.2.2.2 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 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 y en a 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.

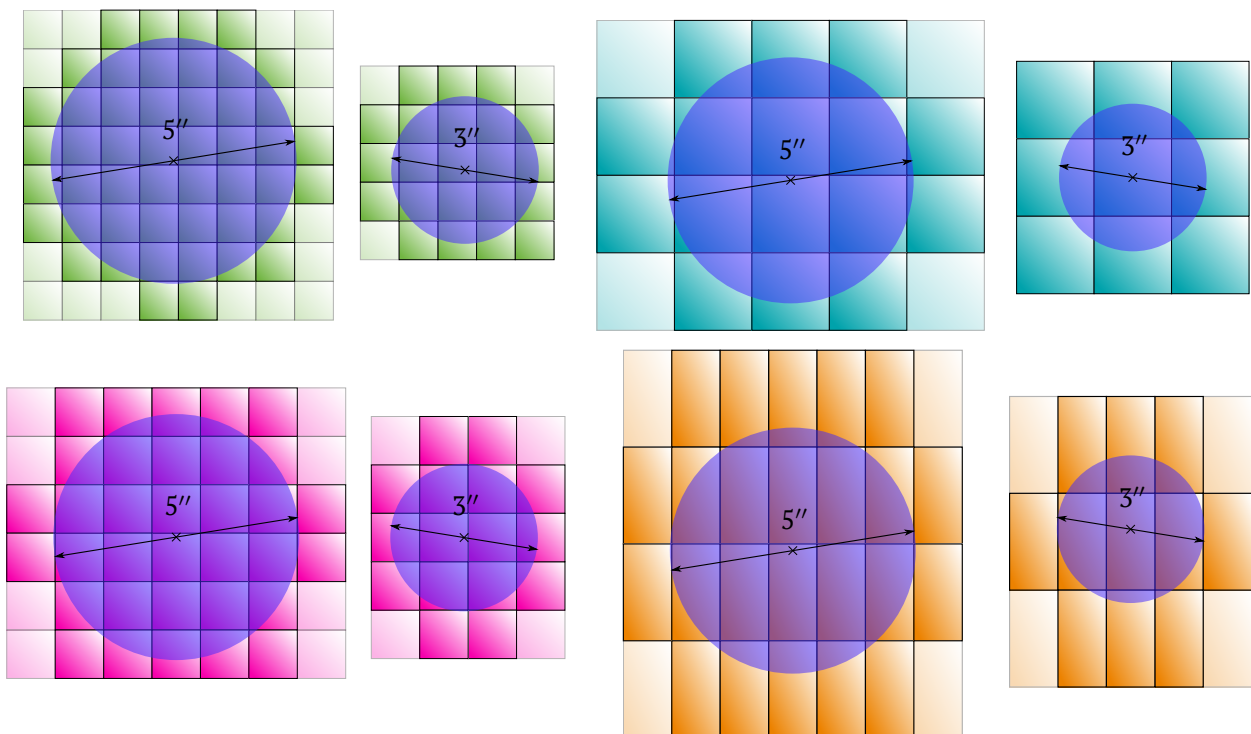


Figure 3 – Placement optimal des Gabarits circulaires. Les socles verts font 20x20 mm, les socles magenta 25x25 mm, les socles cyan 40x40 mm et les socles oranges 25x50 mm.

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

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.

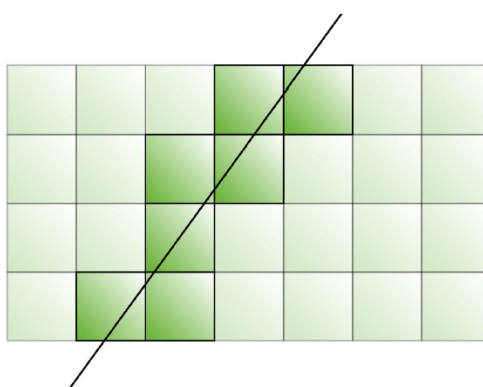


Figure 4 – Touches d'un Gabarit de Ligne.

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 présentée 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, 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 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.

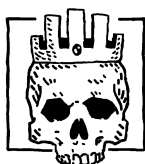
* Si la Caractéristique à emprunter est modifiée, appliquer ces modifications avant d'emprunter la Caractéristique.

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.

6 Préparer une partie

6.1 Construire votre liste d'armée

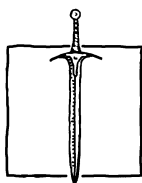
Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge propose une série de Livres d'Armée qui décrivent les spécificités de chaque armée. Chaque armée regroupe un ensemble unique de personnages, troupes et règles. Les **Personnages** sont répartis entre Seigneurs et Héros, et les **Troupes** entre unités de Base, unités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



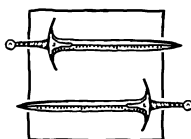
Les Seigneurs sont les individus les plus puissants d'une armée.



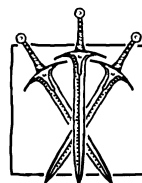
Les Héros sont des individus exceptionnels.



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 point 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.

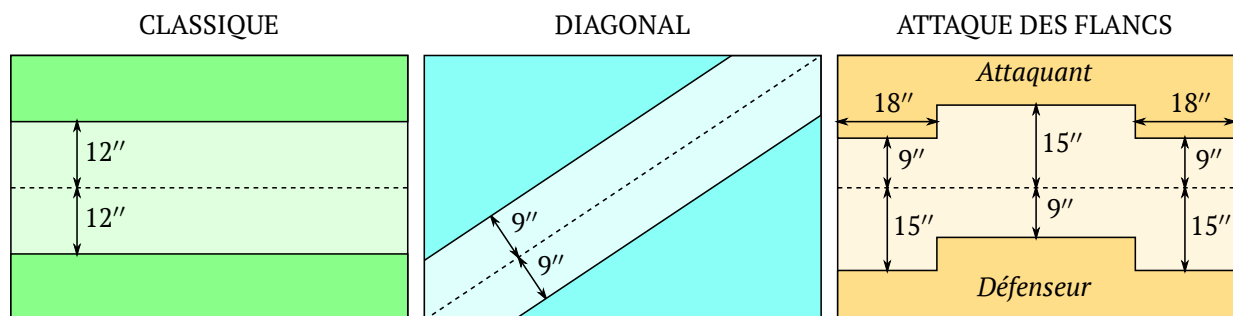


Figure 5 – Illustration des trois types de déploiement.

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 ?? (page ??) 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. 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 essayent 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. Tournez l'unité en charge autour du point de contact des deux unités (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, **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 tests 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 : 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.**
- **Deuxième priorité : Le nombre total d'unités dans le combat doit être maximisé. Cette condition n'est applicable que si plusieurs unités chargent la même unité.**
- **Troisième 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.**

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 ennemi, ce dernier compte comme étant chargé. 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.

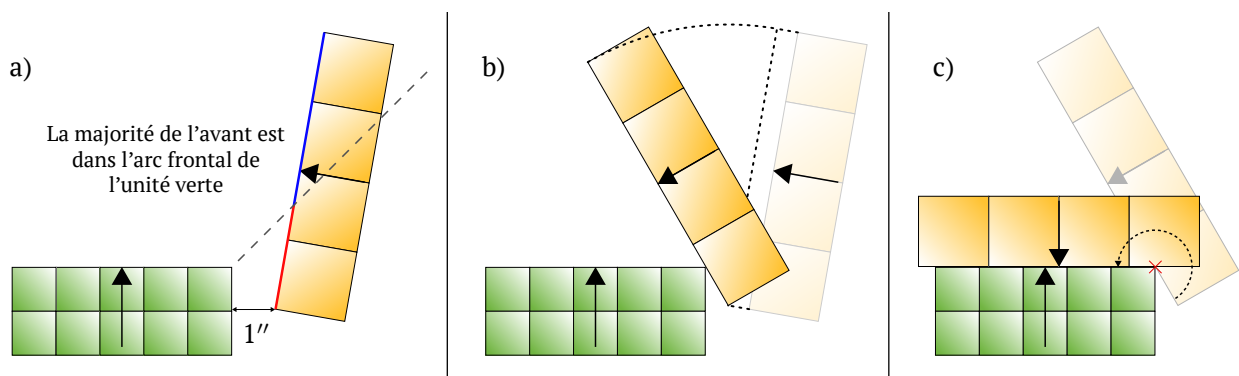


Figure 6 – Avant ou flanc ?

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.

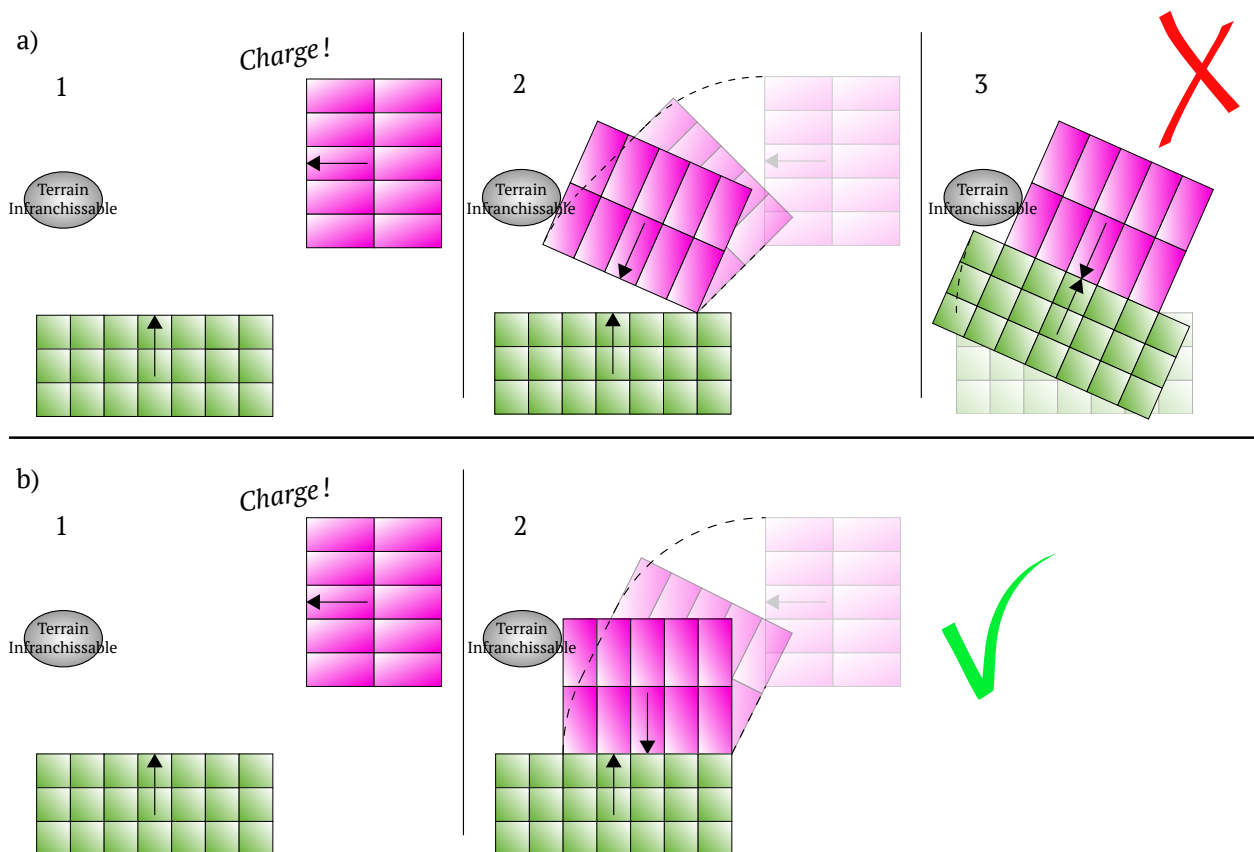


Figure 7 – Maximiser le contact.

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.

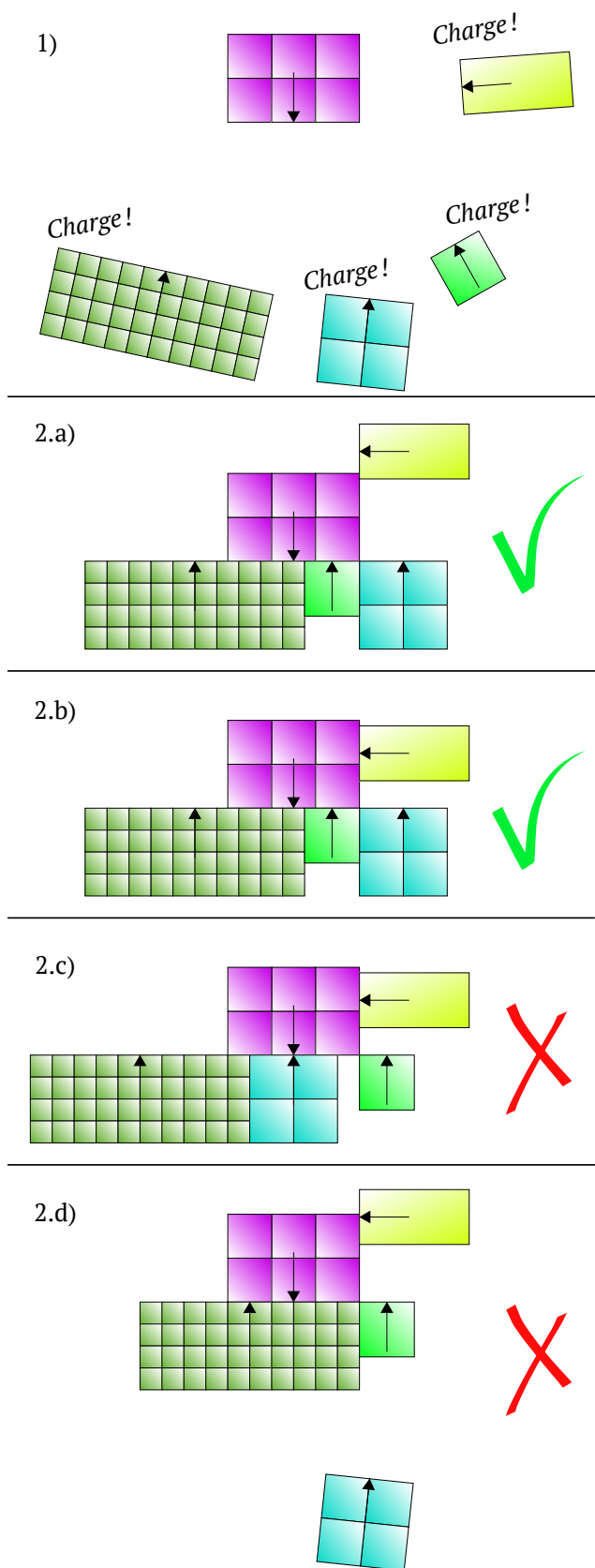


Figure 8 – Charges Multiples.

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, 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 faire 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 plus loin de sa position initiale que deux fois la valeur de son Mouvement. 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. Remplacez-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 correspond à celle parcourue par la figurine du coin avant opposé. On considère que toutes les figurines de l'unité ont parcouru cette distance.

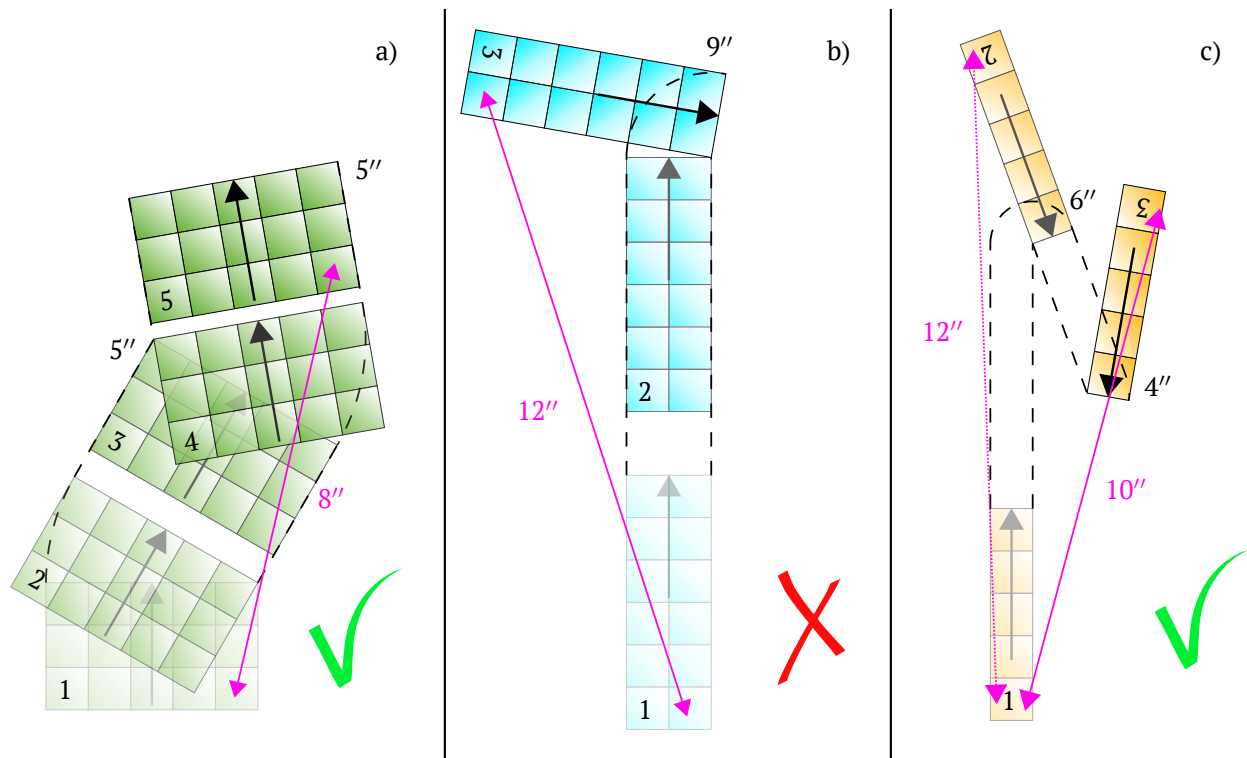


Figure 9 – Exemples de Roues.

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 se sont déplacées de plus de 10''.

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 leur position initiale et leur 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 règles 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 la portée ou les 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 des figurines alliées 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 des figurines ennemies 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 des figurines alliées ou ennemies 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 de 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 40). 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 40).
- 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 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 indique, s'il le souhaite, 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, ce qui inclut ceux liés au Niveau de Magie ou à un 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. 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 Le lanceur et tout Sorcier allié subissent une touche.
10 à 12	Amnésie Le Niveau de Magie du lanceur est diminué de NDU-2. Il perd un sort pour chaque Niveau de Magie perdu, en commençant par le sort ayant causé le Fiasco et en tirant 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, 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 Objets 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.

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 ne donnent 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 63.

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 11), 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 11).

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).

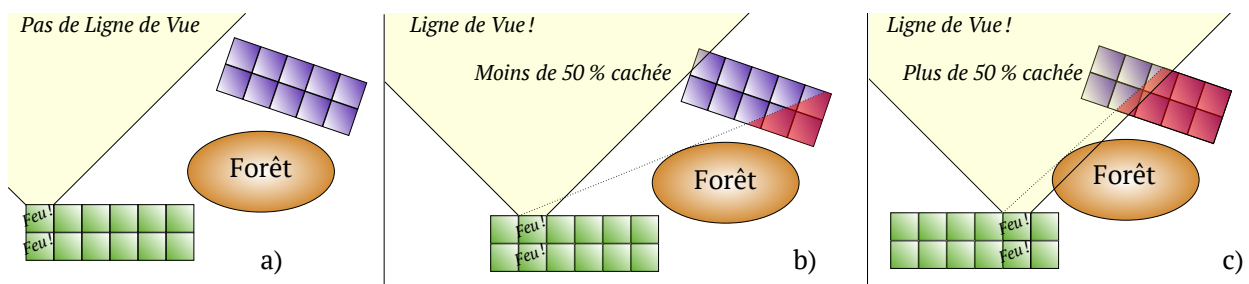


Figure 10 – Illustration d'un Couvert Léger.

- 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.

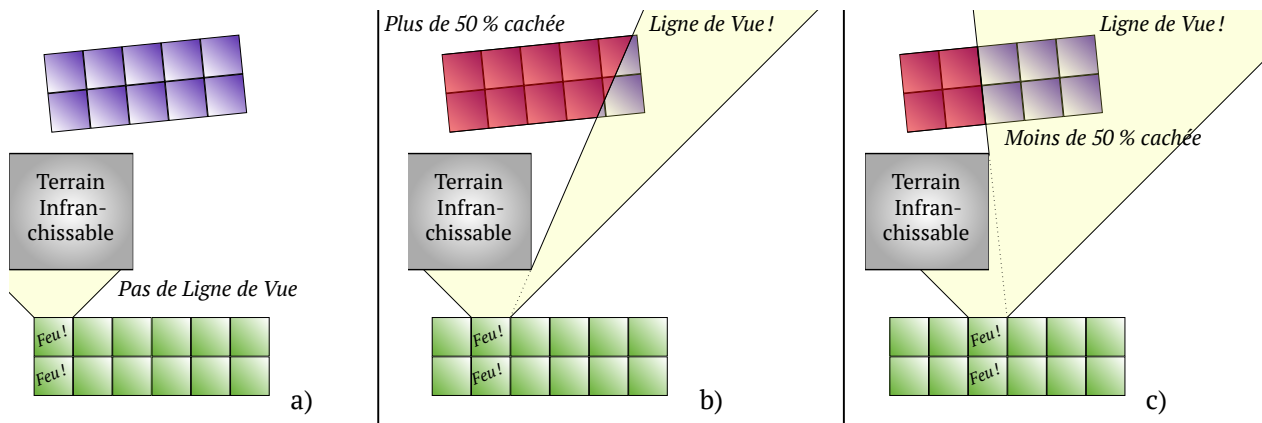


Figure 11 – Illustration d'un Couvert Lourd.

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.

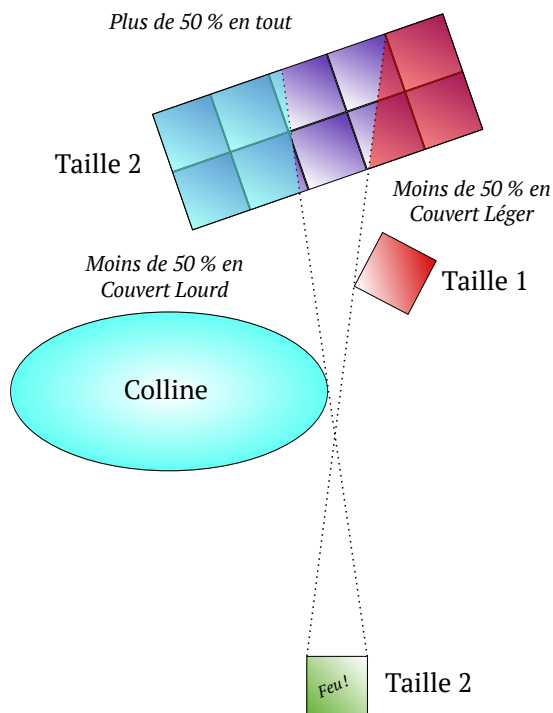


Figure 12 – Cas de mélange de Couvert Léger et Lourd.

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 vision et de couvert entre un tireur et sa cible quand une figurine se trouve sur la trajectoire.

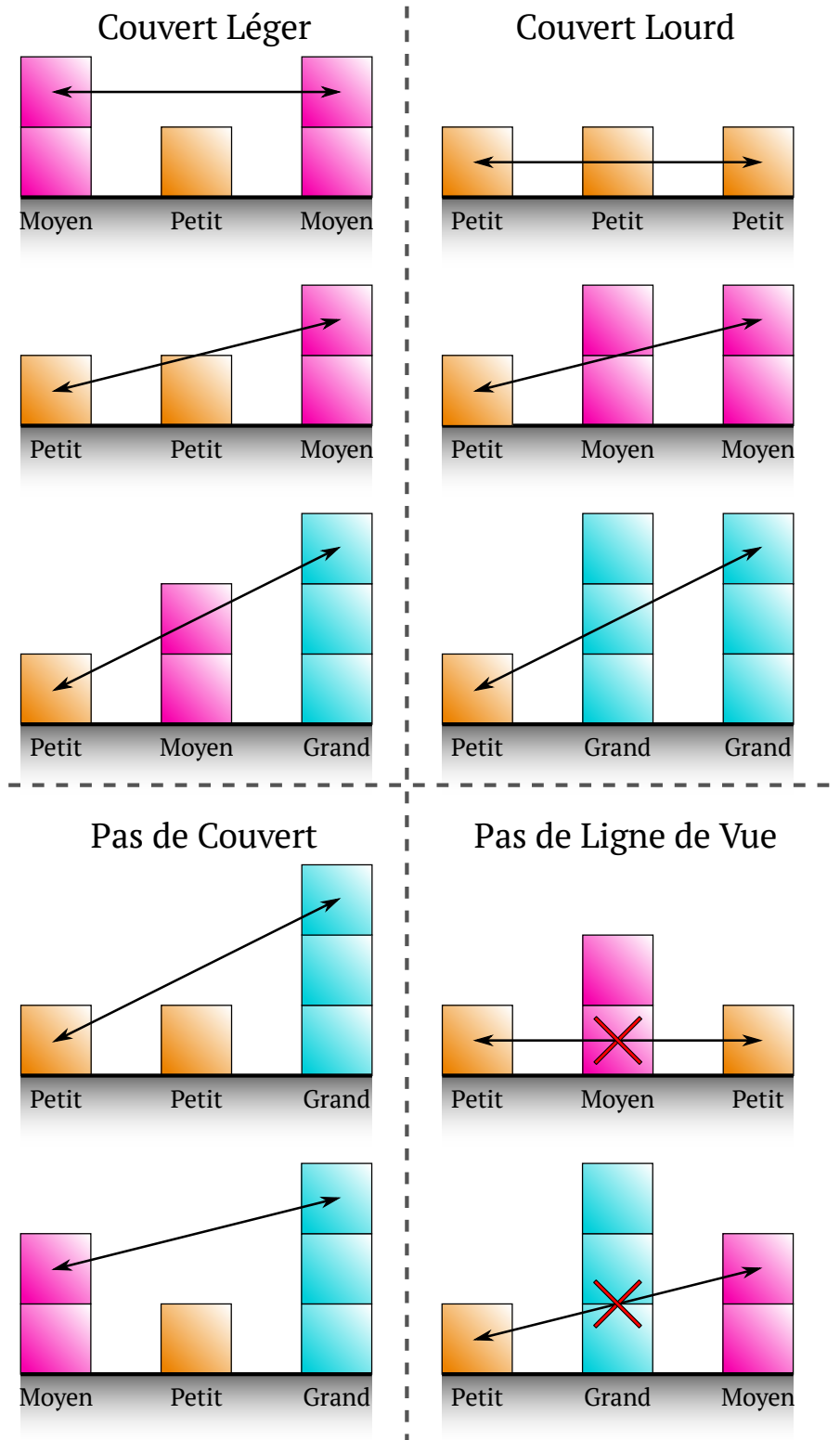


Figure 13 – Vision et de Couvert dans des cas communs de tir avec une figurine sur la trajectoire.

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 56), doit suivre la règle Plus d'Ennemis (paragraphe 12.4, page 58). [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, par exemple avec 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 ??, page ??).
- 3 Appliquez la règle Faites Place (voir le chapitre ??, page ??).
- 4 Lancez et relevez ou refusez les Défis (voir le chapitre ??, page ??).
Exécutez les attaques par paliers 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 Les unités proches passent un test de Panique.
- 8 En cas de fuite, choisissez de poursuivre ou de vous restreindre.
- 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 des figurines du premier rang. Les Attaques de Soutien ne peuvent être faites 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 6) 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.

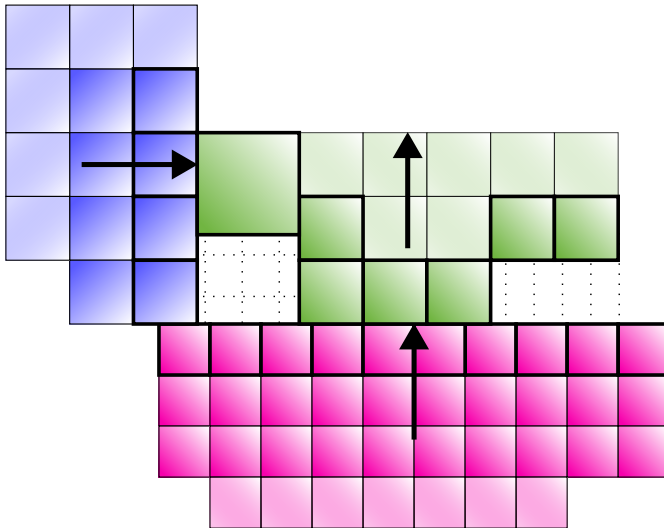


Figure 14 – Attaques au-dessus de vides.

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 et ou à des Personnages (voir le chapitre 13, page 63 pour plus de détails sur les réserves de PVs). Le nombre d'attaques qu'une figurine peut faire 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, qui consiste 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 sauvegarde.

Mêlée Tourbillonnante

Si une figurine ordinaire peut allouer ses attaques à une figurine d'une unité, elle peut toujours choisir de porter toutes ou une partie de ses attaques contre des figurines ordinaires de la même unité à la place. 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, sauf que les touches réussies sont distribuées, comme pour des attaques dirigées contre l'unité entière, sauf que les touches ne peuvent être distribuées que sur des figurines ordinaires. Notez que cette règle ne s'applique pas aux Personnages, qui ne peuvent attaquer que des figurines avec lesquelles ils sont en contact socle à socle.

12.2.3 Jets pour toucher

Pour faire les jets pour toucher, lancez 1D6 pour chaque attaque, et comparez 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 63.

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

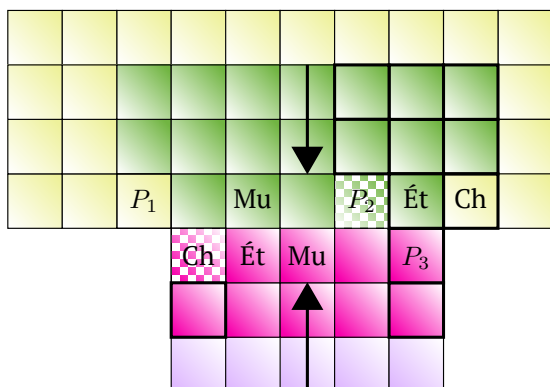


Figure 15 – Exemple d'allocation d'attaques.

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 contours 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. Si 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 58) 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 ??, page ??). 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 s'il possède une ou plusieurs unités engagées sur le flanc d'une unité ennemie dans le Corps à Corps. Si au moins une de ces unités a au moins un Rang Complet, ajoutez +2 à place.

Attaque de l'Arrière : +2 ou +3

Chaque camp gagne un bonus de +2 à son Résultat de Combat s'il possède une ou plusieurs unités engagées sur l'arrière d'une unité ennemie dans le Corps à Corps. Si au moins une de ces unités a au moins un Rang Complet, ajoutez +3 à place.

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 6 et 3, les unités du camp perdant doivent passer un test de Moral avec un modificateur 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 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'il 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 **égal ou supérieur** 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 le centre de l'unité qui vient d'être détruite se serait trouvé 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 Complètes. **En cas d'égalité de nombre de Rangs Complètes entre plusieurs unités, l'adversaire du propriétaire des unités en fuite 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 dont 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 d'un même combat, les unités se déplacent dans le même ordre que les jets de distance de fuite ont été fait. 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 autant face à l'unité poursuivie 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. Cette charge suit les règles habituelles de charge, sauf que l'unité chargée ne peut déclarer aucune réaction. Si cela crée un nouveau Corps à Corps, il sera résolu au prochain Tour de Joueur. 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, ce qui 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, et leurs objets, capacités et règles spéciales cessent de fonctionner en dehors de la table.

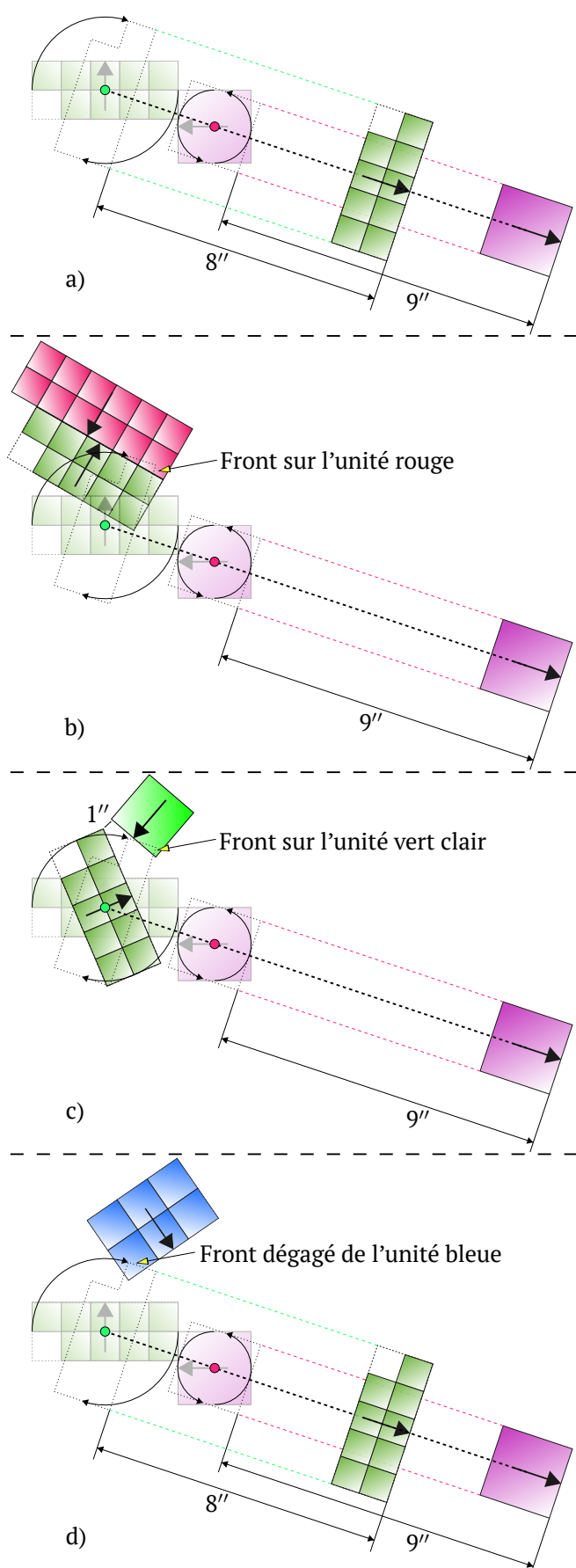


Figure 16 – Quelques cas de poursuite.

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 reformatations 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 en 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 lors d'une 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 attaque touche une figurine, 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 ??, page ??).

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, qui consiste 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 sauvegarde.

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 blessures. 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) correspondante à l'attaque avec la ligne de l'Endurance (E) de la cible sur la table 7.

E \ F	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 une blessure a été infligée, 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 doit comparer le résultat à la valeur de Sauvegarde d'Armure de la figurine (voir le paragraphe ??, page ??). C'est un jet de Sauvegarde d'Armure.

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, 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 jet de sauvegarde que de blessures qui n'ont pas été évitées par la Sauvegarde d'Armure.

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 perdues.

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 mettez 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 étant 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, et déplacez la ou les figurines 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 déplacer pour combler les vides. Prenez les figurines nécessaires de la même manière que vous retirerez des pertes, c'est à dire du rang arrière, et 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 qu'en première priorité le nombre d'unités au contact soit maximisé, et qu'en seconde priorité 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 pas à passer de test de Panique.