

Batailles Fantastiques

Le 9^e Âge

Livre de Règles - Beta v0.99.5.2

Version française 1.0
28 avril 2016



Une collaboration des créateurs de l'ETC et du Swedish Comp System

Note des traducteurs

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 seront 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. Vous n'êtes pas bloqués dans une spirale infernale où pour continuer à jouer à un jeu, dans lequel vous vous êtes tant investis, vous devez payer toujours plus cher pour entretenir votre collection. Enfin, vous pouvez être assurés que tant que 9^e Âge sera joué, vous disposerez d'un support continu et régulier, celui-ci étant offert par la communauté.

Nous attirons votre attention sur le fait que ce jeu en est encore à ses débuts et dans un stade de développement. Ce document correspond à une version de brouillon « beta », dont le but est de tester le jeu et le modifier jusqu'à atteindre une version satisfaisante. Attendez-vous donc à trouver des déséquilibres, des incohérences, et à obtenir des mises à jour régulières avec éventuellement des changements importants. N'hésitez pas à nous donner vos avis ! Ce livre de règles doit être accompagné du livre de Magie, et des nombreux livres d'armée pour jouer différentes races.

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, qui dispose désormais d'un 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 !

Les traducteurs

- | | | |
|-----------------|-----------------|------------------|
| • « AEnoriel » | • « Eru » | • « Kingcheese » |
| • « Anglachel » | • « Gandarin » | • « Lamronchak » |
| • « Astadriel » | • « Groumbahk » | |
| • « Batcat » | • « Iluvatar » | • « Mammstein » |

Document réalisé à l'aide de L^AT_EX.

Table des matières

1 Introduction	2	8 Déploiement	23	14 Types de troupe	66
BF : Le 9 ^e Âge, qu'est-ce que c'est ?	2	9 Phase de mouvement	25	Figurines à pied ou montées	66
Note des traducteurs sur les distances	2	Étapes de la phase	25	Règles spéciales des types de troupe	67
L'échelle du jeu...	3	Déclaration des charges	25		
2 Figurines, unités et formations	4	Mouvements obligatoires	28	15 Équipement standard	71
Figurines	4	Autres mouvements	32	Armes de corps à corps	71
Unités	4	Pivots et roues	33	Armes de tir	72
3 Principes généraux	6	10 Phase de magie	34	Armes d'artillerie	73
Jeu au tour par tour	6	Sorciers	34	Armures	76
Les dés	7	Sorts	34		
Gabarits	8	Étapes de la phase de magie	38	16 Personnages	78
		Étapes de lancement d'un sort	39	Personnages isolés	78
		Attributs de discipline	40	Rejoindre une unité	78
		Objets de sort	40	Le général	82
		Effets magiques particuliers	41	Le porteur de la grande bannière	82
4 Logistique du champ de bataille	10	11 Phase de tir	43	Défis	83
Distances	10	Étapes de la phase de tir	43		
Champ de vision	10	Jets de dé pour toucher	43	17 État-majors	85
Règle du pouce d'écart	10			État-major et pertes	85
Bords de table	11	12 Phase de corps à corps	49	Musiciens	85
		Étapes de la phase de corps à corps	49	Porte-étendard	86
5 Caractéristiques	12	Étapes d'une manche de corps à corps	50	Champions	86
Profil de caractéristiques	12	Gagner une manche de combat	54		
Test de caractéristique	13	Test de moral	55	18 Terrains et décors	87
		Poursuites et charges irrésistibles	56	Types de terrain	87
6 Préparer une partie	15	Reformation de combat	58	Liste des terrains particuliers	88
Construire votre liste d'armée	15				
Coût en points	15	13 Attaques et blessures	61	19 Conditions de victoire et points	92
Restrictions	15	Étapes d'une attaque	61	Gagner des points de victoire	92
Patrouilles et grandes armées	16	Répartition des touches	62	Qui a gagné ?	93
Liste d'armée ouverte ?	17	Jets pour blesser	62		
		Sauvegarde d'armure et modificateurs	63	20 Règles spéciales	95
7 Mise en place de la partie	19	Régénération et sauvegarde invulnérable	63	Liste des règles spéciales	95
Étapes de la préparation	19	Retirer les points de vie	63	Appliquer les règles spéciales	110
Taille de la partie	19	Retirer les pertes	64		
Dévoiler les listes	19	Test de panique	65	21 Objets magiques	113
Placer les décors	20			Catégories d'objets magiques	113
Type de déploiement	20				
Objectifs secondaires	21			22 Résumé des Règles	122
Zones de déploiement	21				
Générer les sorts	22			23 Journal des modifications	129

1 Introduction

1.1 BF : Le 9^e Âge, qu'est-ce que c'est ?

Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge est un jeu de figurines créé par une communauté, sans lien avec une quelconque entreprise. Le jeu met en scène deux armées qui s'affrontent, représentées par des figurines adéquates. Chaque armée est contrôlée par un joueur, bien qu'en certaines occasions, il puisse y avoir plus d'un joueur par camp, comme dans le cas d'une alliance. Le jeu se joue sur une planche de 4' par 6' (environ 1,20 m par 1,80 m), bien que pour des batailles plus petites ou plus grandes, la taille du plateau puisse être adaptée. Les deux adversaires déploient leurs armées et jouent tour à tour pour faire agir leurs figurines. Chaque action a une certaine chance de réussite, ce pourquoi nous utilisons des dés. Pendant chaque tour de joueur, un joueur peut faire agir son armée pendant quatre phases de jeu consécutives : Mouvement, Magie, Tir et Corps à Corps. À la fin de la partie, on détermine le vainqueur ou on déclare un match nul.

Toutes les règles du jeu, ainsi que les retours et suggestions peuvent être trouvés et donnés ici : <http://www.the-ninth-age.com/>

Pour simplifier le passage aux nouvelles règles aux anciens joueurs, les changements les plus importants par rapport à la huitième édition sont colorés comme ce paragraphe. Les changements du livre de règles intervenant d'une version à l'autre sont colorés en vert (voir également le journal des modifications en fin d'ouvrage).

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

1.2 Note des traducteurs sur les distances

L'unité de mesure dans *Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge* est le pouce anglais, ou « pouce technique international », et se note ". Il vaut 2,54 cm exactement. Toutes les distances et portées sont indiquées et mesurées en pouces. Le pied, noté ', vaut 12 pouces. Ce système d'unités, datant 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.

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 le Neuvième Âge. Il n'y a donc pas d'échelle recommandée lors d'une partie du Neuvième Âge : 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 Neuvième Âge est environ de 1/72. Cela signifie qu'1" dans le jeu correspondrait à peu près à 1,5 m en 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 mètres (ou 12 mètres 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 mètres ce qui représente à peine 20 % de la portée historique de ces armes (environ 250 mètres).

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 mètres, 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, nous pouvons imaginer qu'une figurine ne représente pas forcément un seul guerrier. Par abstraction, nous pourrions envisager qu'une unité de 10 guerriers délite elfes représente exactement 10 elfes, ou davantage : 20, 50, ou même 100. De façon similaire, une unité de 10 gobelins gringalets pourrait représenter juste 10 gobelins, ou plus probablement un groupe plus important tel que 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 toutes puissantes, aussi dangereux et influents que des régiments entiers. Si cela facilite les choses, on peut supposer que la figurine d'un personnage représente non seulement cet individu, mais aussi la garde 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 les éléments exacts qu'ils sont, mais ils pourraient aussi être les représentations visuelles de paysages plus vastes dans le jeu. Ainsi, un bosquet d'arbres pourrait évoquer une forêt entière, un ruisseau pourrait évoquer une large rivière, une maison pourrait évoquer un hameau, une tour pourrait évoquer un fort.

L'échelle de temps, quant à elle, est encore plus arbitraire que l'échelle physique 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 en corps à corps pourrait ne durer que quelques battements de cœur, tandis qu'un défi entre deux puissants personnages pourrait être un combat prolongé, qui dure plusieurs minutes ou davantage. Ainsi, aucune mesure de temps ne peut réellement être associée à un tour ou à une phase de jeu.

Il n'est pas de notre ressort d'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" représentant 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 d'environ 72" x 48" (soit 1,80 m x 1,20 m), ce qui représente une zone d'environ 720 m x 480 m équivalent d'environ 50 terrains de football. Au Moyen-Âge (la période historique la plus similaire à 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 soldats, monstres et 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. L'envergure d'une figurine est associée à son socle. Les socles sont normalement rectangulaires, et leurs mesures sont données en millimètres, dans l'ordre face avant puis côté, comme 25x50 mm pour une base de cavalerie ordinaire. Il existe quelques cas rares de socles ronds, par exemple pour les *Machines de Guerre*. Dans ce cas, on donne le diamètre : 60 mm pour le socle de *Machines de Guerre* ordinaires.

On considère que deux figurines sont en contact socle à socle si leurs socles sont en contact physique, contact coin à coin inclus.

2.1.2 Figurines en plusieurs éléments

Certaines figurines ont plusieurs profils de caractéristiques. C'est le cas pour un chevalier et sa monture. Chaque partie d'une figurine qui possède son propre profil de caractéristiques est appelé un élément de figurine. Par exemple, un Char est une figurine unique composée de 5 éléments : 2 destriers, 2 membres d'équipage et un char. Un soldat à pied classique est une figurine unique composée d'un seul élément. [Chaque partie d'une telle figurine a son propre profil et constitue un "élément de figurine"](#).

2.2 Unités

Toute figurine fait partie d'une unité. Les unités peuvent être un groupe de figurines déployées en rangs et 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. [Un dernier rang peut être incomplet du moment que chaque figurine est alignée avec celles des autres rangs.](#)

2.2.1 Figurines ordinaires

Les figurines génériques dans une unité sont appelées par la suite *Figurines ordinaires*. Les *Personnages* n'en sont pas.

2.2.2 Rangs complets

Un rang complet est un rang qui contient au moins 5 figurines. Certaines unités, comme l'*Infanterie Monstrueuse*, requièrent moins de 5 figurines pour former un rang complet, voir la

partie 14 à la page 66.

2.2.3 Formation en horde

Les unités formées en rang de 10 figurines au moins sont considérées comme étant en formation de *Horde*. Ce nombre est abaissé à 6 figurines pour des *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 : l'avant, l'arrière et les deux flancs. 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, elles ont un champ de vision à 360° .

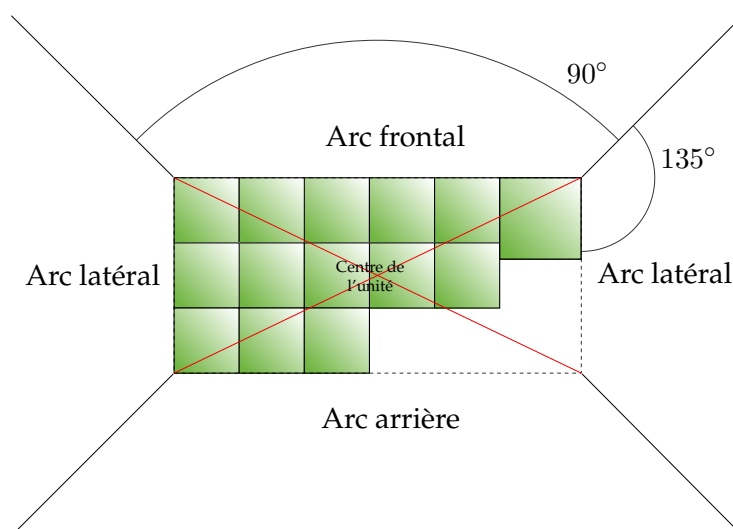


FIGURE 1 – Cette unité possède 3 rangs et 5 colonnes. Le socle sur le côté droit est un *Personnage* avec un socle incompatible avec ceux de l'unité qu'il a rejointe. Le dernier rang est incomplet, ne contenant que 3 figurines. L'empreinte au sol de l'unité est la zone verte. Le centre de l'unité est 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, son 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 permet de finir le premier tour de jeu. Dans 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 fini leur sixième tour, ce qui termine la partie.

3.1.1 Tour de joueur

Chaque tour de joueur se divise en quatre *Phases*, elles-mêmes divisées en *Étapes*. Ces phases sont jouées dans l'ordre donné dans la table 1.

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

TABLE 1 – Phases d'un tour de joueur.

3.1.2 Joueurs actif et 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 Capacités simultanées

À chaque fois qu'une ou plusieurs capacités sont activées en même temps, le joueur actif doit déclarer l'usage de ses capacités avant le joueur réactif. Une fois que les deux joueurs ont déclaré l'usage de leurs capacités, les effets des capacités sont résolus, en commençant par le joueur actif. Chaque joueur est libre de décider l'ordre de ses propres capacités simultanées. Par exemple, si 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 sa propre capacité ou non. Enfin, les effets des deux capacités 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*, des dés sont souvent utilisés pour déterminer ce qu'il se passe. Le dé le plus souvent utilisé est un dé à six faces, appelé D6, dont les valeurs vont de '1' à '6'.

Les effets d'un jet de dé dépendent du fait que le résultat est égal ou supérieur à une certaine valeur (comme un jet de dé qui sera réussi si le dé donne '3' ou plus). Cela est indiqué par un « 3+ » (ou 4+, 2+, 6+, etc.).

Quelquefois, il est demandé de lancer plusieurs de ces dés en même temps. Cela est représenté par un nombre avant le dé lancé, 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 nombre, comme « D6+1 ». Dans de tels cas, ajoutez ou soustrayez simplement le nombre indiqué au résultat du dé.

Enfin, certaines capacités dans le jeu permettent de relancer des dés, comme des jets de blessure ratés, ou des jets de sauvegarde invulnérable donnant '1'. Quand vous tombez sur de telles situations, relancez le ou les dés en question. Un dé relancé ne peut jamais être relancé à nouveau, peu importe la raison ou la capacité, et son résultat doit toujours être accepté.

Le jeu demande parfois de lancer un D3. Il suffit de lancer un D6 et de diviser par deux le résultat, en arrondissant au supérieur, pour un résultat compris entre 1 et 3. Quand on lance un D3, on se réfère toujours au résultat du D6 pour les '1' naturels ou les '6' naturels.

3.2.2 Le dé de déviation

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

Si vous ne possédez pas ce genre de dé, un D6 ordinaire peut faire l'affaire. Un résultat de '1' ou '6' représente un « Touché ! ». Sinon, le symbole '1' pointe une direction aléatoire (voir figure 2).

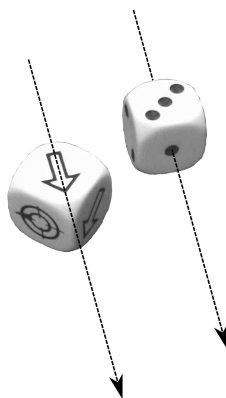


FIGURE 2 – Deux façons équivalentes de représenter un dé de déviation.

3.2.3 Déviation

Quand vous êtes amenés à faire dévier un objet (par exemple *Faites dévier un gabarit de D6''*), lancez le dé de déviation, et d'autres dés pour la distance si nécessaire. Si un symbole « Touché ! » est obtenu, ne bougez pas le gabarit. Si une flèche est obtenue, déplacez le gabarit de la distance indiquée par la description de la règle dans la direction de la flèche. Notez que cela n'est pas la même manipulation que déterminer une direction aléatoire.

3.2.4 Direction aléatoire

Dans certains cas, vous devrez déterminer une direction aléatoire. Lancez le dé de déviation, et si un « Touché ! » est obtenu, relancez le dé de déviation jusqu'à obtenir une flèche (exceptionnellement, vous pouvez relancer un dé déjà relancé). Certains dés de déviation ont une petite flèche sur le symbole « Touché ! » : pas besoin alors de relancer le dé, utilisez la petite flèche pour la direction.

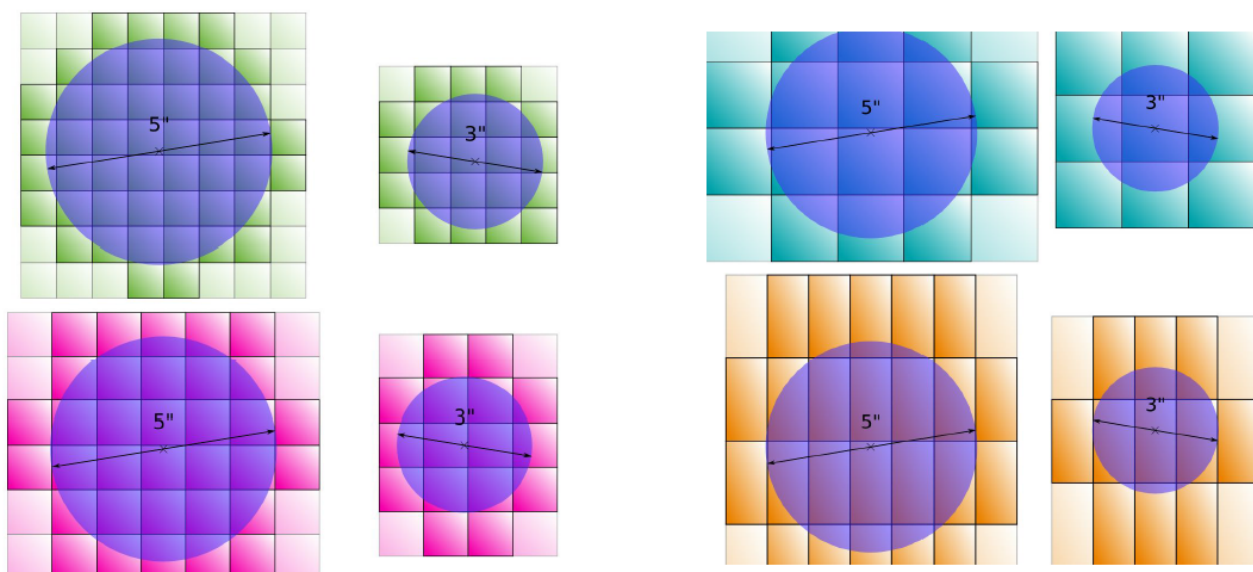
3.3 Gabarits

Des gabarits sont habituellement utilisés pour déterminer des aires d'effet. Il y a différents types et tailles de gabarits, les plus utilisés étant les gabarits de 3'' et 5''. Ce sont des gabarits en forme de disque, dont les diamètres sont 3'' et 5''. Il existe également des gabarits moins utilisés comme le gabarit rond de 1'' (appelé gabarit de 1'') et le gabarit linéaire (utilisé pour les canons et certains sorts).

Pour définir combien de figurines sont touchées par un gabarit, tenez le gabarit en question au-dessus de la cible pour déterminer quelles figurines ont leur socle directement sous le gabarit. Si n'importe quelle partie du socle d'une figurine, aussi petite soit-elle, est recouverte par le gabarit, la figurine compte comme étant sous le gabarit. Un point du gabarit ne peut être en contact qu'avec un socle au plus. Notez que les socles des figurines sont construits dans une base métrique alors que les tailles des gabarits s'expriment en pouces ('). Cela signifie qu'un gabarit de 3'' touche les socles de 5 figurines alignées ayant des socles de 25 mm ($3'' = 7,62 \text{ cm}$).

3.3.1 Touches des Gabarits Circulaires

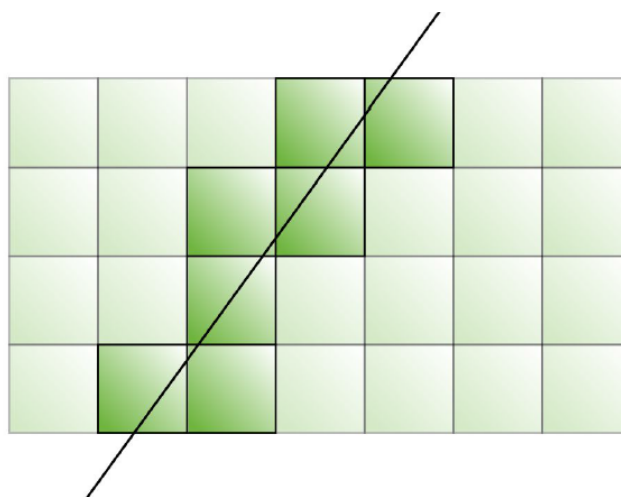
Les graphiques et le tableau suivant présentent le nombre de figurines qui peuvent être touchées pour chacun des deux Gabarits Circulaires. Voici les dimensions représentées par les couleurs : vert = 20x20 mm, magenta = 25x25 mm, cyan = 40x40 mm et orange = 25x50 mm.



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

3.3.2 Gabarit linéaire

On parle de Gabarit linéaire lorsqu'on trace une ligne droite entre deux points. Toutes les figurines en dessous de cette ligne sont considérées comme étant sous le gabarit. Une méthode simple et conviviale pour déterminer le nombre de touches d'un Gabarit linéaire consiste à multiplier le nombre de rangs traversés par 2, puis soustraire 1 au résultat. Dans l'exemple ci-dessous, 4 rangs sont traversés par la ligne droite. $4 \times 2 - 1 = 7$, donc 7 figurines sont touchées.



4 Logistique du champ de bataille

4.1 Distances

L'unité de mesure dans *Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge* est le pouce anglais, ou « pouce technique international », et se note ". 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 (des unités, décors ou autres éléments), vous devez toujours choisir les points au sol les plus proches des deux objets, même si cela traverse un quelconque obstacle : ignorez-le pour la mesure. 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 une certaine portée. Dans ce cas, mesurez la distance entre leurs points les plus proches. 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, simplement une partie de celle-ci.

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

4.2 Champ de vision

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**. Les figurines des rangs arrières ont toujours le même champ de vision que si elles étaient au premier rang dans la même colonne. Une unité est considérée comme ayant 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 le champ de vision des autres figurines de cette unité.**

4.2.1 Hauteur des figurines

Les figurines peuvent avoir trois tailles.

Petite : Figurines ayant comme type de troupe *Bête de guerre, Infanterie, Machine de guerre* ou *Nuée*.

Moyenne : Figurines ayant comme type de troupe *Bête Monstrueuse, Cavalerie, Cavalerie Monstrueuse, Char* ou *Infanterie Monstrueuse*.

Grande : Figurines ayant la règle spéciale *Grande Cible* (peu importe leur type de troupe).

4.3 Règle du pouce d'écart

Les unités doivent toujours laisser un espace d'au moins 1" entre elles, et avec les Terrains Infranchissables. Ceci s'applique aux unités alliées comme adverses. **Pendant un déplacement,**

cette distance est réduite à 0,5", mais à la fin du déplacement, l'unité doit toujours respecter la *Règle du Pouce d'Écart*. Si ce n'est pas le cas, revenez en arrière dans le mouvement jusqu'à ce que l'espace de 1" soit respecté.

Quelques déplacements spéciaux autorisent une entorse à la *Règle du Pouce d'Écart*, comme les charges. Si une unité est autorisée à se retrouver à moins de 1" d'une autre unité ou d'un *Terrain Infranchissable*, elle peut ignorer la *Règle du Pouce d'Écart* par rapport à cette unité ou ce *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.

4.4 Bords de table

Les bords de table correspondent aux limites du champ de bataille. Les figurines peuvent se retrouver temporairement en dehors de cette limite durant un déplacement, du moment que pas plus de la moitié du socle de la figurine n'est en dehors 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* et équivalents peuvent être placés partiellement en dehors du champ de bataille, ils comptent toujours comme affectant les figurines avec leur partie dans le champ de bataille.

5 Caractéristiques

5.1 Profil de caractéristiques

Chaque figurine possède un *Profil*, qui consiste en 9 caractéristiques différentes :

M	Mouvement	La vitesse à laquelle la figurine se déplace, en pouces.
CC	Capacité de Combat	La Capacité de Combat d'une figurine détermine ses chances de toucher et d'être touchée au corps à corps.
CT	Capacité de Tir	La Capacité de Tir d'une figurine détermine ses chances de toucher un adversaire avec ses armes de Tir.
F	Force	Plus la Force d'une figurine est élevée, plus il lui sera facile de blesser ses adversaires.
E	Endurance	Une grande Endurance permet à une figurine d'éviter les blessures plus facilement.
PV	Points de Vie	Quand le nombre de Points de Vie d'une figurine tombe à 0, elle est éliminée du jeu.
I	Initiative	Les figurines avec la plus grande Initiative frappent en premier.
A	Attaques	Cette caractéristique indique le nombre de fois qu'une figurine peut attaquer au corps à corps.
Cd	Commandement	Le Commandement d'une figurine donne une mesure de sa discipline et de sa capacité à rester au combat dans des situations dangereuses.

TABLE 2 – Les caractéristiques d'une figurine.

Toutes les caractéristiques vont de 0 à 10 et ne peuvent jamais dépasser ces valeurs. Quand une caractéristique est égale à 0, cela peut être représenté par un tiret « - » ou par un astérisque « * ».

- Une figurine avec une CC de 0 est touchée automatiquement au corps à corps et peut toucher au corps à corps uniquement sur un résultat de '6'.
- Une figurine avec une CT de 0 ne peut pas utiliser d'arme de tir.
- Une figurine avec une E de 0 est blessée sur du 2+.
- Une figurine avec la caractéristique A non modifiée à 0 ne peut pas effectuer d'attaque ordinaire au corps à corps.
- Une figurine dont les PV sont réduits à 0 est retirée comme perte.

5.2 Test de caractéristique

Quand une figurine doit faire un test de caractéristique, lancez 1D6 : si le résultat est '6' ou s'il est strictement plus grand que la caractéristique en question de la figurine, le test est raté. Sinon, le test est réussi. Cela veut dire que les figurines avec une caractéristique égale à 0 échoueront automatiquement tout test pour cette caractéristique.

Quand une figurine possédant plusieurs valeurs pour une même caractéristique, comme un cheval et son cavalier, doit passer un test de caractéristique, faites un test unique pour la figurine entière, en utilisant la caractéristique la plus haute. Quand une unité entière fait un test de caractéristique, 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 qu'a la figurine en ignorant tous les équipements, sorts et règles affectant les caractéristiques. Les changements de caractéristique appliqués lors de la construction de l'armée, comme en améliorant une figurine en *Vétéran*, lui donnant ainsi +1 en Force, sont pris en compte, et sont considérés comme faisant partie de la caractéristique non modifiée de la figurine.

5.2.2 Caractéristiques empruntées

Dans certains cas, une figurine peut emprunter ou utiliser la caractéristique d'une autre figurine. La valeur de la caractéristique empruntée est modifiée normalement par 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.

5.2.3 Tests de Commandement

Un test de Commandement se fait en lançant 2D6 : 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 faire un test, par exemple si un Personnage a rejoint l'unité, vous devez choisir la valeur de Commandement à utiliser.*

Il y a beaucoup d'occasions différentes de tester le Commandement, comme les tests de *Panique* ou les tests de *Moral*. Ces tests peuvent avoir des règles additionnelles et des modificateurs. Ils seront détaillés dans les sections correspondantes, mais tous restent des tests de Commandement.

5.2.4 Priorité des modificateurs

Quand des caractéristiques sont modifiées, les modificateurs doivent être appliqués dans un ordre précis :

1. Remplacement de la valeur d'une caractéristique*, comme par la *Présence Charismatique*, ou après un test de *Peur* raté.
2. Multiplications, comme une division par deux, ou une caractéristique doublée. À moins que le contraire ne soit précisé, arrondissez toujours au supérieur.
3. Additions et soustractions, comme -1 ou +3.

* Si la caractéristique remplaçante est modifiée, appliquer les modifications avant de remplacer la caractéristique.

Si plusieurs modificateurs du même groupe défini ci-dessus doivent être appliqués, faites-le dans l'ordre de cette liste. 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

Une armée se compose d'une sélection de figurines, qui représentent des unités, décrites dans les livres d'armée. *Le 9^e Âge* propose sa propre série de livres d'armée compatibles dans lesquels les joueurs peuvent trouver les règles, options et coûts en points associés à chaque figurine. Elles sont réparties entre des *Personnages*, *Seigneurs* et *Héros*, et des troupes, divisées en *Bases*, *Spéciales* et *Rares*.

Les *Seigneurs* sont les individus les plus puissants d'une armée. Les *Héros* sont des individus aux capacités exceptionnelles. Les *Unités de Base* représentent les guerriers les plus communs d'une armée. Les *Unités spéciales* sont des régiments d'élite ou de vétérans. Enfin, les *Unités Rares* sont des troupes ou des machines de guerre peu communes...

Les armées qui s'affrontent correspondent généralement à un même total de points, qui donne une idée de la taille de l'affrontement. 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 le paragraphe suivant.

6.2 Coût en points

Dans ce jeu, nous utilisons des montants en points pour chaque unité, arme, option, objet magique, etc. Le coût d'une unité est la somme des points que coûtent les figurines et options qu'elle contient. Le total des valeurs en points de toutes les unités d'une armée donne la valeur en points de l'armée.

Demi-point. Le coût d'une unité doit être entier. Si une amélioration coûte 0,5 point, le coût final de l'unité est arrondi à la valeur supérieure.

Seigneur / Héros. Si le prix d'une option ou d'un objet magique est écrit avec un "/" (par exemple, *Épée de Géant* (60 pts / 50 pts)), la première valeur est le coût pour un *Seigneur*, et la seconde pour un *Héros* ou un *Champion*.

6.3 Restrictions

Dans *Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge*, une armée doit suivre des règles simples de composition décrites dans la table 3.

Notes additionnelles

- **Valeur en points de l'armée :** Le total des valeurs en points de toutes les unités de l'armée, en comptant les options et équipements, ne doit pas dépasser la limite de points décidée pour la bataille. Il peut être en dessous de 20 points au maximum. Les limites en pourcentage des différentes catégories, comme les unités de base, sont toujours calculées par rapport à la limite en points de la bataille, même si le total de l'armée est inférieur.

	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.

- **Catégories d'unités** : Chaque unité du jeu appartient à une des 5 catégories. La limite maximum des points qu'on peut dépenser est différent d'une catégorie à une autre. De plus, une même unité ne peut être sélectionnée qu'un nombre limité de fois qui dépend aussi de sa catégorie. Parfois, certaines unités peuvent être déplacées d'une catégorie à une autre. Par exemple, certaines conditions peuvent autoriser un joueur à prendre un Char comme choix d'unité de base au lieu de choix d'unité spéciale. 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 est prise, quant à elle, à partir de la nouvelle catégorie. Dans notre exemple précédent, vous ne pouvez pas inclure plus de 3 Chars, mais ceux-ci compteront dans les 25 % d'unités de base.
- **Taille d'armée minimale** : Chaque armée doit contenir **au moins 4 unités**, sans compter les *Personnages*. On ne peut pas comptabiliser qu'une seule unité du type *Machine de Guerre* pour atteindre ce minimum.
- **Général** : Un *Personnage* de l'armée doit être nommé *Général*. Il faut donc qu'il y ait au moins un *Personnage* dans l'armée capable de porter ce titre. Il ne peut y avoir qu'un seul *Général*.
- **Unique** : Les unités marquées *Unique* ne peuvent être représentées qu'une fois par armée.
- **Un par armée** : Les unités ou options marqués *Un par armée* ne peuvent être représentés qu'une fois par armée, y compris dans une *Grande Armée*.
- **0 - X Choix** : Certaines unités disposent d'une limite de duplication différente, spécifiée par (0 - X Choix) (Par exemple (0 - 2 Choix)). Cela signifie que ces unités peuvent être sélectionnées entre 0 et X fois, en ignorant les limites de duplication classiques. La limite maximale de X est divisée par 2 pour des Patrouilles (arrondir à l'entier supérieur) et multipliée par 2 pour des Grandes Armées.

6.4 Patrouilles et grandes armées

Les règles de composition d'armée peuvent être modifiées selon la taille de la partie, en dessous de 1500 points et au-dessus de 4000 points.

Les armées de 1500 points ou moins sont appelées *Patrouilles*. Dans de telles armées, les limites de duplication habituelles sont divisées par deux en arrondissant au supérieur. De plus, la taille d'armée minimale est réduite à 3 unités.

Les armées de 4000 points ou plus sont appelées *Grandes Armées*. Dans de telles armées, les limites de duplication habituelles sont doublées. De plus, les unités marquées *Unique* peuvent exceptionnellement être prises en deux exemplaires, sauf les *Personnages* et les objets magiques.

La table 4 résume les limites de duplication dans ces cas.

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

TABLE 4 – Limites extrêmes de duplication des armées.

6.5 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 vous possédez. 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, coût en points, etc. Les seules choses qui ne doivent pas être montrées à votre adversaire sont celles explicitement citées comme cachées ou secrètes, comme un Assassin caché. Précisons que l'Assassin et son équipement sont quand même mentionnés dans la liste.

Listes cachées

Rappelez-vous quand même que les règles générales ont été équilibrées pour des listes ouvertes. Il peut cependant arriver que des joueurs préfèrent jouer avec des listes « cachées ». 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 Objets magiques, et ce qui suit les règles des Objets magiques, comme les *Dons Démoniaques* et les *Runes Naines*. Le reste doit être présenté dans la partie ouverte de votre liste. De plus, les Objets magiques qui ont un équivalent standard doivent être présentés sur la liste ouverte comme leur équivalent standard. Une Lance magique, par exemple, apparaît comme une simple Lance. 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 cachée. 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 un objet qui ajoute une règle spéciale à 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 change une sauvegarde de la même manière que son équivalent standard le ferait, comme un Bouclier magique, ne doit pas être révélé.

Un objet qui augmente le Mouvement ne compte comme étant utilisé que quand l'unité se déplace plus qu'elle ne le pourrait sans l'objet, ou quand 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 Mise en place de la partie

Pour jouer à *BF : Le 9^e Âge*, il y a plusieurs étapes à suivre afin de mettre le jeu en place. La première étape est de trouver un adversaire 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, le choix des objectifs secondaires du jeu, les zones de déploiement et ils génèrent les sorts de leurs sorciers. La dernière étape consiste à passer à ce qu'on appelle le déploiement.

7.1 Étapes de la préparation

La table 5 résume les différents préparatifs.

1	Décidez de la taille de la partie.
2	Montrez-vous vos listes d'armée.
3	Installez les décors du 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	Déployez-vous.

TABLE 5 – Préparatifs préalables à une partie.

7.2 Taille de la partie

La première étape d'une partie de *BF : Le 9^e Âge* est bien entendu de décider de la taille de la bataille, c'est-à-dire du nombre de points dont chaque adversaire dispose pour construire son armée. Deux armées qui se font face devraient toujours faire la même taille. Mettez-vous d'accord sur un nombre de points qui vous convient.

7.3 Dévoiler les listes

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 informations secrètes, et de ne les révéler qu'au fur et à mesure de la partie, comme expliqué dans le paragraphe 6.5.

7.4 Placer les décors

La partie se joue sur un champ de bataille de 48" par 72" soit environ 1,20 m par 1,80 m pour les tailles d'armée standard (entre 1500 et 4000 points). Pour de plus petites batailles, au format *Patrouilles*, nous recommandons une table d'environ 90 cm par 1,20 m (36" par 48"), et pour les plus grandes parties, au format *Grandes Armées*, le champ de bataille sera d'autant plus grand que les armées le seront. Bien que certaines parties puissent être jouées sur un champ de bataille complètement découvert, on y place habituellement quelques décors.

Les deux joueurs peuvent tout à fait s'entendre sur la taille, le type et le nombre de décors à placer, ainsi que sur leurs positions. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, utilisez les règles ci-dessous pour mettre en place le champ de bataille.

- Divisez le plateau de jeu en sections de 24" par 24", soit environ 60 cm par 60 cm (Si la table fait 36" par 48", prendre des sections de 18" par 24", soit environ 45 cm par 60 cm).
- Placez les décors suivants au centre de sections désignées 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.
- Puis 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.
- Les tailles de décors recommandées sont entre 6" par 8" (15x20 cm) et 6" par 10" (15x25 cm), excepté pour les *Murs*, pour lesquels on conseille 1" par 10" (2,5x25 cm).

7.5 Type de déploiement

Les deux joueurs peuvent se mettre d'accord sur le type de déploiement, ou vous pouvez 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. Le déploiement se fait à plus de 12" de part et d'autre de cette ligne.
- 4 à 5. Diagonale. La table est divisée en deux moitiés par une diagonale de la table. Le joueur choisissant sa zone de déploiement décide laquelle utiliser. Le déploiement se fait à plus de 9" de part et d'autre de cette ligne.

- 6. **Attaque de flanc.** 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 3 illustre ces trois types de déploiement.

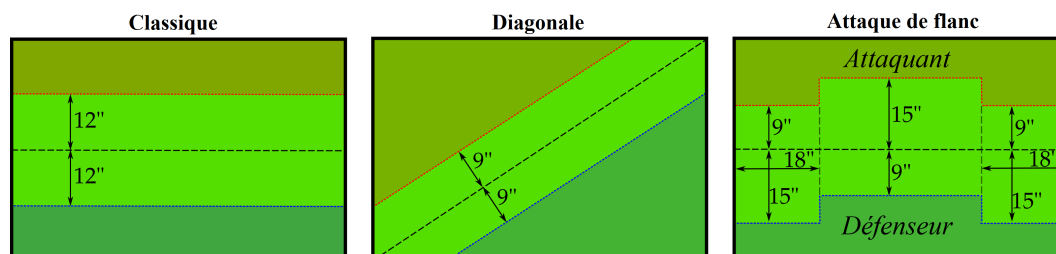


FIGURE 3 – Illustration des trois types de déploiement.

7.6 Objectifs secondaires

Les deux joueurs peuvent se mettre d'accord sur l'objectif secondaire, ou vous pouvez le déterminer aléatoirement en lançant 1D6 :

- '1' ou '2'. Tenez la ligne. *Tenez et défendez le centre du champ de bataille.* Placez un marqueur sur le centre du champ de bataille si nécessaire.
- '3' ou '4'. Percée. *Envahissez le territoire ennemi.*
- '5'. Capturez les étendards. *Des cibles de valeur doivent être annihilées.* Après les mouvements d'avant-garde, avant de déterminer qui aura le premier tour de jeu, les deux joueurs doivent désigner ouvertement 3 porte-étendards ennemis (à l'exception du porteur de la grande bannière), en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement en premier. Si un joueur possède moins de 3 porte-étendards dans son armée, son adversaire désignera tous ses porteurs d'étendards. Les porte-étendards des *Troupes Légères* ne peuvent pas être désignés, mais ceux qui n'ont pas été encore déployés (comme pour les unités en *Embuscade*) peuvent l'être.
- '6'. Sécurisez cette zone. *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.

Voir la section 19 (page 92) sur les conditions de victoire pour les règles concernant les objectifs secondaires.

7.7 Zones de déploiement

Tirez au hasard afin de déterminer les zones de déploiement. Par exemple, un joueur peut lancer 1D6. Sur 4+, celui qui a lancé le dé choisit son côté de déploiement. Il choisit aussi

la diagonale à utiliser pour le déploiement diagonal et qui joue le rôle de l'attaquant et du défenseur dans le cas de l'attaque de flanc.

7.8 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 la *Discipline Magique* choisie (qui doit être inscrite sur la liste d'armée). Toutes les *Disciplines Magiques* peuvent être trouvées dans *Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge, Disciplines Magiques*. Les sorts sont numérotés de 0 à 6. Lancez autant de D6 que de sorts que le *Sorcier* possède (normalement en nombre égal à son niveau de magie) pour voir à quels sorts le *Sorcier* a accès pour 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 (les dés donnent un double, ou bien un autre *Sorcier* dans la même armée a déjà choisi le sort), le *Sorcier* doit remplacer le sort en double par un autre sort de la même *Discipline Magique* de son choix qui n'a pas encore été choisi. Deux *Sorciers* de la même armée ne peuvent pas choisir le même sort, et aucun *Sorcier* ne peut connaître un sort plus d'une fois. S'il est impossible de remplacer un sort en double par un sort disponible, le sort est perdu. De plus, le *Sorcier* peut échanger un de ses sorts pour le sort primaire de sa *Discipline Magique* (numéroté 0). 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 sont ignorés pour la duplication des sorts, comme les *Sorciers* qui ont des sorts prédéterminés ou tous les objets de sorts. De tels sorts peuvent ainsi être présents plus d'une fois dans la même armée.

8 Déploiement

Étapes du déploiement

Le déploiement suit les étapes décrites dans la table 6.

- | | |
|---|--|
| 1 | Déterminez qui commence à se déployer. |
| 2 | Déployez des unités chacun votre tour. |
| 3 | Déterminez qui va essayer d'avoir le premier tour. |
| 4 | Déployez les unités restantes. |
| 5 | Déployez les Éclaireurs. |
| 6 | Déplacez les unités d' <i>Avant-Garde</i> . |
| 7 | Autres règles et capacités. |
| 8 | Lancez le dé pour le premier tour. |

TABLE 6 – Étapes du déploiement.

Qui commence à se déployer ?

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

Cur du déploiement

Les joueurs alternent alors, déployant 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 décider d'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 les Éclaireurs ou les unités suivant la règle *Embuscade*, le joueur doit annoncer s'il souhaite jouer en premier ou en second.**

Déploiement des unités restantes

Quand un joueur a déployé toutes ses unités et a décidé s'il tentera de commencer premier ou second, l'autre joueur peut déployer ses unités restantes. 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 », lequel sera utilisé à la fin des préparatifs.

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.

Qui joue en premier ?

Une fois toutes les unités déployées, les deux joueurs lancent 1D6. Le joueur qui a fini de déployer en premier ajoute le « nombre d'unités non déployées » au résultat de son jet de dé.

- 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, en suivant strictement son souhait annoncé auparavant.
- Si le score est une égalité ou si le joueur qui a fini de se déployer en second obtient un résultat plus haut, 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 Étapes de la phase

La *Phase de Mouvement* est divisée en six étapes, qui doivent suivre l'ordre de la table 7.

1	Début du tour et de la <i>Phase de Mouvement</i> .
2	Déclaration des <i>Charges</i> .
3	Déplacement des unités en <i>Charge</i> .
4	Mouvements Obligatoires.
5	Autres Mouvements.
6	Fin de la <i>Phase de Mouvement</i> .

TABLE 7 – Étapes 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, 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, et peut effectivement être chargée, c'est à dire qu'elle est à une distance inférieure à la distance maximale de charge, et qu'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, celle-ci doit déclarer une réaction à la charge parmi les trois possibles : *Tenir la Position et Tirer*, *Tenir la Position*, *Fuir*.

Tenir la position

Les unités déjà engagées dans un corps à corps ne peuvent que tenir leur position. *Tenir la Position* signifie que l'unité ne fait rien.

Tenir la position et tirer

Une réaction *Tenir la Position et Tirer* est possible 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, comme elle le ferait durant la *Phase de Tir*, **et ce même si l'ennemi est au delà de la portée maximale des armes de tir utilisées**. N'oubliez pas de prendre en compte les modificateurs pour toucher appropriés, comme *Longue Portée* ou *Tenir la Position et Tirer*. Cette réaction à une charge ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour, pour chaque unité réactive.

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 suite à une réaction *Fuir*, toutes les unités qui avaient déclaré une charge vers elle peuvent immédiatement tenter une *Redirection* de leur charge. Une unité chargée mais déjà en fuite doit 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, 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 faisant un test de Commandement. Si elle le rate, elle doit 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 déterminer la distance de charge.**

9.2.2 Déplacement des unités en charge

Maintenant que toutes les charges et leurs réactions ont été déclarées, les unités en charge vont essayer 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 consiste à se déplacer jusqu'à entrer en contact socle à socle avec l'unité chargée. Les règles suivantes s'appliquent :

- L'unité chargeant peut avancer droit autant qu'elle le souhaite.
- Une seule roue peut être effectuée pendant ce mouvement de charge. 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.**
- 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 avec 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 4). 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 si cela résout le problème, **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. Toutefois, l'unité chargée 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 la partie Alignement d'unités). 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 (notez que ceci 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 un ennemi (en comptant celles qui peuvent faire des *Attaques de soutien*).**

Du moment que toutes les conditions ci-dessus sont remplies du mieux possible, les unités qui chargent sont libres de se déplacer à leur guise (en respectant les règles des mouvements de charge).

Charger une unité en fuite

Quand vous chargez une unité en fuite, suivez les mêmes règles pour un mouvement de charge ordinaire, sauf que vous pouvez entrer au contact de n'importe quel côté de l'unité chargée, mais aucun alignement ni maximisation ne doivent être faits. Si l'unité en charge entre en contact avec l'unité en fuite, cette dernière est retirée comme perte. L'unité en charge peut alors faire un test de Commandement. S'il est réussi, *l'unité peut faire un Pivot Post-Combat*.

Charges multiples

Si plusieurs unités chargent 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 les priorités sur les unités qui parviennent au corps à corps comme 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 peuvent plus atteindre le combat et font donc un mouvement de charge ratée.

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 faire 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. Faites la *Reformation* de façon à ce que le bon côté soit tourné vers l'ennemi.

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 obtenue 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.

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, comme les unités en fuite, les unités avec un déplacement aléatoire,

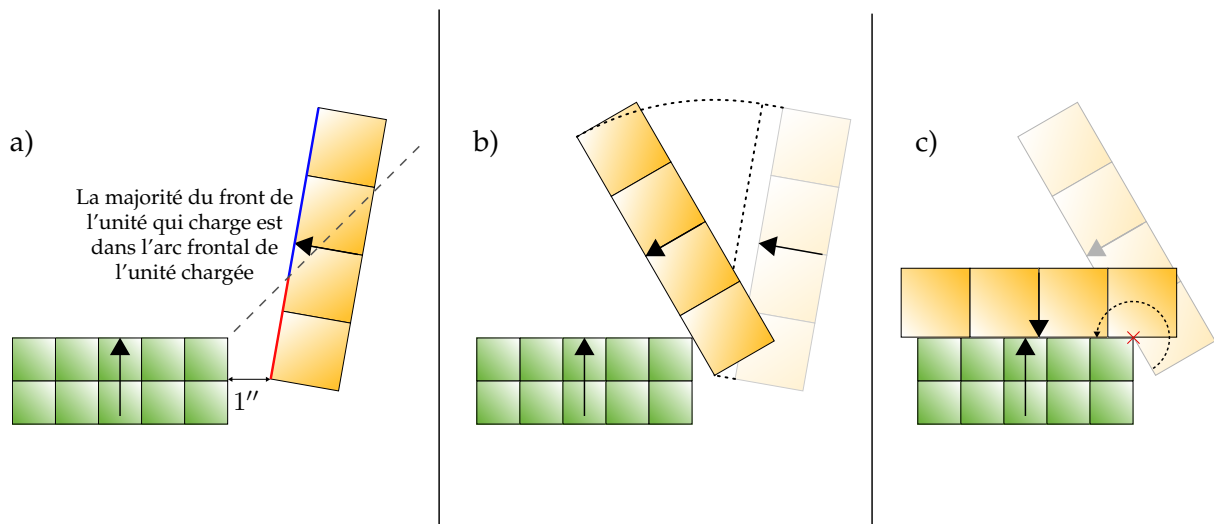


FIGURE 4 – a) La majorité de l'unité en charge (jaune) est dans l'arc frontal de l'unité ennemie, en vert, donc l'unité jaune doit entrer en contact avec la face avant de l'unité verte. La portée de charge nécessaire est de 1".

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.

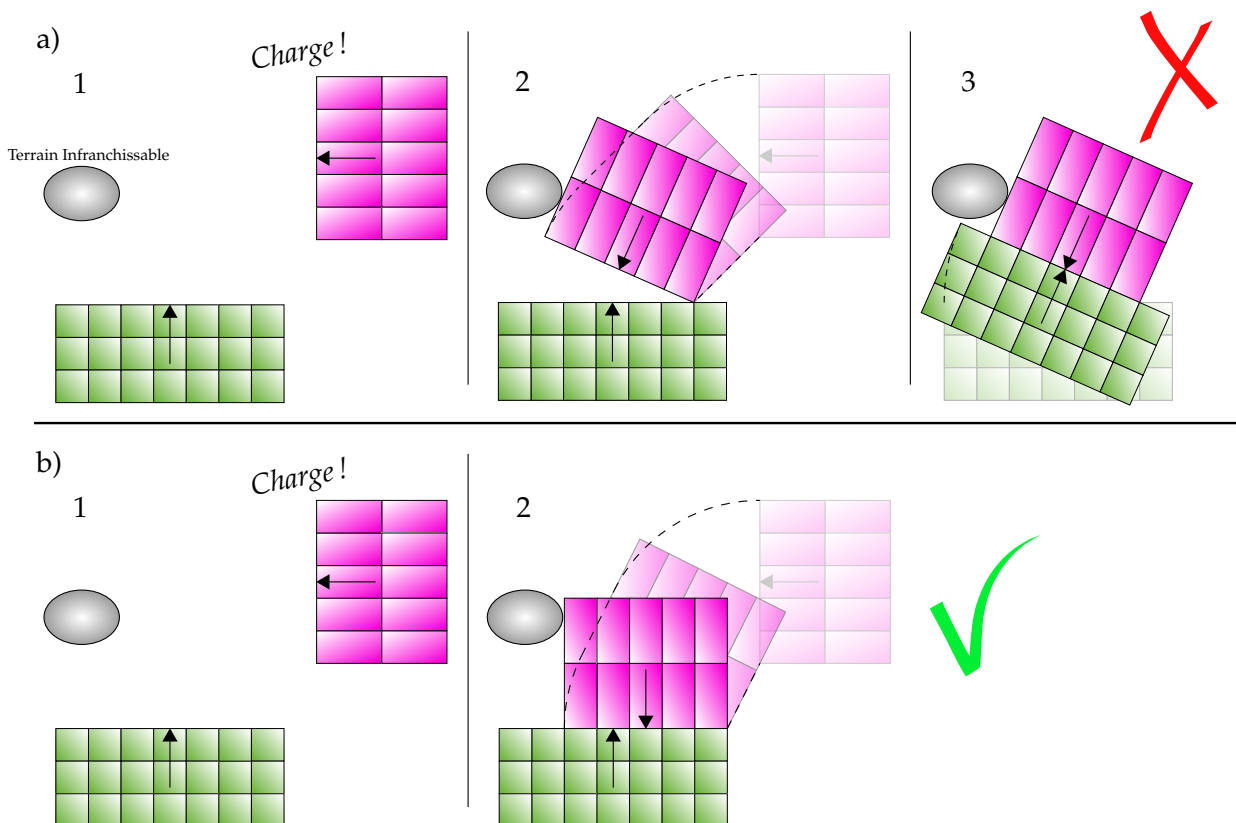


FIGURE 5 – a) L'unité violette, en charge, essaye de maximiser le nombre de figurines en contact. Cependant, les unités ne peuvent pas être alignées sans bouger l'unité verte, chargée.

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.

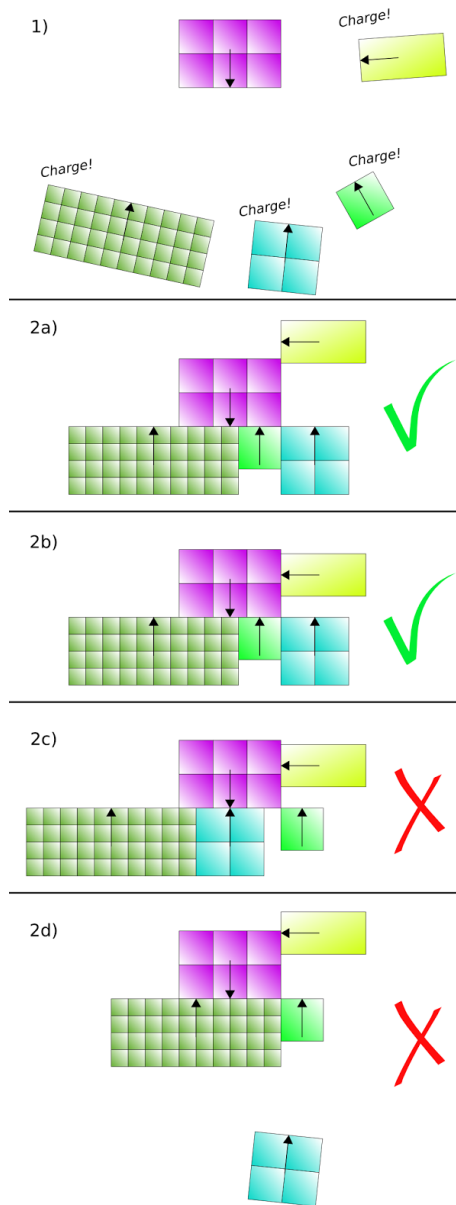


FIGURE 6 – 1) Des charges multiples sont déclarées contre une unité. Suivons les priorités données dans le paragraphe Maximiser le contact :

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

2a) 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).

2b) 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).

2c) 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).

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

ou encore les unités ayant raté un test de *Stupidité*, doivent bouger. Commencez par faire les tests de ralliement pour toutes les unités en fuite. Faites les mouvements 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.

9.3.1 Test de ralliement

Au début de l'étape des *Mouvements obligatoires*, toutes les unités 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 ajoutant les *Personnages* ayant rejoint l'unité, doivent faire 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. Toute 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 fait immédiatement un mouvement de fuite.

9.3.2 Mouvements de fuite

Déplacez chaque unité en fuite droit devant de 2D6". 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 éviter cette infraction. Si des figurines d'une unité en fuite traversent des figurines ennemies ou un *Terrain Infranchissable*, elles doivent faire un test de *Terrain Dangereux* (3). Si ce mouvement de fuite amène l'unité en contact d'un bord de table, voire le dépasse, l'unité est détruite au moment du contact, provoquant 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.

9.3.3 Unités en fuite

Quand une unité fuit, elle ne peut faire aucune action volontaire. Cela inclut, par exemple, déclarer des charges, faire 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 utiliser des objets à *Usage Unique* qui n'ont pas besoin d'être activés. Enfin, un *Général* ou un *Porteur de la Grande Bannière* en fuite ne peut pas faire profiter les unités proches de leur *Présence Charismatique* ou de *Tenez les Rangs*.

9.4 Autres mouvements

Les unités qui n'ont pas encore bougé durant cette phase ont l'occasion de le faire dans l'étape des *Autres Mouvements*. Suivez les points de la table 8 dans l'ordre.

- | | |
|---|--|
| 1 | Début de l'étape, les <i>Renforts</i> arrivent. |
| 2 | Choisissez une unité à déplacer, annoncez son type de mouvement parmi <i>Mouvement Simple</i> , <i>Marche Forcée</i> et <i>Reformation</i> , puis bougez-la. |
| 3 | Repassez au point 2 s'il reste des unités qui n'ont pas encore bougé et qui veulent le faire. |
| 4 | Fin de l'étape. |

TABLE 8 – Étapes des Autres Mouvements.

9.4.1 Mouvement simple

Pendant un *Mouvement Simple*, une unité peut avancer, reculer ou faire des pas de côté. Elle ne peut pas combiner ces directions. Les unités composées d'une seule figurine peuvent toujours 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 au delà de sa valeur de mouvement (depuis sa position initiale). Si le déplacement fait partie d'une *Reformation Rapide*, la distance est mesurée depuis la position après la *Reformation*.**

Quand elle avance, une unité peut le faire sur une distance maximale de sa caractéristique de Mouvement, en pouces. Elle peut faire autant de roues qu'elle le désire pendant le mouvement. Quand elle recule ou qu'elle fait des pas de côté, la distance maximale est **la moitié de sa caractéristique de Mouvement**. L'unité ne peut alors pas faire de roue.

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 qu'elle le souhaite. **Aucune figurine d'une unité effectuant une *Marche Forcée* ne peut se déplacer au delà du double de sa valeur de mouvement (depuis sa position initiale).**

Si des unités ennemies se trouvent à moins de 8" de l'unité voulant faire une *Marche Forcée* (avant de la bouger), cette dernière doit faire un test de *Marche Forcée*. Faites 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. Une unité qui a fait une *Marche Forcée* ne peut pas tirer dans la *Phase de Tir* qui suit. Une unité composée d'une figurine seule peut faire autant de pivots qu'elle le souhaite 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 suivant n'importe quelle direction, en suivant bien sûr 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 originelle

que deux fois la valeur de son Mouvement. Une unité qui a fait une *Reformation* ne peut pas tirer dans la *Phase de Tir* qui suit.

9.5 Pivots et roues

Un *Pivot* est pratiqué principalement par les figurines seules. Pour faire un *Pivot*, repérez le centre de l'unité, et retirez l'unité du champ de bataille. Replacez là ensuite dans la même formation, orientée dans la direction de votre choix, avec son centre toujours à l'emplacement repéré. Suivez normalement la *Règle du Pouce d'Écart*. Quand une unité fait une *Roue*, tournez l'unité autour d'un de ses coins avant (N'oubliez pas que l'unité doit avancer). La distance parcourue par l'unité correspond à celle parcourue par la figurine du coin opposé. On considère que toutes les figurines de l'unité ont parcouru cette distance.

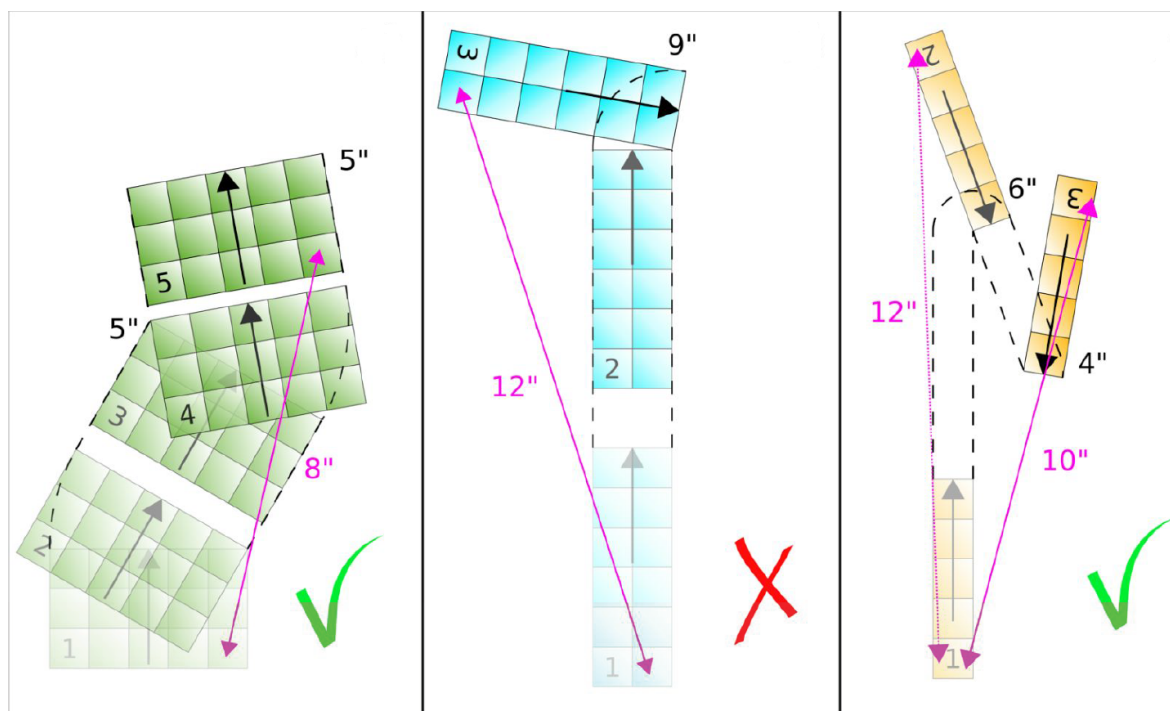


FIGURE 7 – Les unités de cet exemple ont toutes un Mouvement de 5.

L'unité verte fait deux *Roues* pendant une *Marche Forcée*. L'unité 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.

L'unité turquoise fait une *Roue* pendant une *Marche Forcée*. Cependant, ce mouvement est non réglementaire, car même si la figurine du coin opposé n'a bougé que de 10", certaines figurines de l'unité se sont déplacées de plus de 10".

L'unité jaune fait une *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" depuis sa position initiale.

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* ont un niveau représentant leur maîtrise des arcanes.

Niveau de magie

Le niveau de magie d'un *Sorcier* indique le nombre de sorts qu'il connaît. Un *Sorcier* de niveau 1 connaît 1 sort, un *Sorcier* de niveau 2 connaît 2 sorts, etc. Si un *Sorcier* perd des niveaux de magie, il perd un sort par niveau. Sauf mention contraire, les sorts perdus sont choisis aléatoirement. Si le niveau d'un sorcier augmente ou diminue pour une quelconque raison, ses bonus de lancement et de dissipation changent aussi (voir les paragraphes *Sorcier apprenti* et *Maître sorcier*). Si le niveau du *Sorcier* tombe en dessous de 1, il est considéré comme un *Sorcier* de niveau 0. Les *Sorciers* de niveau 0 sont toujours des *Sorciers*.

Sorcier apprenti

Tous les *Sorciers* de niveau 1 et 2 sont appelés des *Sorciers apprentis*. Ils ajoutent 1 à leurs lancements ou dissipations de sorts.

Maître sorcier

Tous les *Sorciers* de niveau 3 et 4 sont appelés des *Maîtres sorciers*. Ils ajoutent 2 à leurs lancements ou dissipations de sorts.

10.2 Sorts

Les sorts peuvent être lancés durant la *Phase de Magie*. Les sorts connus par un *Sorcier* sont normalement déterminés avant le début de la partie, de façon aléatoire, en utilisant les règles de génération des sorts (voir 7.8 à la page 22). La plupart des sorts font partie des *Disciplines Magiques* décrites dans *Batailles Fantastiques : Le 9^e Âge, Disciplines Magiques*. Chacun de vos *Sorciers* peut choisir une des *Disciplines* auxquelles il a accès et générer ses sorts à partir de là. La *Discipline* choisie doit être inscrite dans la liste d'armée. Tous les sorts sont définis par les cinq critères suivants.

Nom

C'est le nom du sort, à utiliser pour annoncer le sort que vous allez 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 la partie 10.2.1 Amélioration de sort à la page 35).

Type

Le *Type* du sort détermine quelles cibles peuvent être choisies. Un sort peut avoir plusieurs types, et 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 *Sorcier*. 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 doit être appliqué dans le cas où le sort est lancé avec succès et non dissipé. *L'Effet d'un sort n'est jamais affecté par des règles spéciales, des objets magiques, d'autres effets de sorts ou tout type de règles donnant des avantages au lanceur, sauf indication contraire.*

10.2.1 Amélioration de sort

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. Ces modifications seront clairement indiquées pour chaque sort qui possède une ou des versions améliorées. 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.

Amélioration

Les sorts d'Amélioration ne peuvent cibler que des unités amies (ou une figurine amie (y compris dans une unité) si le sort est aussi Focalisé).

Aura

Les sorts d'Aura ont un effet de zone. Si vous lancez un sort d'Aura, toutes les cibles réglementairement possibles sont touchées par les sorts. Par exemple, un sort d'Aura de type Amélioration avec une Portée de 12" affectera toutes les unités amies à moins de 12".

Dégâts

Les sorts de type Dégâts ne peuvent cibler que des figurines qui ne sont pas engagées au corps à corps.

Direct

Les sorts de type *Direct* ne peuvent cibler que des figurines se trouvant dans l'arc frontal du lanceur.

Focalisé

Les sorts de type *Focalisé* ne peuvent cibler qu'une seule figurine, y compris un *Personnage* à l'intérieur d'une unité. Si la cible est une figurine composée de plusieurs éléments (comme un *Char* avec 2 auriges et 2 chevaux de trait ou un chevalier et sa monture), seul un des éléments peut être pris pour cible.

Gabarit linéaire

Pour définir qui est touché par un sort de type *Gabarit linéaire*, 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.** Cette ligne droite compte comme un *Gabarit*.

Lanceur

Les sorts de type *Lanceur* ne ciblent que la figurine qui lance le sort.

Malédiction

Les sorts de type *Malédiction* ne peuvent cibler que des unités ennemies (ou une figurine ennemie (y compris dans une unité) si le sort est aussi *Focalisé*).

Marqueur

Les sorts de type *Marqueur* ne ciblent pas des unités ou des figurines. La cible du sort est un point sur le champ de bataille, choisi par le joueur lançant le sort.

Personnage uniquement

Les sorts de type *Personnage Uniquement* ne peuvent cibler que des figurines de *Personnage* (ce qui inclut leurs montures).

Portée X''

Les sorts ont normalement une portée maximale indiquée par *Portée X''*. Seules les figurines ou unités situées à moins de X'' du lanceur peuvent être prises pour cible.

Projectile

Les sorts de type *Projectile* ne peuvent cibler que des unités dans le champ de vision du lanceur. Ils ne peuvent être lancés si le lanceur, ou son unité, sont engagés au corps à corps.

Unité du lanceur

Les sorts de type *Unité du Lanceur* ne ciblent que l'unité dans laquelle se trouve la figurine qui lance le sort.

Universel

Les sorts de type *Universel* peuvent cibler des unités amies ou ennemies (ou une figurine amie ou ennemie si le sort est aussi *Focalisé*).

Vortex (Portée X'', Gabarit Y'')

Pour définir qui est touché par un sort de type *Vortex*, placez un gabarit de taille Y'' en contact avec le socle du lanceur, le centre du gabarit dans l'arc frontal du lanceur, et lancez un D6.

- 1 à 5. **Multiplier le résultat du dé par la valeur X''**. Le résultat est la distance sur laquelle vous devez déplacer 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 originelle à sa position finale, sont affectées par le sort. **Une fois déterminé les figurines touchées et les effets appliqués, retirez le gabarit du jeu, et le sort prend fin immédiatement.**

10.2.3 Durée des sorts

La durée d'un sort indique pendant combien de temps ses effets persistent. Le sort peut être de type *Immédiat*, *Dure un Tour*, *Permanent* ou *Reste en Jeu*, décrits ci-dessous.

Dure un tour

L'effet dure jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Si une unité affectée se sépare en plusieurs parties, par exemple un *Personnage* quitte l'unité, chacune des parties continue d'être affectée par le sort. Les *Personnages* qui rejoignent une unité déjà affectée par un sort qui *Dure un Tour* ne sont pas affectés par le sort.

Immédiat

Le sort n'a pas de durée. Les effets sont résolus puis le sort prend immédiatement fin.

Permanent

Dure jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'une condition décrite par le sort soit atteinte. Un sort permanent ne peut être supprimé par aucun autre moyen que cette condition. Si une unité affectée se sépare en plusieurs parties, par exemple un *Personnage* quitte l'unité, chacune des parties continue d'être affectée par le sort. Les *Personnages* qui rejoignent une unité déjà affectée par un sort *Permanent* ne sont pas affectés par le sort.

Reste en jeu

Les effets du sort durent jusqu'à ce que le sort soit dissipé ou que le lanceur soit tué. Un sort qui reste en jeu peut être dissipé lors d'une phase de magie suivante (voir la partie Dissipation d'un sort restant en jeu). **Si une unité affectée se sépare en plusieurs parties, par exemple un *Personnage* quitte l'unité, chacune des parties continue d'être affectée par le sort. Dans ce cas de figure, une dissipation réussie permet de dissiper le sort sur toutes les unités qui en étaient affectées.** Les *Personnages* qui rejoignent une unité déjà affectée par un sort *Reste en Jeu* ne sont

pas affectés par le sort. Tant qu'un sort *Reste en Jeu* est actif, son lanceur ne peut le relancer. Si le lanceur est tué, le sort est automatiquement dissipé à la première occasion où il aurait pu être normalement dissipé.

10.3 Étapes de la phase de magie

Chaque *Phase de Magie* est divisée en *Étapes*. Suivez l'ordre de la table 9.

- | | |
|---|---|
| 1 | Début de la <i>Phase de Magie</i> . Déterminez les flux magiques et faites les tentatives de canalisation. |
| 2 | Le joueur réactif peut tenter de dissiper des sorts <i>Reste en Jeu</i> lancés lors des phases de magie précédentes. |
| 3 | Le joueur actif peut tenter de dissiper des sorts <i>Reste en Jeu</i> lancés lors des phases de magie précédentes. |
| 4 | Le joueur actif peut tenter de lancer un sort (voir 10.4 à la page 39). |
| 5 | Retournez à l'étape 2, à moins qu'aucun joueur n'ait fait d'action pendant les étapes 2 à 4. Dans ce cas, passez à l'étape 6. |
| 6 | Fin de la <i>Phase de Magie</i> . Les capacités se passant à la fin de la phase sont déclenchées. |

TABLE 9 – Étapes de la phase de magie.

10.3.1 Dés de magie : flux magiques et canalisation

Pendant la phase de magie, les sorts sont lancés et dissipés avec des dés de magie, appelés différemment selon le joueur. Le joueur actif a des dés de pouvoir, le joueur réactif a des dés de dissipation. Chaque joueur garde ses dés dans une réserve et peut piocher dedans pour lancer ou dissiper des sorts. **Aucun des joueurs ne peut posséder ou utiliser plus de 12 dés de magie par phase. De plus, ils ne peuvent ajouter que 2 dés de magie maximum aux dés générés par les *Vents de Magie* lors d'une *Phase de Magie*.**

Au début de la phase de magie, le joueur actif lance 2D6 pour déterminer la force des *Flux Magiques*. Le nombre de dés de pouvoir 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 des deux dés. Le joueur actif et le joueur réactif peuvent alors faire une tentative de *Canalisation*. **Pour tenter de canaliser, lancez 1D6. Ajoutez 1 au résultat pour chaque figurine non en fuite ayant la règle spéciale *Canalisation* en votre possession. Si le résultat 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

Un joueur peut dissiper un sort *Reste en Jeu* lancé lors d'une phase de magie précédente à l'étape dédiée de la *Phase de Magie*, en utilisant des dés de magie, pouvoir ou de dissipation, en tant que dés de dissipation et en suivant les étapes 4 et 5 du lancement d'un sort. Le lanceur du sort peut dissiper ses propres sorts *Reste en Jeu* automatiquement et sans utiliser de dés de magie, tandis que son adversaire devra faire une tentative de dissipation. Pour dissiper un sort *Reste en Jeu*, le résultat de la tentative doit être supérieur ou égal à la plus petite valeur de

lancement de la version du sort qui *Reste en Jeu* (ignorez les valeurs des versions améliorées). Le joueur réactif ne sait pas si le joueur actif va dissiper son sort *Reste en Jeu* ou pas. C'est donc à lui de prendre la décision en premier. Il doit choisir s'il prend le risque de dépenser des dés de dissipation (qu'il aurait pu garder si le joueur actif avait pour intention de dissiper) ou bien s'il garde ses dés de dissipation, laissant ainsi le sort en jeu, en prenant le risque que le joueur actif ne le dissipe pas de lui même.

10.4 Étapes de lancement d'un sort

Chacun de vos *Sorciers* non en fuite, ou chaque figurine avec un objet de sort, peut tenter de jeter une fois chacun de ses sorts par phase de magie. Si le sort est lancé avec succès, le joueur adverse peut tenter de le dissiper. Si la dissipation échoue ou n'est pas tentée, appliquez les effets du sort, puis l'*Attribut de la Discipline*.

Pour lancer un sort, suivez la procédure de la table 10 (page 39).

1	Le joueur actif indique quel <i>Sorcier</i> tente de lancer quel sort, et 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 tous les modificateurs de lancer (voir la partie Modificateur magiques).
3	Le sort est lancé avec succès si le total de lancer est supérieur ou égal à la valeur de lancement. Sinon, le lancement de sort échoue, le lanceur subit l'effet <i>Perte de Concentration</i> . Passez au point 8.
4	Le joueur réactif peut tenter de dissiper le sort. Dans ce cas, il doit indiquer, s'il en a, lequel de ses <i>Sorciers</i> n'étant pas en fuite va tenter la dissipation. Il doit ensuite annoncer combien de dés de dissipation il va utiliser, avec un minimum de un et dans la limite de sa réserve. Il est possible de tenter une dissipation même sans avoir de <i>Sorcier</i> . Si aucune tentative n'est faite, passez au point 6.
5	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 (pour un <i>Pouvoir Irrésistible</i> , par exemple). Si le résultat est supérieur ou égal au total de lancement, le sort est dissipé, et passez au point 8. Sinon, le <i>Sorcier</i> ayant tenté la dissipation subit l'effet <i>Perte de Concentration</i> , et passez au point 6.
6	Appliquez les effets du sort, puis ceux de l' <i>Attribut de la Discipline</i> .
7	Si le sort a été lancé avec un <i>Pouvoir Irrésistible</i> , appliquez les effets du <i>Fiasco</i> .
8	La tentative de lancer est terminée, retournez à l'étape 4 de la <i>Phase de Magie</i> (voir 10.3 à la page 38).

TABLE 10 – Étapes de lancement d'un sort.

10.4.1 Modificateurs magiques

Lors d'une tentative de lancement ou de dissipation d'un sort, ajouter le bonus donné par le niveau de magie du sorcier et tout autre modificateur pour obtenir le total de jet de lancement ou de dissipation. Les bonus obtenus de cette manière 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, ajouter d'abord les modificateurs normaux jusqu'à un maximum de +3, puis ajouter les modificateurs exceptionnels (qui, eux, peuvent dépasser +3).

10.4.2 Perte de concentration (voir la table 10, page 39)

Un Sorcier qui subit l'effet *Perte de Concentration* ne peut ajouter aucun bonus (que ce soit son niveau de magie ou un *Pouvoir Irrésistible*) à des jets de lancer ou de dissipation de sort pour le reste de la phase. Un Sorcier qui subit l'effet *Perte de Concentration* ne peut plus bénéficier de ses bonus s'il fait un *Pouvoir Irrésistible* et doit en subir les effets négatifs (*Fiasco* et retrait de dés de Pouvoir).

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 sans modificateur de '1' ou '2' est toujours un échec.

10.4.4 Pouvoir irrésistible

Le nombre de dés de pouvoir utilisés pour lancer le sort est noté NDP. Quand vous lancez ou dissipez un sort, et qu'au moins deux dés sont des '6' sans modificateurs, la tentative bénéficie d'un *Pouvoir Irrésistible*. Dans ce cas, ajoutez immédiatement '1D3 + NDP' à votre total de lancer ou de dissipation. C'est une exception à la règle des Modificateurs magiques (ce modificateur peut dépasser +3). Si un sort est lancé avec un *Pouvoir Irrésistible* et qu'il n'est pas dissipé, le lanceur du sort subit l'effet d'un *Fiasco*.

10.4.5 Fiasco

Lancez 2D6 et appliquez les effets décrits dans la ligne correspondant au résultat du tableau 11. Le nombre de dés de pouvoir utilisés pour lancer le sort est noté NDP. La Force des touches d'un *Fiasco* est égale à 'NDP + 2'. Toutes ces touches suivent les règles spéciales *Attaques magiques* et *Perforant* (1). La figurine du Sorcier à l'origine du *Fiasco* ne peut bénéficier d'aucune sauvegarde contre les effets du *Fiasco*. De plus, finissez par retirer de la réserve NDP dés de pouvoir.

10.5 Attributs de discipline

Les *Attributs de Discipline* sont des sorts qui ne peuvent pas être lancés indépendamment. Ils sont lancés automatiquement, du moment qu'il y a une cible possible, à chaque fois qu'un sort de la *Discipline* est lancé avec succès et n'est pas dissipé. Les *Attributs* ne peuvent pas être dissipés et n'ont pas de valeur de lancement.

10.6 Objets de sort

Certains sorts sont liés à des *Objets de Sort*. Ce sont des sorts qui sont généralement contenus dans des objets magiques. Ces sorts peuvent être lancés par des figurines ou unités n'étant pas

2 à 4	Centrez le gabarit de 5'' sur le lanceur. Toute figurine recouverte par le gabarit, même partiellement, subit une touche. De plus, si NDP = 5, retirez le lanceur de la partie. Si NDP = 4, lancez un D6. Sur un résultat de 1 à 3, le lanceur est retiré de la partie.
5 à 6	Centrez le gabarit de 3'' sur le lanceur. Toute figurine recouverte par le gabarit subit une touche. Le lanceur doit subir une touche.
7	L'unité du lanceur subit NDP touches, réparties comme des tirs. Le lanceur ne peut cependant subir qu'une seule touche au maximum.
8 à 9	Le lanceur et tout <i>Sorcier</i> ami subissent une touche.
10 à 12	Le niveau de magie du lanceur est diminué de NDP - 2. Il perd un sort pour chaque niveau de magie perdu, en commençant par le sort ayant causé le <i>Fiasco</i> et en tirant les autres au hasard.

TABLE 11 – Effets d'un *Fiasco*.

des *Sorciers*. Posséder un *Objet de Sort* ne fait pas de la figurine ou de l'unité un *Sorcier*. Les sorts des *Objets de Sort* ne peuvent jamais être lancés en version améliorée.

Lancer le sort d'un objet de sort

Lancer un sort lié à un *Objet de Sort* se fait de la même manière qu'un sort normal, sauf qu'il est impossible d'ajouter des modificateurs positifs. La figurine lançant un sort depuis un *Objet de Sort* ne souffre jamais de *Perte de Concentration*. Pour lancer un sort lié, vous devez obtenir un total de lancer supérieur ou égal au niveau de puissance de l'objet. Le niveau de puissance correspond à la valeur de lancement. Si le sort lié a aussi une valeur de lancement normale, le niveau de puissance la remplace. Si le sort est lancé avec succès, appliquez aussi les effets de l'*Attribut de la Discipline*.

Pouvoir irrésistible et Fiasco

Si vous lancez un sort lié avec un *Pouvoir Irrésistible*, n'ajoutez aucun bonus au lancement. En outre, ne faites pas de jet dans la table des *Fiascos*. Retirez NDP dés de pouvoir de la réserve. De plus, si le sort a été lancé avec 3 dés ou moins, rien d'autre ne se passe. Si le sort a été lancé avec 4 dés ou plus, l'objet est perdu et le sort ne peut plus être lancé de la partie.

Dissipation

Quand un joueur dissipe un sort lié, il ajoute un bonus de +1 à son jet de dissipation. C'est une exception à la règle des Modificateurs magiques.

10.7 Effets magiques particuliers

10.7.1 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 autorisée

pendant cette étape peut être faite lors d'un mouvement magique, comme une *Roue*, une *Reformation*, quitter ou rejoindre une unité pour un *Personnage*, 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. Une unité ne peut faire qu'un seul *Mouvement Magique* par phase de magie.

10.7.2 Récupérer des PV et ressusciter des figurines

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 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 (les *Personnages* 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, et ne peut pas, à moins que le contraire ne soit précisé, permettre à une figurine de dépasser ses PVs initiaux. Tout PV soigné au-delà est perdu.

Ressusciter des Figurines utilise les mêmes règles que *Récupérer des PVs*, sauf que *Ressusciter des Figurines* peut ramener à la vie des figurines retirées comme perte. D'abord, les figurines de l'unité (à l'exception des *Personnages*) récupèrent tous leurs PVs perdus, puis les figurines sont ramenées à la vie dans l'ordre suivant : *Champion*, *Porte-étendard*, *Musicien* et enfin figurines ordinaires. *Un Porte-étendard capturé ne peut pas être ramené à la vie*. Chaque figurine relevée doit récupérer la totalité de ses PVs initiaux avant qu'une autre figurine ne soit relevée. Cela ne peut pas, à moins que le contraire ne soit précisé, permettre à une unité de dépasser ses effectifs initiaux. Tout PV ressuscité au-delà est perdu.

10.7.3 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. Cependant, les unités invoquées ne peuvent donner aucun point de victoire à l'adversaire.

11 Phase de tir

Lors de la *Phase de Tir*, les figurines équipées d'armes de tir peuvent les utiliser.

11.1 Étapes de la phase de tir

La *Phase de Tir* est divisée en quatre étapes. Suivez l'ordre de la table 12.

- | | |
|---|---|
| 1 | Début de la <i>Phase de Tir</i> . |
| 2 | Choisissez une unité avec laquelle tirer. Tirez ! |
| 3 | Retournez à l'étape 2. Choisissez à chaque fois une nouvelle unité qui n'a pas tiré lors de cette phase. |
| 4 | Quand toutes les unités pouvant tirer et que vous souhaitez faire tirer ont tiré, la <i>Phase de Tir</i> prend fin. |

TABLE 12 – Étapes de la phase de tir.

11.1.1 Comment tirer

Chaque unité équipée d'armes de tir peut tirer une fois par *Phase de Tir*. Les unités en fuite, engagées au corps à corps, 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 nommer une cible dans le champ de vision de l'unité. Il est interdit de tirer sur des unités engagées au corps à corps. Toutes les figurines d'une même unité tirent sur la même cible. Seules les figurines du premier et du deuxième rang peuvent tirer. Si elles possèdent plusieurs armes de tir, 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. Vérifiez la portée du tir pour chaque figurine qui tire. La portée est mesurée depuis chaque figurine jusqu'au point le plus proche de l'unité cible, même si ce point n'est pas dans la 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 celles-ci.

11.2 Jets de dé pour toucher

Quand vous lancez le jet pour toucher, utilisez la Capacité de Tir (CT) de la figurine qui tire. Si la figurine a plusieurs profils, comme par exemple un cavalier et sa monture, utilisez la CT de l'élément qui tire.

11.2.1 Modificateurs au jet pour toucher

Les attaques de tir peuvent subir un ou plusieurs modificateurs sur leurs jets pour toucher. Additionnez simplement les modificateurs à la CT du tireur. La liste de ce paragraphe décrit les modificateurs usuels, mais les sorts et capacités peuvent ajouter d'autres modificateurs. Si les modificateurs provoquent des résultats de 7+, 8+ ou 9+, lancez les jets comme décrit dans la table 14. La table 13 résume les modificateurs.

Le joueur contrôlant l'unité qui tente de toucher jette un dé par figurine. Si le résultat est supérieur ou égal à '7 moins la CT' de la figurine, le tir touche sa cible. Un résultat de '1' est toujours un échec. La table 14 référence les résultats nécessaires pour toucher.

Si au moins un tir a touché, suivez la procédure décrite dans la section 13 à la page 61.

Longue portée	-1
Bouger et tirer	-1
Tenir la position et tirer	-1
Couvert léger	-1
Couvert lourd	-2

TABLE 13 – Modificateurs au jet pour toucher.

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

TABLE 14 – Jets pour toucher (tir).

Longue portée

-1 pour toucher

Si la figurine se trouve au-delà de la moitié de la portée de l'arme, la figurine qui tire subit un modificateur pour toucher de -1. Souvenez-vous que la portée doit être vérifiée pour chaque figurine individuellement.

Bouger et tirer

-1 pour toucher

Si l'unité s'est déplacée lors de ce tour du joueur, chaque figurine subit un modificateur pour toucher de -1.

Tenir la position et tirer

-1 pour toucher

Les attaques de tir réalisées pendant la réaction à la charge *Tenir la Position et Tirer* ont un modificateur pour toucher de -1.

Couvert

-1 ou -2 pour toucher

Le couvert est déterminé individuellement, pour chaque figurine de l'unité qui tire. Il existe deux types de couvert, *Léger* ou *Lourd*. Dans les deux cas, le couvert est déterminé en utilisant la ligne de vue de la figurine qui tire. Tracez des lignes de vue depuis un point au choix à l'avant du socle de la figurine jusqu'à tout point de l'empreinte au sol de l'unité visée, sachant que dans le cadre des couverts, la ligne de vue peut sortir de l'arc frontal. Si ces lignes passent par un terrain, un décor ou une figurine, le tireur aura un malus pour toucher dépendant du type de figurine, de terrain, de décor et du nombre de lignes de vue interceptées. Les figurines ignorent toujours les figurines de leur propre unité ou de l'unité ciblée pour la détermination du couvert.

Cible derrière un couvert léger

Une figurine tirant sur une cible derrière un *Couvert Léger* subit un modificateur pour toucher de -1. Le *Couvert Léger* s'applique si au moins la moitié de l'empreinte au sol de l'unité ciblée est cachée par un ou plusieurs des éléments suivants (voir figure 8) :

- Terrain 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 à la page 10), ignorez les figurines de *Petite Taille* pour déterminer s'il y a un *Couvert Léger*.

Cible derrière un couvert lourd

Une figurine tirant sur une cible derrière un *Couvert Lourd* subit un modificateur pour toucher de -2. Si une cible est à la fois derrière un *Couvert Léger* et un *Couvert Lourd*, n'appliquez que la pénalité de *Couvert Lourd*. Le *Couvert Lourd* s'applique si au moins la moitié de l'empreinte au sol de l'unité visée est cachée par un ou plusieurs des éléments suivants (voir figure 9) :

- Terrain offrant un *Couvert Lourd*.
- Figurines de la même *Taille* ou plus grandes que le tireur **et** sa cible (voir le paragraphe 4.2.1 à la page 10).

Cible derrière un couvert léger et un couvert lourd

Si l'empreinte au sol de l'unité visée 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 (voir figure 10). 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 du *Couvert Léger*.

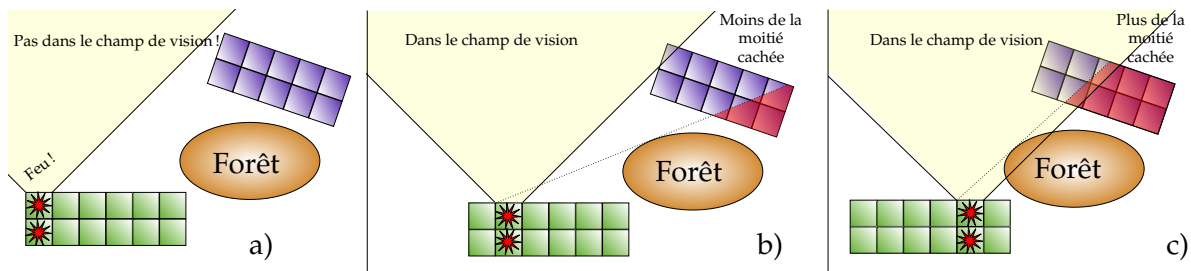


FIGURE 8 – a) Ces figurines ne peuvent pas tirer, car l’ennemi est hors de leur champ de vision.
 b) Ces figurines peuvent tirer, l’ennemi est dans leur champ de vision, et aucun couvert n’est pris en compte car moins de la moitié de l’empreinte au sol de l’unité visée est cachée par la Forêt.
 c) Ces figurines peuvent tirer, mais souffrent de la pénalité de *Couvert Léger*, car plus de la moitié de l’empreinte au sol de l’unité visée est cachée par la Forêt.

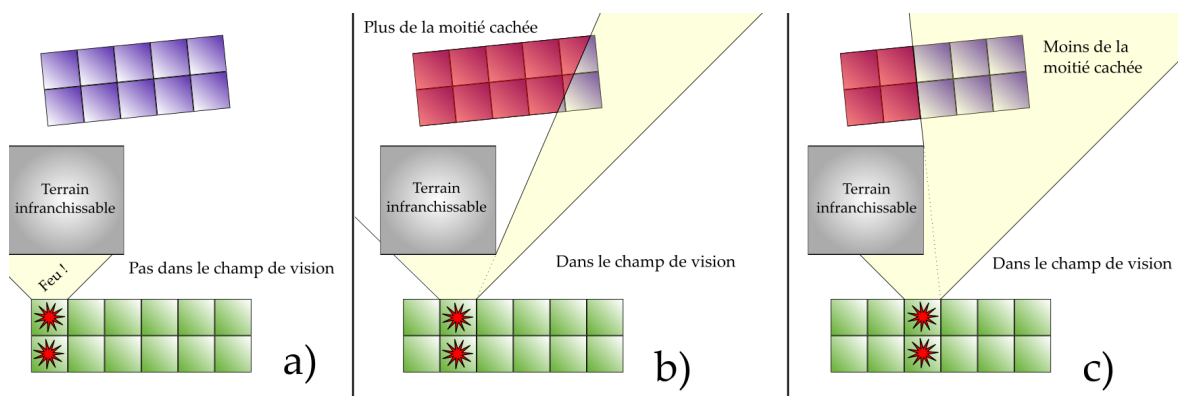


FIGURE 9 – a) Ces figurines ne peuvent pas tirer, car l’ennemi est hors de leur champ de vision.
 b) Ces figurines peuvent tirer, mais souffrent de la pénalité de *Couvert Lourd*, car plus de la moitié de l’empreinte au sol de l’unité visée est cachée par le Terrain Infranchissable.
 c) Ces figurines peuvent tirer, et aucun couvert n’est pris en compte car moins de la moitié de l’empreinte au sol de l’unité visée est cachée par le Terrain Infranchissable.

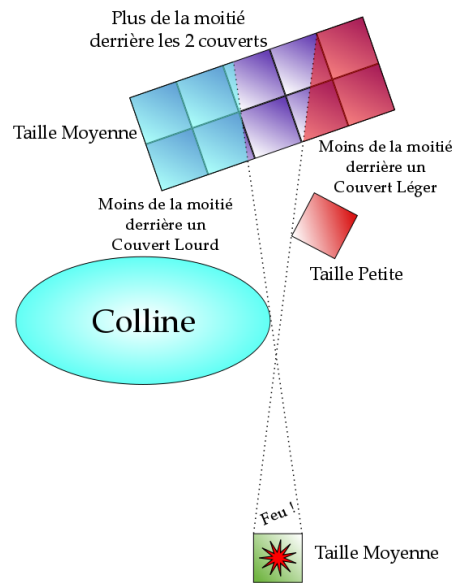
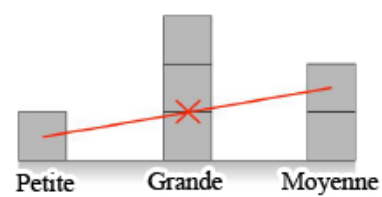
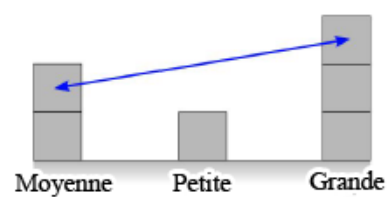
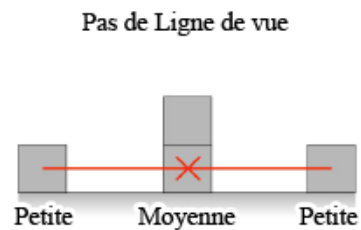
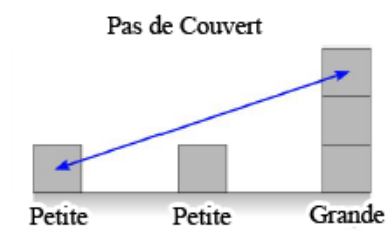
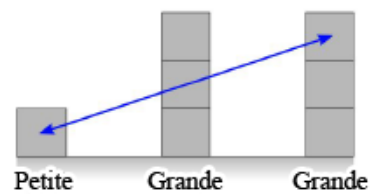
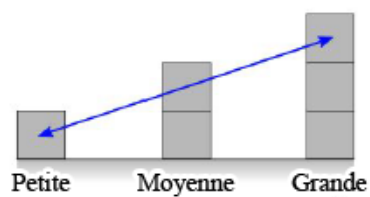
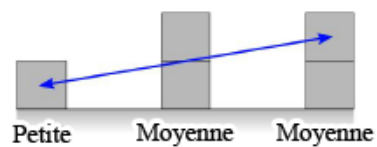
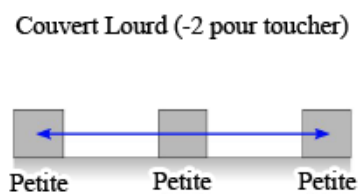
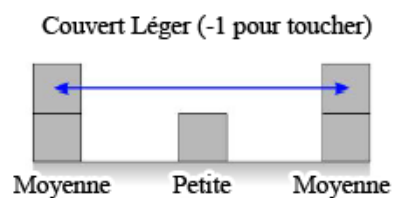


FIGURE 10 – Dans cet exemple, moins de la moitié de l’empreinte au sol de la cible est cachée par un *Couvert Léger* ou un *Couvert Lourd*. Toutefois la combinaison des deux en cache plus de la moitié, donc la cible compte comme étant derrière un *Couvert Léger*.

11.2.2 Lignes de vues et couverts

Ce schéma résume les cas les plus communs pour déterminer des lignes de vues et des couverts entre une figurine avec des attaques à distance, une figurine occultante et sa cible (en fonction de la taille de la figurine).



12 Phase de corps à corps

Durant la *Phase de Corps à Corps*, toutes les figurines des deux camps engagées au combat avec une unité ennemie peuvent (et doivent) attaquer.

12.1 Étapes de la phase de corps à corps

Une *Phase de Corps à Corps* est divisée selon les étapes de la table 15.

- | | |
|---|--|
| 1 | Début de la <i>Phase de Corps à Corps</i> . Appliquez la règle <i>Plus Engagés</i> si nécessaire. |
| 2 | Choisissez un combat où des figurines engagées au corps à corps ne se sont pas encore battues. |
| 3 | Effectuez 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 <i>Phase de Corps à Corps</i> prend fin. |

TABLE 15 – Étapes de la phase de corps à corps.

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 ennemies l'une de l'autre, de plusieurs unités contre une seule unité ennemie, ou encore d'une longue chaîne d'unités des deux camps. Exécutez toutes les étapes d'une manche de corps à corps pour toutes les unités impliquées avant de passer à un autre combat.

Les unités sont considérées comme **engagées au corps à corps** si une ou plusieurs figurines d'une unité sont 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 se déplacer (sauf exceptions, lors des reformatations de combat ou en cas de fuite par exemple).

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, en suivant les instructions de la règle *Plus au Corps à Corps*, suit la règle *Plus d'Ennemis* (voir le paragraphe 12.4 à la page 56). Avant que n'importe quel combat soit effectué, cette unité peut faire un *Pivot Post-Combat*, une *Reformation Post-Combat*, ou une *Charge Irrésistible* si elle venait de charger. **Ces actions ne peuvent pas être effectuées si l'unité a bougé après que l'unité ennemie a été retirée du combat, par exemple avec un *Mouvement Magique*.**

12.2 Étapes d'une manche de corps à corps

Chaque manche de corps à corps est divisée de la manière suivante. Suivez les étapes dans l'ordre de la table 16.

- | | |
|----|---|
| 1 | Début de la manche de corps à corps. |
| 2 | Choisissez les armes (voir le paragraphe 15.1 à la page 71). |
| 3 | <i>Faites Place</i> (voir la section 16 à la page 78). |
| 4 | Lancez et relevez ou refusez les <i>Défis</i> (voir la section 16 à la page 78).
Exécutez les attaques par paliers d'Initiative : <ul style="list-style-type: none">- Répartissez les cibles des attaques.- Lancez les jets pour toucher, pour blesser, les jets de sauvegarde et retirez les pertes.- Recommencez ces deux opérations pour le prochain palier d'Initiative. |
| 5 | |
| 6 | Déterminez quel camp a gagné cette manche de combat. Le(s) perdant(s) font un test de <i>Moral</i> . |
| 7 | Effectuez les tests de <i>Panique</i> pour les unités proches. |
| 8 | En cas de fuite, choisissez de poursuivre ou non. |
| 9 | Jet des distances de fuite. |
| 10 | Jet des distances de poursuite. |
| 11 | Déplacement des unités en fuite. |
| 12 | Déplacement des unités poursuivantes. |
| 13 | <i>Pivots Post-Combat</i> ou <i>Reformations Post-Combat</i> . |
| 14 | <i>Reformations de Combat</i> . |
| 15 | Fin de la manche, passez au prochain corps à corps. |

TABLE 16 – Étapes d'une manche de corps à corps.

Les combats ont lieu dans un ordre prédéfini, en commençant par les attaques des figurines ayant la plus haute valeur d'Initiative (10) jusqu'à la plus basse. Les attaques appartenant à chaque 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, par exemple les *Touches d'Impact* d'un char. 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 qui veut faire des *Attaques de Soutien*. Une figurine ne peut faire qu'une seule attaque dans le cadre d'*Attaques de Soutien*.

Formation en horde

Les figurines déployées en formation de *Horde* (voir le paragraphe 2.2.3 à la page 5) ont la règle *Combat avec un Rang Supplémentaire*.

Rangs incomplets et attaques au-dessus des vides

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, mais pas à 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 11 illustre ce paragraphe.

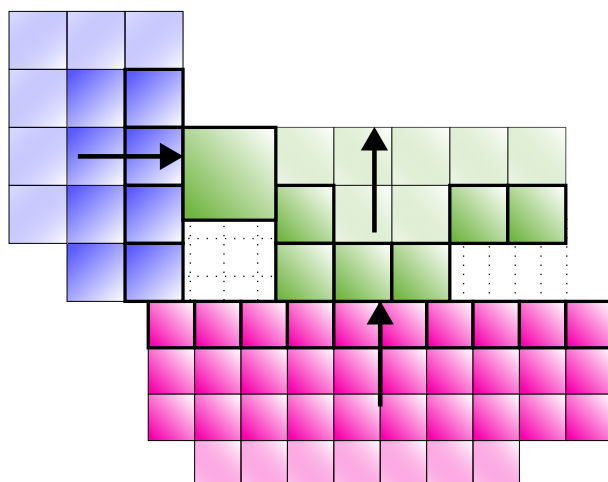


FIGURE 11 – Toutes les figurines dont les couleurs sont dans une nuance un peu plus sombre peuvent attaquer. Remarquez que l'unité en rose est en formation de *Horde*, et peut donc faire des *Attaques de Soutien* avec son troisième rang. Notez aussi que l'unité verte n'est pas engagée via son front, et donc ne peut pas faire 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, et les autres peuvent faire des *Attaques de Soutien*.

12.2.2 Répartir les attaques

À chaque palier d'Initiative, avant que les jets d'attaques ne soient lancés, il faut annoncer comment sont réparties ces attaques. Si une figurine est au contact socle à socle avec plus d'une figurine, elle peut choisir laquelle frapper. Le nombre d'attaques qu'une figurine peut faire est égal à sa caractéristique *Attaques*. L'équipement, les règles spéciales, les sorts, etc., peuvent

augmenter ou diminuer le nombre d'attaques. 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 les figurines en contact. Assignez toutes les attaques d'un palier d'Initiative donné avant de lancer les jets pour toucher.

Dans le cas où les figurines ordinaires d'une même unité n'ont pas toutes les mêmes Caractéristiques ou règles (comme des Endurances ou des sauvegardes différentes), utilisez la valeur ou les règles que possède la majorité des figurines de l'unité (l'attaquant choisit en cas d'égalité), et appliquez-les à tous les jets de dés (toucher, blesser, sauvegarde).

Mêlée tourbillonnante

Si une figurine ordinaire peut assigner ses attaques à un *Personnage* ou un champion, elle peut toujours choisir de faire ses attaques contre des figurines ordinaires de la même unité à la place. C'est-à-dire que les figurines ordinaires ne sont pas obligées d'attaquer les figurines avec lesquelles elles sont en contact socle à socle et peuvent toujours attaquer l'unité en tant qu'entité à la place. Suivez les règles normales des attaques de corps à corps, sauf que les touches réussies sont réparties sur l'unité (avec les règles habituelles). La répartition des touches ne peut cependant que se faire sur des figurines ordinaires. Notez que la règle Mêlée tourbillonnante ne s'applique pas aux *Personnages*, qui ne peuvent répartir leurs attaques que contre les figurines avec lesquelles ils sont en contact socle à socle.

12.2.3 Jets pour toucher

Pour faire les jets pour toucher, lancez un D6 pour chaque attaque, et comparez la CC de la figurine portant l'attaque avec la CC de la figurine qui défend.

- 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 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+**.

Cette règle est utilisée pour composer la table 17.

Des modificateurs pour toucher peuvent affecter ces chiffres. À moins qu'il ne soit mentionné autrement, 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 et une CC de 3, équipée d'une Arme additionnelle (+1 Attaque), aura 3 attaques au total. Elle attribue 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 la section 13 à la page 61.

La figure 12 illustre l'attribution des attaques.

12.2.4 Plus au corps à corps

Quand on retire les pertes, ou quand on bouge des figurines pour d'autres raisons, des unités engagées dans un corps à corps perdent parfois le contact socle à socle avec leurs adversaires. Quand cela arrive, les unités sont rapprochées de la manière suivante :

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+

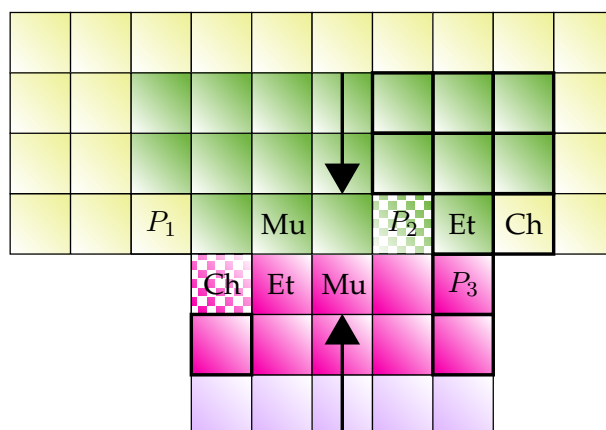


FIGURE 12 – Le *Champion* de l'unité violette Ch et le *Personnage* P_2 sont bloqués dans un duel, indiqué par le damier en fond, ce qui signifie qu'ils ne peuvent que s'attaquer mutuellement. Les figurines roses et vertes peuvent attaquer les figurines ordinaires de l'unité ennemie. Les figurines avec des bords en gras peuvent attaquer un *Personnage*, parfois *Champion*. Les figurines en jaune et en violet qui n'ont pas de contour gras 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 avec P_2 .

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 déplacée vers l'avant, l'arrière ou sur un côté, voire une combinaison de deux directions (d'abord l'une, puis l'autre).

Les unités qui sont en contact socle à socle avec d'autres unités ennemies ne peuvent jamais effectuer cette manœuvre. Elles ne peuvent pas non plus bouger au travers d'une autre unité ou d'un *Terrain Infranchissable*, mais elles peuvent bouger à moins d'1" des autres unités participant au même combat. Ce déplacement ne peut pas être utilisé pour changer le côté par lequel une unité est engagée, ce qui signifie que si une unité était engagée de flanc, elle doit le rester. Si plusieurs unités quittent le corps à corps en même temps, rapprochez-les dans l'ordre qui permet qu'un maximum d'unités reste au corps à corps. S'il y a plusieurs possibilités, le joueur actif décide de l'ordre. S'il n'y a pas moyen de rapprocher les unités en suivant ces règles au point de retrouver le contact socle à socle, les unités sont considérées comme n'étant plus au corps à corps. Elles doivent alors suivre la règle *Plus d'Ennemis* (voir 12.4 à la page 55).

12.3 Gagner une manche de combat

Une fois que tous les paliers d'Initiative sont passés, et qu'ainsi toutes les figurines ont eu la possibilité d'attaquer, le vainqueur de la manche de combat est déterminé par le calcul du *Résultat de Combat* de chaque camp. Additionnez simplement tous les bonus de *Résultat de Combat*. Le camp avec le *Résultat de Combat* le plus élevé gagne la manche, 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 la partie "État-major"). Les bonus de *Résultat de Combat* sont résumés dans la table 18.

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - <i>Blessures infligées</i>
..... +1 pour chaque blessure
Chaque joueur additionne toutes les blessures non-sauvegardées causées à l'unité ennemie engagée dans le même combat pendant cette manche. Les ennemis qui étaient engagés dans ce corps à corps mais qui en sont sortis ou ont été exterminés pendant cette manche comptent aussi. - <i>Massacre</i>
..... +1 pour chaque blessure (max. 3)
Dans le cas d'un <i>Défi</i>, les blessures infligées au delà du nécessaire pour tuer l'adversaire comptent aussi, jusqu'à un maximum de +3. Remarquez que c'est le seul cas où les blessures excédentaires sont comptées, elles sont normalement perdues dans d'autres situations. | <ul style="list-style-type: none"> - <i>Charge</i> +1 ou +2
Si c'est la première manche de corps à corps pour l'unité qui charge, alors cette unité reçoit +1 à son <i>Résultat de Combat</i>. Si la charge est initiée avec la moitié ou plus de l'unité sur une colline, et que la charge finit avec la moitié ou plus de l'unité hors de la colline, elle reçoit un bonus de +2 à la place. Chaque camp ne peut obtenir le bonus de charge que d'une seule unité pour un même corps à corps pendant une manche. - <i>Bonus de rang</i>
..... +1 pour chaque rang (max. +3)
Pour chaque camp, ajoutez +1 au <i>Résultat de Combat</i> pour chaque <i>Rang Complet</i> après le premier rang de l'unité, jusqu'à un maximum de +3. Ne comptez ce bonus que pour une seule unité par camp et par corps à corps, prenez l'unité don- |
|--|---|

nant le meilleur *Bonus de Rang*.

- *Étendards* **+1**
Chaque camp peut ajouter +1 à son *Résultat de Combat* s'il possède un ou plusieurs *Porte-Étendards* engagés dans le corps à corps.
- *Grande bannière* **+1**
Chaque camp peut ajouter +1 à son *Résultat de Combat* s'il possède un ou plusieurs *Porteurs de la Grande Bannière* engagés dans le corps à corps.
- *Attaque de flanc* **+1 ou +2**

Chaque camp peut ajouter +1 à son *Résultat de Combat* s'il a 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 sur l'arrière* **+2 ou +3**
Chaque camp peut ajouter +2 à son *Résultat de Combat* s'il a 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 pour chaque blessure
Massacre	+1 pour chaque blessure (max. +3)
Charge	+1 (+2 depuis une colline)
Bonus de rang	+1 pour chaque rang (max. +3)
Étendard	+1
Grande Bannière	+1
Attaque de flanc	+1 ou +2
Attaque sur l'arrière	+2 ou +3

TABLE 18 – Résumé des bonus au *Résultat de Combat*.

12.4 Test de moral

Chaque unité engagée dans un corps à corps du camp qui a perdu la manche de corps à corps doit effectuer 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 comme malus 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 effectuent un test de *Moral* avec un modificateur de -3. Si le test de *Moral* est raté, l'unité fuit. Si le test de *Moral* est réussi, l'unité reste engagée au corps à corps.

Indomptable

Toute unité possédant plus de *Rangs Complets* que chaque unité ennemie engagée dans le même corps à corps est *Indomptable* et **ignore le modificateur de Commandement issu des Résultats de Combat**.

Désorganisée

Si une unité est engagée dans un corps à corps par 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 et se retrouve désengagée de tout corps à corps. Elle ne peut alors pas fournir de bonus sur le *Résultat de Combat*, comme *Étendards* ou *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*.

Quand cela arrive dans des combats multiples, 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 qui sont au contact socle à socle avec celles-ci peuvent déclarer qu'elles poursuivent une des unités en fuite. Pour pouvoir poursuivre une unité en fuite, une unité ne doit pas être engagée avec une unité ennemie qui a réussi son test de *Moral* **et doit être au contact socle à socle avec celle qui l'a raté**. Il est possible de 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 un *Pivot Post-Combat* ou une *Reformation Post-Combat*.

Pivot Post-Combat

Une unité qui effectue un *Pivot Post-Combat* pivote sur son centre et réorganise ses figurines avec la règle *Au Premier Rang*, lesquelles doivent bien sûr rester positionnées de façon réglementaire. Ce mouvement est effectué après les mouvements de fuite et de poursuite.

Reformation Post-Combat

Une unité qui effectue une *Reformation Post-Combat* peut faire une manuvre de Reformation. Cependant, elle ne pourra pas déclarer de charge durant le tour de joueur suivant (et ne comptera pas comme *Unité de Capture* pour les objectifs secondaires). Ce mouvement est effectué après les mouvements de fuite et de poursuite.

Charge Irrésistible

Si une unité annihile toutes les unités avec lesquelles elle était en contact socle à socle à sa première manche de corps à corps, alors qu'elle a chargé, elle peut effectuer un mouvement de poursuite particulier qui s'appelle *Charge Irrésistible*. La *Charge Irrésistible* suit les règles de mouvement de poursuite, à l'exception de la direction. Une *Charge Irrésistible* doit être dirigée droit devant.

Jet de distance de fuite et de poursuite

Toute unité en fuite lance 2D6 pour déterminer sa distance de fuite et chaque unité qui a déclaré une poursuite jette 2D6 pour déterminer sa distance de 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. Placez cependant un marqueur à l'emplacement où le centre de l'unité qui vient d'être détruite serait arrivé après son mouvement de fuite si elle n'avait pas été rattrapée (voir ci-dessous).

Distance et déplacement des unités en fuite

Chaque unité en fuite (qui n'a pas été détruite) doit fuir directement à l'opposé de l'unité ennemie en contact socle à socle qui a le plus de rangs. **En cas d'égalité de nombre de rangs entre plusieurs unités, c'est le vainqueur du corps à corps qui décide à l'opposé de quelle unité la fuite doit se faire. Pivotez l'unité en fuite dans l'axe passant par son centre et le centre de l'unité adverse, puis déplacez-la d'un nombre de pouces égal au jet de fuite.** Suivez les règles de mouvement de fuite, à l'exception du fait que la traversée des unités qui sont engagées dans le même corps à corps ne provoquent pas de test de *Terrain Dangereux*. Si plusieurs unités fuient d'un même combat, les unités se déplacent dans le même ordre que celui des jets de distance de fuite (leur propriétaire ayant choisi l'ordre dans lequel il a jeté les dés).

Distance et déplacement des unités en 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 au marqueur placé à sa destruction. Cette rotation ignore tout obstacle et peut être faite à travers des figurines ou des décors.

- Cependant, 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, face au bon arc, et en maximisant le nombre de figurines engagées comme d'habitude. 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 plus bas).
- 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 pour faire le plus possible face à l'unité poursuivie, 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 qu'il y ait charge, suivez la procédure habituelle pour maintenir l'espacement de 1". Revenez en arrière jusqu'à la dernière position réglementaire de l'unité en respectant l'espacement de 1". La plupart du temps, 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 équivalent au jet de distance de charge. Cette charge suit les règles de charge

habituelles, hormis que l'unité chargée ne peut déclarer aucune réaction. Si cela crée un nouveau corps à corps, il devra être effectué au prochain tour de joueur. 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 dans une même *Phase de Corps à Corps*, voire de poursuivre à nouveau. Cette charge spéciale ne peut être faite contre une unité qui vient de fuir d'un combat impliquant l'unité poursuivante. Traiter l'unité en fuite 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 directement vers l'unité en fuite, en respectant la *Règle du Pouce d'Écart*.

Si plusieurs unités venant d'un même corps à corps poursuivent, le propriétaire décide dans quel ordre elles seront déplacées, puis effectue les jets de distance de poursuite. Le joueur actif décide qui commence à déterminer l'ordre de mouvement de ses unités. Chaque joueur choisit l'ordre de mouvement de ses propres unités.

La figure 13 illustre quelques cas de poursuite.

Poursuite 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 joueur la contrôlant, en utilisant la règle d'unité en *Embuscade* arrivant (elle arrive automatiquement). Elle doit par contre être placée avec le rang arrière centré le plus proche possible sur le point de la table d'où elle est sortie, sans changer de formation. Les figurines qui sont sorties de la table lors d'une poursuite ne peuvent effectuer aucune action, ni utiliser d'objet magique, de capacités ou de règles spéciales tant qu'elles sont en dehors de la table.

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 se reformer en combat. Pour pouvoir faire une *Reformation de Combat*, les unités qui ont perdu la manche de corps à corps doivent réussir au préalable un test de Commandement, avec un Commandement équivalent à celui qui a du être utilisé pour le test de *Moral*.

Si les deux camps veulent effectuer une *Reformation de Combat*, le joueur actif décide qui commence. Ce joueur doit alors faire les reformations de toutes ses unités, 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, en respectant les arcs engagés des unités ennemies. 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 un contact socle à socle avec une unité avec laquelle votre unité en reformation n'en avait pas auparavant. 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 des ennemis qu'il y en avait avant la reformation. Tout *Personnage* qui était au corps à corps doit le rester, même si cela peut être avec des figurines différentes. De plus, à la fin de toute *Reformation de Combat*, toute figurine ennemie qui était au corps à corps

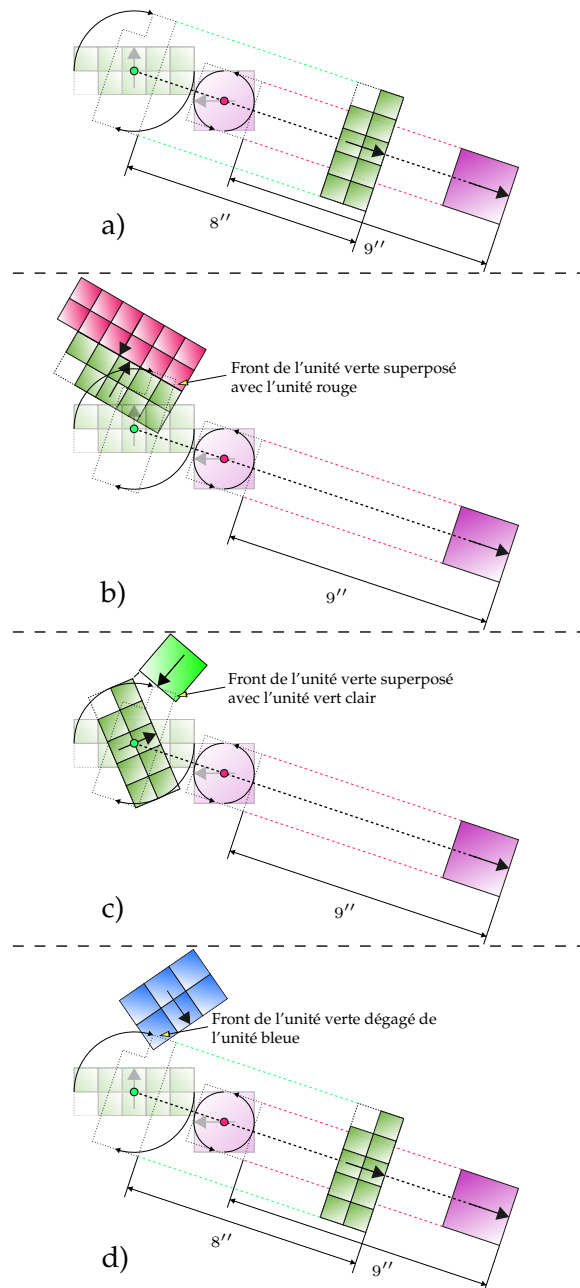


FIGURE 13 – Dans tous ces exemples, l'unité en violet est engagée sur le flanc de l'unité verte. L'unité verte gagne le combat. L'unité violette rate son test de *Moral* et fuit de 9''. L'unité verte la poursuit sur 8''.

- a) Dans ce premier exemple, il n'y a pas d'obstacle. L'unité verte est tournée vers l'unité violette et fait son mouvement de poursuite.
- b) Dans ce deuxième exemple, 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) Dans ce troisième exemple, 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) Dans ce quatrième exemple, 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.

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 peuvent être de différents types, décrits ci-dessous.

Attaques au corps à corps

Toutes les attaques faites sur des ennemis en contact socle à socle avec l'unité attaquante, lors de la *Phase de Corps à Corps*, ou si elles devaient être faites comme lors de cette phase, sont considérées comme des attaques au corps à corps.

Attaques à distance

Toutes les attaques qui ne sont pas des attaques au corps à corps sont nommées 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* ou la *Phase de Tir*. Les attaques spéciales ne peuvent jamais profiter des bonus conférés par les armes ou des règles spéciales qui affecteraient normalement les attaques de corps à corps ou de tir.

13.1 Étapes d'une attaque

Lorsqu'une attaque touche une unité, suivez ces points dans l'ordre :

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 fait des tests de *Panique* si nécessaire.

Réalisez chaque étape pour toutes les attaques qui sont effectuées en simultané avant de poursuivre à l'étape suivante. Les attaques de tir provenant d'une même unité en sont un exemple ou encore toutes les attaques au corps à corps à un même palier d'Initiative.

13.2 Répartition des touches

Les attaques qui ciblent une unité dans son ensemble, comme la plupart des attaques à distance et des attaques spéciales au corps à corps, sont considérées comme touchant uniquement les figurines ordinaires. Les touches provoquées par des gabarits sur des unités de figurines ordinaires (y compris avec un champion) sont réparties sur les figurines ordinaires à cette étape (cela signifie qu'un gabarit ne peut pas toucher une figurine ordinaire spécifique). Cette répartition peut être modifiée lorsqu'un *Personnage* a rejoint une unité (voir la section 16 à la page 78).

Les attaques au corps à corps normales ne sont pas réparties, mais allouées avant que les jets pour toucher ne soient lancés. Dans ce cas, passez l'étape 1 du paragraphe ci-dessus.

Si des figurines ordinaires d'une même unité n'ont pas toutes les mêmes Caractéristiques ou règles (comme des Endurances ou des Sauvegardes d'armure différentes), utiliser la valeur que possède la majorité des figurines de l'unité (l'attaquant choisit en cas d'égalité) pour tous les jets (pour toucher, pour blesser, pour les sauvegardes).

13.3 Jets pour blesser

Si l'attaque a une valeur en Force, l'attaque doit blesser la cible avec succès 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. Sinon, un résultat de '6' sur le dé est toujours un succès, tandis qu'un '1' est toujours un échec. Le joueur qui a infligé les touches lance également les dés pour blesser pour chaque attaque qui a touché la cible. Si l'attaque n'a pas de valeur en Force, suivez les règles données par cette attaque spéciale.

Lancez un D6 pour chaque touche. Pour déterminer quel score est nécessaire pour blesser la cible, croisez la colonne de la Force (F) correspondante avec la ligne de l'Endurance (E) de la cible sur le tableau 19.

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 19 – Résultat à obtenir pour blesser.

13.4 Sauvegarde d'armure et modificateurs

Si une ou plusieurs blessures ont été infligées, le joueur contrôlant l'unité attaquée doit réaliser des jets de sauvegardes d'armure pour tenter de se protéger de ces blessures. Pour ce faire, il doit lancer un D6 pour chaque jet pour blesser réussi et doit comparer le résultat à la valeur de sauvegarde d'armure de ses figurines (voir le paragraphe 15.4 à la page 76).

Si la Force de l'attaque est supérieure ou égale à 4, cette attaque altère la sauvegarde d'armure, avec un malus de -1 pour chaque point de Force au-delà de 3, jusqu'à -6, comme illustré dans le tableau 20.

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

TABLE 20 – Modification de la sauvegarde d'armure par la Force.

Certaines règles spéciales et capacités peuvent également modifier la sauvegarde d'armure, comme *Perforant* par exemple.

13.5 Régénération et sauvegarde invulnérable

Si une blessure n'a pas été empêchée par un jet de sauvegarde d'armure réussi, les figurines attaquées peuvent avoir une dernière chance d'annuler la blessure, en réalisant un jet de *Régénération* ou de *Sauvegarde Invulnérable*, si elles en possèdent. La *Régénération* et les *Sauvegardes Invulnérables* fonctionnent de la même manière que les sauvegardes d'armure, sauf qu'elles ne peuvent pas être modifiées ni combinées. Ces règles spéciales sont toujours données avec le jet minimal à réaliser sur un D6 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 un D6. Lancez un nombre de dés égal au nombre de blessures qui n'ont pas été sauvegardées par la sauvegarde d'armure. Si une figurine a plus d'une *Régénération* ou *Sauvegarde Invulnérable*, choisissez laquelle utiliser avant de jeter les dés. Une seule *Régénération* **ou** une seule *Sauvegarde Invulnérable* peut être utilisée contre une attaque. La *Sauvegarde Invulnérable* et la *Régénération* fonctionnent de la même manière. Toutefois, certains sorts et règles spéciales peuvent affecter l'une de ces sauvegardes spéciales sans affecter l'autre.

13.6 Retirer les points de vie

Si la figurine attaquée a raté toutes ses sauvegardes, retirez un Point de Vie par jet raté.

Figurines non ordinaires

Si l'attaque a été répartie ou allouée à une figurine non ordinaire, la figurine attaquée perd un PV 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. Toutes les blessures excédentaires sont perdues.

Champions d'unités

Même si les Champions d'unités sont des figurines ordinaires, chaque Champion a sa propre réserve de PV 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 subies restantes sont attribuées au champion (même s'il se bat dans un Défi).

Figurines ordinaires

Les figurines ordinaires d'une même unité partagent une réserve de PVs commune. Si une attaque a été allouée à une figurine ordinaire, retirez un PV pour chaque sauvegarde non réussite de la réserve commune de PVs. 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 3PVs chacun, se voit infliger 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 perdues.

Si une unité est composée de figurines ordinaires de différents *Types de Troupes*, chaque type de figurine ordinaire a sa propre réserve de PVs. Parfois, une ou plusieurs figurines ordinaires bénéficient de règles spéciales supplémentaires, par exemple des caractéristiques qui peuvent augmenter, bien souvent grâce à des objets magiques ou des sorts, ou qui peuvent être équipées différemment. De telles différences sont ignorées lorsque vous retirez les pertes. Ces dernières sont retirées comme d'habitude depuis le dernier rang, même si une figurine dans ce rang possède des règles spéciales ou équipements différents. En effet, rappelons que seule une différence de *Type de Troupe* permet aux figurines ordinaires de disposer de réserves de PVs différentes.

13.7 Retirer les pertes

Le retrait des pertes d'une unité se fait de manière différente si l'unité est engagée au corps à corps ou non.

Unités non engagées au corps à corps

Les figurines ordinaires sont retirées du dernier rang. Si l'unité n'a qu'un seul rang, retirez les figurines de chaque côté de l'unité, le plus équitablement possible. Si une figurine non ordinaire se trouve à une place où devrait être retirée une perte, retirez la figurine ordinaire la plus proche à la place, et déplacez la ou les figurine(s) non ordinaire(s) afin de combler cet espace vide. Notez que le retrait équitable de chaque côté d'un rang unique s'applique seulement à chaque lot d'attaques simultanées, il n'y a pas d'historique des pertes prélevées.

Une figurine non ordinaire est directement retirée depuis sa place dans l'unité. Une figurine ordinaire la remplace ensuite. Lorsque vous faites cela, la ou les figurines remplaçantes suivent les mêmes règles que pour les retraits des pertes, c'est-à-dire une figurine du dernier rang. Pour une unité déployée sur un seul rang, ôter une figurine ordinaire de chaque côté, de la manière la plus équitable possible.

Unités engagées au corps à corps

Les figurines ordinaires sont retirées depuis le rang arrière, et de façon à ce que le nombre de figurines toujours engagées au corps à corps soit maximal. Si l'unité n'a plus qu'un rang, retirez les figurines de chaque côté de l'unité, de manière à conserver en priorité le maximum d'unités en contact, puis en seconde priorité le nombre de figurines engagées. Si possible, retirez les figurines de chaque côté de l'unité, le plus équitablement possible, tout en préservant les priorités énoncées précédemment. Si une figurine non ordinaire se trouve à une place où devrait être retirée une perte, retirez la figurine ordinaire la plus proche possible à la place, et déplacez la ou les figurine(s) non ordinaire(s) afin de combler le vide. Notez que le retrait équitable de chaque côté d'un rang unique s'applique seulement à chaque lot d'attaques simultanées, il n'y a pas d'historique des pertes prélevées.

Une figurine non ordinaire est directement retirée depuis sa place dans l'unité. Une figurine ordinaire la remplace ensuite. Lorsque vous faites cela, la ou les figurines remplaçantes suivent les mêmes règles que pour les retraits des pertes, c'est à dire une figurine du dernier rang, et en maximisant le nombre d'unités et de figurines engagées au corps à corps.

13.8 Test de panique

Un test de *Panique* est un test de Commandement à faire immédiatement lorsque l'une des situations suivantes se produit :

- Une unité alliée est détruite à 6" ou moins. Cela comprend celles qui fuient hors de table.
- Une unité alliée a fui un corps à corps à 6" ou moins.
- 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 (*Lourdes Pertes*).
- Une règle, une capacité ou un sort force l'unité à réaliser un test de *Panique*.

Les unités qui ratent un test de *Panique* doivent fuir, généralement à l'opposé de la figurine ennemie la plus proche. S'il n'y a pas d'unités ennemies sur la table, la direction est aléatoire.

Si le test de *Panique* a été déclenché par un des cas énumérés ci-dessous, l'unité en fuite doit fuir dos à l'unité qui a provoqué le test de *Panique*. Utilisez le centre de l'unité adverse et le centre de l'unité en fuite pour déterminer l'axe de la fuite

- Un sort jeté par un sorcier ennemi.
- Une règle spéciale d'une figurine ennemie (comme la *Terreur*).
- L'unité subit des *Lourdes Pertes*, venant d'une même unité adverse.

Les unités engagées au corps à corps ou déjà en fuite sont immunisées à la *Panique*. Une unité qui a déjà réussi un test de *Panique* n'a pas à en passer d'autre pour le restant de la phase.

14 Types de troupe

Toutes les figurines ont un *Type de Troupe*, chacun ayant un certain nombre de règles spéciales décrites ci-dessous. Certaines règles peuvent également changer en fonction du *Type de Troupe* de la figurine ou de l'unité. Le *Type de Troupe* d'une unité est celui de la majorité de ses figurines ordinaires et *Champions*, l'adversaire tranchant en cas d'égalité. Si une unité est constituée uniquement de *Personnages*, utilisez le *Type de Troupe* majoritaire, l'adversaire décidant en cas d'égalité. Le *Type de Troupe* de figurines individuelles n'a pas à être le même que celui de leur unité.

Les figurines d'un certain *Type de Troupe* ont toujours les règles associées à leur *Type de Troupe* :

- **Infanterie** : pas de règles additionnelles.
- **Infanterie Monstrueuse** : *Piétinement* (1), *Rangs Monstrueux*, *Soutien Monstrueux*.
- **Cavalerie** : *Profil Combiné*, *Rapide*, *Soutien de Cavalerie*.
- **Cavalerie Monstrueuse** : *Piétinement* (1), *Profil Combiné*, *Rangs Monstrueux*, *Rapide*, *Soutien de Cavalerie*, *Soutien Monstrueux*.
- **Char** : *Pas de Marche Forcée*, *Profil Combiné*, *Rangs Monstrueux*, *Rapide*, *Soutien de Cavalerie*, *Touches d'Impact* (1D6).
- **Bête de Guerre** : *Rapide*.
- **Bête Monstrueuse** : *Piétinement* (1), *Rangs Monstrueux*, *Rapide*, *Soutien Monstrueux*.
- **Machine de Guerre** : *Mouvement ou Tir*, *Pas de Marche Forcée*, *Profil de Machine de Guerre*, *Rechargez !*.
- **Monstre** : *Grande Cible*, *Piétinement* (1D6), *Rangs de Monstre*, *Terreur*.
- **Monstre Monté** : *Grande Cible*, *Piétinement* (1D6), *Profil de Monstre Monté*, *Rangs de Monstre*, *Terreur*.
- **Nuée** : *Indémoralisable*, *Instable*, *Tirailleurs*.

14.1 Figurines à pied ou montées

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

14.1.1 Personnage monté

Certains personnages ont la possibilité de choisir une monture de la section "monture" d'un Livre d'armée. Quand une figurine est montée, son *Type de Troupe* change :

- Une figurine montée sur une *Bête de Guerre* devient de la *Cavalerie*.
- Une figurine montée sur une *Bête Monstrueuse* devient de la *Cavalerie Monstrueuse*.
- Une figurine montée sur un *Monstre* devient un *Monstre Monté*.
- Une figurine montée sur n'importe quel autre *Type de Troupe* devient le *Type de Troupe de sa monture* (mais compte comme une figurine montée et non à pied). Dans ce cas, la figurine gagne les règles de *Profil Combiné* et *Soutien de cavalerie*.

L'ensemble de la figurine (Personnage, monture et, éventuellement, cavaliers ou membres d'équipage supplémentaires) suit les règles des Personnages. Les cavaliers ou membres d'équipage appartenant à la monture choisie ne comptent pas comme des "montures" (ce qui signifie qu'ils peuvent utiliser leurs armes ou armures, par exemple). Ces cavaliers ou membres d'équipage ont leur propre équipement qu'ils peuvent utiliser. Cependant, la figurine combinée n'a qu'une seule sauvegarde d'armure. Il faut choisir d'utiliser l'armure des cavaliers ou membres d'équipages (en comptant la *Protection de Monture* et l'éventuel Caparaçon) ou l'armure du Personnage (en comptant la *Protection de Monture* et l'éventuel Caparaçon).

14.2 Règles spéciales des types de troupe

Rangs de monstre

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

Rangs monstrueux

L'unité a seulement besoin d'un minimum de trois figurines dans un rang pour qu'il soit considéré comme un *Rang Complet* et d'un minimum de six figurines par rang pour être considérée comme une formation de *Horde*.

Soutien de cavalerie

Les montures et l'attelage ne peuvent pas faire d'attaque de *Soutien*.

Soutien monstrueux

Les figurines avec cette règle spéciale peuvent faire jusqu'à trois attaques de *Soutien* au lieu d'une seule. Notez que les montures ne peuvent toujours pas faire d'attaques de *Soutien*.

Profil combiné

Les figurines ayant cette règle spéciale ont des profils différents pour chacun de leurs éléments. Les figurines de *Cavalerie* ont généralement un profil pour la monture et un profil pour le cavalier. Les figurines de *Char* ont généralement un profil pour le véhicule, un profil pour les membres d'équipage et un profil pour les montures. Certains chars n'ont qu'un seul profil pour le véhicule et les montures.

Quand ils attaquent, chaque élément de la figurine utilise ses propres caractéristiques. Chaque élément de la figurine peut faire une attaque de tir dans la même phase, mais ils doivent tous choisir la même cible. Un membre de l'équipage d'un *Char* peut choisir de tirer avec une arme de tir du *Char* à la place de sa propre arme de tir.

Dans toutes les autres situations, la figurine au profil combiné est considérée comme une seule figurine avec les caractéristiques suivantes.

- **Mouvement.** Utiliser le Mouvement de la monture ou de l'attelage.
- **Capacité de Combat.** Utiliser la CC du ou des cavalier(s), en utilisant la CC la plus haute s'il y a plusieurs cavaliers.
- **Endurance.** Utiliser la plus haute caractéristique d'**Endurance** disponible parmi tous les éléments de la figurine.
- **Points de Vie.** Utiliser la plus haute caractéristique de PV disponibles parmi tous les éléments de la figurine.
- **Commandement.** Utiliser le Cd du ou des cavalier(s), en utilisant le Cd le plus haut s'il y a plusieurs cavaliers.
- **Sauvegarde.** Utiliser la meilleure sauvegarde, sauvegarde invulnérable et régénération disponible parmi un des éléments de la figurine. La sauvegarde d'armure d'un cavalier peut être améliorée par la *Protection de la monture* et un *Caparaçon*.

Les autres caractéristiques sont ignorées sauf pour passer un test de Caractéristique. Dans un tel cas, utiliser la plus haute caractéristique disponible parmi tous les éléments de la figurine.

Profil de monstre monté

Les figurines ayant cette règle spéciale ont des profils différents : un profil pour la monture et un profil pour le (ou les) cavalier(s). Quand elles sont attaquées, les attaques sont obligatoirement résolues contre le *Monstre*.

Quand ils attaquent ou tirent, chaque élément de la figurine utilise ses propres caractéristiques. Chaque élément de la figurine peut faire une attaque de tir dans la même phase, mais ils doivent tous choisir la même cible. Le cavalier d'un *Monstre* peut choisir de tirer avec une arme de tir portée par le *Monstre* à la place de sa propre arme de tir.

Dans toutes les autres situations, la figurine au profil combiné est considérée comme une seule figurine avec les caractéristiques suivantes.

- **Mouvement.** Utiliser le Mouvement du *Monstre*.
- **Capacité de Combat.** Utiliser la CC du *Monstre*.
- **Endurance.** Utiliser l'Endurance du *Monstre*.
- **Points de Vie.** Utiliser les PV du *Monstre*. Quand le *Monstre* tombe à 0 PV, retirez tous les éléments de la figurine comme pertes.
- **Initiative.** Utiliser l'Initiative du *Monstre* pour tous les tests d'Initiative.
- **Commandement.** Utiliser le Cd du ou des cavalier(s), en utilisant le Cd le plus haut s'il y a plusieurs cavaliers.

- **Sauvegarde.** Utiliser les sauvegardes du *Monstre*. Ainsi, toute armure portée par le cavalier, sa propre *Sauvegarde Invulnérable* ou *Régénération* n'ont pas d'effet, à moins que le contraire ne soit précisé. Les *Monstres Montés* peuvent uniquement avoir une armure de type *Protection Innée*. Toute autre sorte d'armure est ignorée.

Les autres caractéristiques sont ignorées sauf pour passer un test de Caractéristique, hormis un test d'Initiative. Dans un tel cas, utiliser la plus haute caractéristique disponible parmi tous les éléments de la figurine.

Profil de machine de guerre

Les *Machines de Guerre* ont des profils différents pour la machine et ses servants. Utilisez les PVs de la *Machine de Guerre*. Utilisez l'Endurance de la machine contre toute attaque à distance et les caractéristiques des servants pour toutes les autres situations. *Les Machines de Guerre ratent automatiquement tout test de caractéristique sauf les tests de Commandement* et ne peuvent pas faire de *Marche Forcée*, déclarer des charges, poursuivre une unité en fuite ou choisir de fuir en réaction à une charge. Si une *Machine de Guerre* rate un test de *Panique*, elle ne fuit pas, mais ne peut pas tirer lors de sa prochaine phase de tir. Si elle rate un test de *Moral*, elle est simplement détruite. Si une *Machine de Guerre* tombe à 0 PV, la figurine et tous ses éléments sont retirés du champ de bataille comme perte. Les *Personnages* ne peuvent jamais rejoindre des *Machines de Guerre*.

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

Résumé des différents types de troupes

	Rang complet (horde)	Soutien	Règles spéciales	Mouvement	Taille
Infanterie	5 (10)	1	-	-	Petite
Bête de Guerre	5 (10)	1	-	<i>Rapide</i>	Petite
Cavalerie	5 (10)	1 (cavalier seulement)	<i>Profil Combiné</i> <i>Protection de Monture</i>	<i>Rapide</i>	Moyenne
Infanterie Monstrueuse	3 (6)	3	<i>Piétinement (1)</i>	-	Moyenne
Bête Monstrueuse	3 (6)	3	<i>Piétinement (1)</i>	<i>Rapide</i>	Moyenne
Cavalerie Monstrueuse	3 (6)	3 (cavalier seulement)	<i>Piétinement (1)</i> <i>Profil Combiné</i> <i>Protection de Monture</i>	<i>Rapide</i>	Moyenne
Char	3 (6)	1 (1 membre d'équipage seulement)	<i>Profil Combiné</i> <i>Protection de Monture</i> <i>Touches d'Impact (1D6)</i>	<i>Pas de Marche Forcée Rapide</i>	Moyenne
Monstre	1	-	<i>Piétinement (1D6)</i> <i>Terreur</i>	-	<i>Grande Cible</i>
Monstre Monté	1	-	<i>Piétinement (1D6)</i> <i>Profil de Monstre Monté</i> <i>Terreur</i>	-	<i>Grande Cible</i>
Nuée	* (10)	1	<i>Indémoralisable</i> <i>Instable</i> <i>Tirailleurs</i>	-	Petite
Machine de Guerre	Pas de rangs	-	<i>Mouvement ou Tir</i> <i>Profil de Machine de Guerre</i> <i>Rechargez !</i>	<i>Pas de Marche Forcée</i>	Petite

* Les Nuées ne peuvent pas avoir de rang complet vu qu'elles ont la règle *Tirailleurs*

15 Équipement standard

15.1 Armes de corps à corps

Les armes listées dans cette section sont utilisées au corps à corps et chacune apporte avantages et inconvénients. Les règles de ces armes s'appliquent uniquement aux attaques effectuées avec ces armes. Elles ne s'appliquent jamais aux attaques spéciales telles que le *Piétinement* ou quand la figurine se bat avec une arme différente. Quand une figurine possède plusieurs Armes de corps à corps, elle doit choisir laquelle utiliser au début de chaque combat et doit continuer à utiliser la même arme pour toute la durée du combat. Toutes les figurines ordinaires d'une même unité doivent choisir la même arme. À moins que le contraire ne soit précisé, les montures ne bénéficient jamais des effets des armes.

Arme de base	<p>Toutes les figurines sont équipées d'une Arme de base. Les Armes de base ne peuvent jamais être perdues ou détruites. Si une figurine possède n'importe quelle Arme de corps à corps autre qu'une Arme de base, elle ne peut pas choisir d'utiliser son Arme de base, à moins que le contraire ne soit précisé. Les Armes de base maniées par des figurines à pied peuvent être utilisées avec un Bouclier pour obtenir la règle <i>Parade</i>.</p> <p><i>Parade</i> : les figurines attaquant le front d'une unité qui utilise la <i>Parade</i> ne peuvent jamais toucher leur cible sur un jet plus facile que 4+. Appliquez cette règle avant tout modificateur pour toucher. Ceci n'est pas considéré comme un modificateur pour toucher.</p>
Fléau	<p><i>Arme à Deux Mains</i>. Les attaques portées avec un fléau ont +2 en Force. Les attaques de corps à corps allouées contre une figurine portant un Fléau ont un bonus de +1 pour toucher.</p>
Arme lourde	<p><i>Arme à Deux Mains</i>. Les attaques portées avec une arme lourde ont +2 en Force, mais sont faites à Initiative 0 (sans changer l'Initiative du porteur).</p>
Hallebarde	<p><i>Arme à Deux Mains</i>. Les attaques portées avec une hallebarde ont +1 en Force.</p>
Paire d'armes	<p><i>Arme à Deux Mains</i>. +1 Attaque et +1 en Initiative.</p>
Lance de cavalerie	<p>Les attaques portées avec une lance de cavalerie ont +2 en Force lors du round de combat suivant une charge. Ce bonus ne peut être utilisé que pour les attaques visant l'unité chargée. Seules une figurine montée, une <i>Bête de Guerre</i> ou une <i>Bête Monstrueuse</i> peuvent utiliser une lance de cavalerie.</p>
Lance légère	<p>Suit les mêmes règles qu'une lance de cavalerie, mais ne donne qu'un bonus de +1 en Force. Seules une figurine montée, une <i>Bête de Guerre</i> ou une <i>Bête Monstrueuse</i> peuvent utiliser une lance légère.</p>
Lance	<p><i>Combat avec un Rang Supplémentaire, Perforant (1)</i>. <i>Coup Fatal</i> contre la Cavalerie, la Cavalerie Monstrueuse et les Chars ennemis engagés avec le front de l'unité qui utilise les lances. Les figurines montées ne peuvent pas utiliser de lances.</p>

15.2 Armes de tir

Les armes listées dans cette section sont utilisées pour faire des attaques à distance. Chaque figurine ne peut normalement utiliser qu'une seule Arme de tir par phase, même si elle en possède plusieurs, et toutes les figurines ordinaires d'une même unité doivent choisir la même Arme de tir. Chaque Arme de tir a une portée maximale, une valeur de Force et peut avoir des règles spéciales. Les règles spéciales listées pour une Arme de tir ne s'appliquent qu'aux attaques de tir effectuées avec cette arme.

Arme	Portée	Force	Règles spéciales
Arc court	18"	3	<i>Tir de Volée.</i>
Arc	24"	3	<i>Tir de Volée.</i>
Arc long	30"	3	<i>Tir de Volée.</i>
Arbalète	30"	4	<i>Encombrant.</i>
Arquebuse	24"	4	<i>Encombrant, Perforant (1).</i>
Pistolet	12"	4	<i>Perforant (1), Tir Rapide, compte comme une paire d'armes au corps à corps.</i>
Paire de pistolets	12"	4	<i>Perforant (1), Tirs Multiples (2), Tir Rapide, compte comme une paire d'armes au corps à corps.</i>
Armes de jet	12"	Force du tireur	<i>Tirs Multiples (2), Tir Rapide.</i>

15.3 Armes d'artillerie

Les armes listées dans cette section sont des armes de tir particulières. Ces armes sont quelquefois montées sur des figurines de type *Machines de Guerre*, mais elles peuvent aussi être montées sur des *Chars*, portées par des *Monstres* ou contenues dans des *Objets Magiques*. Les *Armes d'Artillerie* sont des armes de tir et ont toujours la règle spéciale *Rechargez !*. Chaque *Armes d'Artillerie* son propre profil avec sa portée, une Force pour ses touches et ses règles spéciales, que vous trouverez avec sa description. Une attaque de tir d'une *Arme d'Artillerie* n'est pas résolue comme une attaque de tir classique : suivez les règles ci-dessous pour déterminer les dommages qu'elle cause.

Baliste

Les *Balistes* suivent les règles normales de tir, mais elles également peuvent pénétrer les rangs ou les colonnes, provoquant ainsi des dommages supplémentaires. **Déterminez le nombre maximal de touches possibles en regardant dans quel arc de la cible est située la *Baliste*. S'il s'agit du front ou de l'arrière, le nombre de touches maximal est égal au nombre de rangs de l'unité ciblée. S'il s'agit d'un flanc, le nombre de touches maximal est égal au nombre de colonnes de l'unité ciblée.** Si la *Baliste* touche sa cible, faites un jet pour blesser et tentez les sauvegardes comme d'habitude. Si une figurine est retirée comme perte, alors le carreau pénètre dans l'unité et provoque une nouvelle touche avec un malus de -1 à sa Force. Continuez d'ajouter des touches aussi longtemps qu'une figurine est retirée comme perte dans la limite du nombre maximal de touches déterminé plus tôt, en ajoutant un malus supplémentaire de -1 à la Force à chaque fois, jusqu'à un minimum de 1.

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

TABLE 21 – Force d'un tir de *Baliste*.

Batterie de tir

Une *Batterie de Tir* suit les règles normales de tir avec les exceptions suivantes : toutes les *Batteries de Tir* ont la règle spéciale *Tirs Multiples*. Toutefois, cette règle ne leur inflige pas la pénalité pour toucher usuelle. Si le nombre de tirs est un nombre prédéterminé, comme *Tirs Multiples (6)*, la *Batterie de Tir* ne peut pas subir d'*Incident de Tir*. Cependant, si le nombre de tirs est déterminé aléatoirement (par exemple *Tirs Multiples (2D6)*), la *Batterie de Tir* peut subir un *Incident de Tir*. Si un seul '6' naturel, après relances, est obtenu dans le résultat du nombre de tirs, la *Batterie de Tir* a un malus de -1 pour toucher pour ces tirs. Si au moins deux '6' naturels, après relances, sont obtenus dans le résultat du nombre de tirs, la *Batterie de Tir* subit un *Incident de Tir*. Tous les tirs sont annulés, et la *Batterie de Tir* doit effectuer un jet sur le tableau des *Incidents de Tir*.

Canon (X)

Choisissez une cible normalement, puis désignez un point du socle de cette cible en ligne de vue du canon. Lancez les dés pour toucher normalement, en ignorant les malus dûs aux couverts (lourds ou légers) et en ajoutant un bonus de +1 pour toucher si la figurine sous le point choisi possède la règle spéciale *Grande Cible*. Si le jet pour toucher est raté, il ne peut jamais être relancé. Si un '1' naturel est obtenu, le canon subit un *Incident de Tir* : le tir est annulé, et le *Canon* doit effectuer un jet sur le tableau des *Incidents de Tir*.

Si le canon réussit son jet pour toucher, tracez une ligne droite de X" (X étant la valeur entre parenthèses) depuis le point d'impact du boulet de *Canon*, en s'éloignant du centre de la figurine portant le *Canon*. Cette ligne est immédiatement stoppée si elle rencontre un mur ou un élément de terrain infranchissable.

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

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

TABLE 22 – Force d'un tir de *Canon*.

Canon à flammes

Placez le gabarit de 3" avec son centre dans la ligne de vue et à portée. Puis éloignez le gabarit de 1D6" du *Canon à Flammes*, tout droit, selon l'axe passant par le centre de la figurine et le centre du gabarit. Si un '6' naturel est obtenu pour déterminer cette distance, un *Incident de Tir* est survenu. Le tir est annulé et le *Canon à Flammes* doit effectuer un jet sur le tableau des *Incidents de Tir* avec un modificateur de -1. Autrement, toutes les figurines touchées par le gabarit au cours de son déplacement de 1D6" subissent une touche, en utilisant la Force et les règles spéciales données dans le profil de l'*Arme d'Artillerie*. Toute unité qui peut être potentiellement touchée par le gabarit, entre sa position initiale et 5" devant est considérée comme cible potentielle de l'attaque. Cela ne peut pas être une unité amie ou une unité engagée au corps à corps.

Catapulte (X)

Placez un gabarit de la taille indiquée dans le profil de l'arme, son centre étant au-dessus d'une figurine ennemie, dans la ligne de vue et à portée. Aucune partie du gabarit ne peut être placée sur une figurine amie ou sur des unités engagées au corps à corps. **Faites ensuite dévier le gabarit de 1D6x2"**. Si un '6' naturel est obtenu pour la distance de déviation, avant la multiplication par 2, un *Incident de Tir* est survenu. Le tir est alors annulé et la *Catapulte* doit effectuer un jet sur le tableau des *Incidents de Tir*.

Le centre du gabarit peut également être placé en dehors de la ligne de vue de la *Catapulte* (mais toujours au-dessus d'une figurine ennemie, à portée et dont aucune partie du gabarit n'est placée sur une figurine amie ou sur des unités engagées au corps à corps). Si c'est le cas, le gabarit ne reste pas en place si un « Touché ! » est obtenu. Au lieu de cela, déplacez le gabarit dans une direction aléatoire, mais retranschez la Capacité de Tir à la distance sur laquelle le gabarit bouge, pour obtenir 1D6x2 - CT". Si la distance est de 0 ou moins, l'unité est touchée et le gabarit n'est pas dévié.

	En ligne de vue	Hors de la ligne de vue
Flèche de déviation	1D6x2"	1D6x2"
Touché !	Touche directe	1D6x2 - CT"

TABLE 23 – Distance de déviation d'un tir de *Catapulte*.

Une fois que la position finale du gabarit est déterminée, toutes les figurines sous le gabarit sont touchées, en utilisant la Force et les règles spéciales données dans le profil de l'*Arme d'Artillerie*. Quelques *Catapultes* ont une Force plus grande ou des règles spéciales indiquées

entre crochets (comme Force 3 [9]). L'effet entre crochets affecte seulement la figurine située au centre exact du gabarit. S'il y a un doute entre plusieurs figurines, tirez au sort.

15.3.1 Tableau des Incidents

Quand une *Arme d'Artillerie* subit un *Incident de Tir*, lancez 1D6 et consultez l'effet correspondant au résultat dans le tableau 24.

Résultat	Effet
'0' ou moins	Explosion ! Toutes les figurines à moins de 1D6'' de la figurine qui subit un <i>Incident de Tir</i> reçoivent une touche de Force 5. La figurine qui tire est détruite, retirez-la comme perte.
1 à 2	Défaillance critique Le mécanisme de tir est endommagé. La figurine ne peut plus tirer avec cette arme pour le restant de la partie.
3 à 4	Enrayé Cette <i>Arme d'Artillerie</i> ne peut pas être utilisée au prochain tour de son propriétaire.
5+	Dysfonctionnement La figurine subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte autorisée.

TABLE 24 – Effets d'un *Incident de Tir*.

15.4 Armures

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

Il existe 5 différents types d'armure.

Armure complète

Une figurine ne peut porter qu'une seule *Armure Complète*.

Armure légère : +1

Armure lourde : +2

Armure de plates : +3

Montures

Protection de monture (6+) : +1

Protection de monture (5+) : +2

Peu importe le nombre de montures qu'a la figurine, elle ne gagne ce bonus qu'une fois.

Caparaçon : +1

Le caparaçon donne également -1 en Mouvement à la monture.

Autres

Il existe d'autres moyens d'augmenter la Sauvegarde d'Armure : des équipements spéciaux, des Objets magiques, comme des heaumes, des règles spéciales, certains sorts, et d'autres règles, mais seulement jusqu'à un maximum de +6.

Par exemple, si une figurine s'équipe d'une Armure légère (+1), d'un Bouclier (+1), d'un Heaume (+1) et qu'elle monte un cheval avec *Protection de monture (6+)* (+1) caparaçonné (+1), elle totalise un bonus de +5 à ses jets de Sauvegarde d'Armure. Cela veut dire qu'un jet de 2+ donnera un résultat de '7' ou plus, et sera une Sauvegarde d'Armure réussie. Normalement, une telle Sauvegarde d'Armure sera évoquée comme une Sauvegarde d'Armure de 2+. Remarquez qu'avec un total de +6 à la Sauvegarde d'Armure, aucune figurine ne peut avoir de meilleure Sauvegarde d'Armure que 1+ (et même avec ça, un jet de '1' naturel est toujours un échec).

Bouclier

Une figurine ne peut porter qu'un Bouclier. Au corps à corps, il est impossible d'utiliser un Bouclier en même temps qu'une arme ayant la règle *Arme à Deux Mains*.

Bouclier : +1

Protection innée Une figurine ne peut profiter que d'une seule instance de *Protection innée*. Utilisez la meilleure disponible.

Protection innée (6+) : +1

Protection innée (5+) : +2

Protection innée (4+) : +3

TABLE 25 – Types d'Armures

16 Personnages

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

16.1 Personnages isolés

Tout *Personnage* que vous souhaitez laisser seul peut être considéré comme une unité constituée d'une seule figurine. En conséquence, les règles normales des unités s'appliquent.

16.2 Rejoindre une unité

Les *Personnages* peuvent faire partie intégrante des autres unités en les rejoignant. Cela peut être réalisé en déployant le *Personnage* dans une unité en début de partie ou en amenant le *Personnage* en contact avec l'unité au cours de l'étape des *Autres Mouvements*. Les unités engagées au corps à corps ou en fuite ne peuvent pas être rejointes.

Notez que les *Personnages* peuvent rejoindre d'autres *Personnages*, pour constituer une unité constituée exclusivement de *Personnages*.

Quand un *Personnage* rejoint une unité, il est immédiatement déplacé à une position réglementaire pour suivre la règle *Au Premier Rang*, entraînant éventuellement le déplacement d'autres figurines vers l'arrière. Lorsqu'on choisit la position d'un *Personnage* à l'intérieur d'une unité, on peut le positionner librement sur tout emplacement réglementaire qu'il pourrait avoir atteint avec son Mouvement, en se déplaçant à travers l'unité qu'il a rejointe, éventuellement en prenant la place de figurines suivant aussi la règle *Au Premier Rang*. Déplacez les figurines qui suivent la règle *Au Premier Rang* aussi peu que possible, de manière à maintenir toutes les figurines dans des positions réglementaires. Si le *Personnage* n'a pas assez de mouvement pour atteindre la position souhaitée, il se déplace de la plus petite distance possible, à partir de sa position initiale, de manière à atteindre une position réglementaire, et ne peut alors faire se déplacer que les figurines sans la règle *Au Premier Rang*. Quand un *Personnage* rejoint une unité qui ne possède qu'un seul rang, son propriétaire peut choisir soit de déplacer une figurine au second rang, soit d'élargir le front de l'unité en plaçant la figurine remplacée à l'une des extrémités du premier et seul rang.

Si une unité est rejointe par un *Personnage*, elle ne peut plus se déplacer au cours de la même étape des *Autres Mouvements*. Une unité qui a été rejointe par un ou plusieurs *Personnages* n'est cependant pas considérée comme ayant bougé (pour la *Phase de Tir* par exemple). Le *Personnage* qui a rejoint l'unité est quant à lui considéré comme ayant bougé.

Une fois qu'il a rejoint une unité, un *Personnage* est considéré comme faisant partie intégrante de cette unité et suit toutes les règles auxquelles elle est astreinte.

Unité combinée détruite

Si toutes les figurines ordinaires d'une unité combinée sont tuées, laissant un ou plusieurs *Personnages* sans troupes, le ou les *Personnages* survivants forment toujours une unité, qui est considérée comme étant la même unité qu'auparavant pour tous les effets qui ont une durée (comme les sorts de type *Dure un tour*), et pour la *Panique* (pour ce dernier point, aucune unité

n'est considérée comme détruite, mais il se peut les *Personnages* doivent faire un test en raison de *Lourdes Pertes*).

Quitter une unité combinée

Un *Personnage* peut quitter une unité combinée au cours de l'étape des *Autres Mouvements* si l'unité est en mesure de se déplacer, c'est-à-dire si elle n'est pas engagée au corps à corps, ne s'est pas déjà déplacée au cours de cette étape, n'est pas en train de fuir, etc. Réalisez un test de *Marche Forcée* pour l'ensemble de l'unité avant de bouger toute figurine si vous désirez en faire une. Une unité quittée par un ou plusieurs *Personnages* n'est pas considérée comme ayant elle-même bougé, pour la *Phase de Tir* par exemple. Lorsqu'il quitte son unité, un *Personnage* peut se déplacer à travers celle-ci, et peut ainsi sortir de l'unité par n'importe quel bord et faire un mouvement de *Vol* s'il a cette règle spéciale. Le *Personnage* compte comme faisant partie intégrante de l'unité jusqu'à ce qu'il l'ait physiquement quittée. Cela signifie qu'il est affecté par des éventuelles altérations du Mouvement touchant l'unité au cours de sa sortie. Si le *Personnage* ne possède pas assez de mouvement pour être placé à moins de 1" de l'unité, il ne peut pas quitter celle-ci. **Un *Personnage* ne peut pas quitter et rejoindre la même unité durant la même phase de jeu.**

Charger hors d'une unité

Un *Personnage* peut aussi quitter une unité combinée en chargeant en dehors de celle-ci. Pour réaliser cela, il faut déclarer une charge avec un *Personnage* de l'unité combinée, pendant l'étape de *Déclaration des Charges*, comme à l'accoutumée. Si une telle manuvre est réalisée, l'unité elle-même, ainsi que d'éventuels autres *Personnages* de l'unité, ne peuvent pas déclarer de charge dans le même tour de joueur. **Les tirs résultant des réactions à une charge de *Personnage* sortant d'une unité combinée, du type *Tenir sa Position et Tirer*, sont tous alloués au *Personnage*.** Lorsqu'un *Personnage* charge à partir d'une unité combinée, il utilise sa propre valeur de Mouvement, peut utiliser un mouvement de *Vol* s'il en possède un, et est affecté par des éventuelles altérations du Mouvement touchant l'unité pour son mouvement de charge. Si la charge est réussie, déplacez le *Personnage* en dehors de l'unité et chargez normalement. Pour ce mouvement de charge, le personnage peut ignorer les figurines de l'unité qu'il quitte. Si la charge est ratée, le *Personnage* réalise un déplacement de *Charge Ratée* qui le fait sortir de l'unité. Si le mouvement de *Charge Ratée* est trop court pour positionner le *Personnage* à plus de 1" de l'unité combinée, laissez le *Personnage* à l'intérieur de l'unité. Celle-ci est considérée comme ayant raté une charge.

Attaques sur une unité combinée

Quand des attaques sont infligées à une unité combinée, il y a deux possibilités pour distribuer les touches :

- **Tous les *Personnages* sont du même *Type de Troupe* que les figurines ordinaires de l'unité dans laquelle ils se trouvent, et il y a au moins 5 figurines ordinaires dans cette unité.** Dans ce cas, toutes les touches sont réparties sur les figurines ordinaires, les *Personnages* n'étant pas affectés par les touches. Si le *Personnage* est touché par un gabarit, **cette touche est transférée à l'unité.**
- **Certains *Personnages* sont d'un *Type de Troupe* différent de celui des figurines ordinaires de l'unité dans laquelle ils se trouvent, ou il y a moins de 5 figurines ordinaires**

dans l'unité combinée. Dans ce cas, le joueur qui réalise les attaques répartit équitablement les touches entre les figurines ordinaires et les *Personnages* appartenant à un autre *Type de Troupe*. Une figurine ne peut pas subir une deuxième touche tant que toutes les figurines de l'unité n'en ont pas reçu une première, et ainsi de suite. Si un *Personnage* est touché par un gabarit, il en subit les conséquences normalement. Notez que si l'unité a 5 figurines ordinaires ou plus, les *Personnages* du même *Type de Troupe* sont ignorés (aucune touche ne peut leur être allouée, y compris par un gabarit).

16.2.1 Au premier rang

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

Lorsqu'on déplace une unité qui inclut des figurines avec la règle spéciale *Au Premier Rang*, ces figurines peuvent être réorganisées dans une nouvelle position, toujours autant au devant que possible. Cela fait partie du mouvement. Cela peut se faire au cours d'un *Mouvement Simple*, d'une *Marche Forcée*, d'une *Roue* ou d'une *Reformation*, et compte dans la limite du mouvement permis par l'unité. Mesurez entre la position initiale de la figurine et sa position d'arrivée pour déterminer de quelle distance elle s'est déplacée.

Si une figurine avec la règle spéciale *Au Premier Rang* quitte une unité ou est enlevée comme perte, l'espace inoccupé qu'elle laisse doit être comblé avec des figurines des autres rangs, si possible en déplaçant des figurines avec la règle *Au Premier Rang* vers le front de l'unité, si cela les déplace bien vers des positions plus en avant. Si plus d'une figurine avec la règle *Au Premier Rang* peut se déplacer vers l'avant, le propriétaire des figurines décide lesquelles de ces figurines sont déplacées vers l'avant. Si toutes les figurines avec la règle *Au Premier Rang* sont déjà autant à l'avant que possible, comblez tout espace vide avec des figurines ordinaires venant de l'arrière.

Parfois, les figurines avec la règle *Au Premier Rang* doivent être redistribuées de manière à ce que toutes les figurines de ce type soient autant à l'avant de l'unité que possible. Quand cela se produit, déplacez aussi peu de figurines que possible pour respecter la règle. Voir la figure 14 pour un exemple d'organisation d'unité avec des socles compatibles et incompatibles.

Socle compatible

Si une figurine suivant la règle *Au Premier Rang* n'a pas la même taille de socle que l'unité dans laquelle elle se trouve, mais que son socle est de la même taille qu'un multiple entier de socles de figurines de l'unité (on parle alors d'un **socle compatible**), par exemple un socle de 40x40mm dans une unité de figurines sur des socles de 20x20mm, le *Personnage* est placé dans l'unité normalement, en déplaçant le nombre nécessaire de figurines. L'avant du socle du *Personnage* doit être placé le plus à l'avant possible de l'unité pour respecter la règle *Au Premier Rang*). La figurine est considérée comme étant dans tous les rangs que son socle remplit. Pour calculer le nombre de figurines dans chaque rang de l'unité, pour le décompte des *Rangs Complets* ou pour obtenir la formation en *Horde*, considérez que le *Personnage* compte comme autant de figurines ordinaires que son socle, plus grand, occupe. Une figurine ne peut pas rejoindre une unité ayant plus d'un rang et une largeur inférieure à celle de son socle. De même, une unité ne peut pas faire de reformation qui serait moins large que le socle d'un *Personnage* de cette unité. Si une figurine a un socle compatible plus long que les figurines ordinaires d'une

unité, celle-ci est autorisée à avoir plus d'un rang incomplet, à condition qu'ils ne soient formés que des parties arrières des socles plus longs.

Socle incompatible

Si, en revanche, une figurine avec la règle *Au Premier Rang* ne possède pas un socle compatible, comme par exemple un socle de 50x50mm dans une unité de figurines sur des socles de 20x20mm, le socle est dit **incompatible** et le *Personnage* est placé sur le côté de l'unité, son socle en contact avec celui des figurines de l'unité, et aligné avec le front de celle-ci. Un maximum de deux *Personnages* avec des socles incompatibles peut rejoindre une même unité, en les plaçant de chaque côté. Ces figurines sont considérées comme faisant partie du premier rang de l'unité, mais ne sont pas prises en compte lorsqu'on compte le nombre de figurines dans chaque rang, pour le décompte des *Rangs Complets* ou pour obtenir la formation en *Horde*.

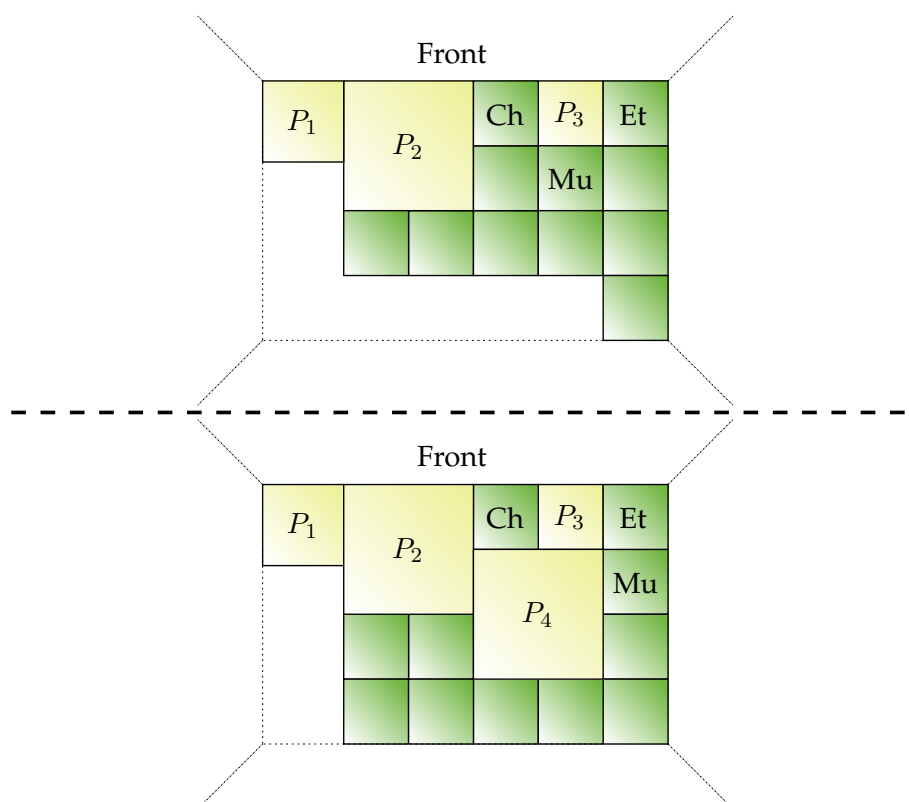


FIGURE 14 – Le *Personnage* P_1 a un socle incompatible et est placé à côté de l'unité. Les *Personnages* P_2 et P_3 ont des socles compatibles et sont placés à l'intérieur de l'unité, le plus à l'avant possible. Cette unité est considérée comme ayant 3 *Rangs Complets* : P_1 n'est pas pris en compte, alors que P_2 compte comme 2 figurines de large.

Quand le *Personnage* P_4 rejoint l'unité, le musicien (Mu) doit être déplacé sur le côté de manière à avoir toutes les figurines qui suivent la règle spéciale *Au Premier Rang* le plus sur le devant de l'unité possible.

16.2.2 Faites place

À la troisième étape d'une manche de corps à corps (voir le paragraphe 12.2), tout *Personnage* placé au premier rang et qui n'est pas en contact socle à socle avec une unité ennemie peut

être déplacé en contact avec un ennemi qui est en contact socle à socle avec l'avant de l'unité du *Personnage*. Pour ceci, échangez les positions de ce *Personnage* avec une ou des figurines non-*Personnage* de son unité. Une figurine avec un socle incompatible ne peut jamais opérer un tel mouvement.

16.3 Le général

16.3.1 Choisir le général de l'armée

Toutes les armées doivent avoir un *Général* pour les diriger. Il doit être le *Personnage* avec le plus haut Commandement dans votre armée ayant la possibilité d'être le *Général*, hormis le *Porteur de la Grande Bannière*. Si deux *Personnages* ou plus se disputent le plus haut Commandement, vous êtes libre de choisir lequel des *Personnages* est votre *Général*, **mais cela doit être mentionné dans votre liste d'armée**. Le *Général* de l'armée possède la règle *Présence Charismatique*.

16.3.2 Présence charismatique

Une figurine qui n'est pas en fuite avec la règle *Présence Charismatique* donne son Commandement à toutes les unités alliées dans un rayon de 12". Les unités qui bénéficient de la *Présence Charismatique* peuvent utiliser ce Commandement au lieu de leur propre Commandement, si elles le souhaitent. Les effets modifiant le Commandement du *Général* sont pris en compte au moment où celui-ci transmet son Commandement.

16.4 Le porteur de la grande bannière

16.4.1 Choisir le porteur de la grande bannière

Certains *Personnages* peuvent être promus *Porteur de la Grande Bannière* parmi les options de leur livre d'armée. Une armée ne peut inclure qu'un seul *Porteur de la Grande Bannière*. Le *Porteur de la Grande Bannière* de l'armée possède la règle *Tenez les Rangs*.

16.4.2 Tenez les rangs

Un *Porteur de la Grande Bannière* qui n'est pas en fuite et qui a la règle *Tenez les Rangs* permet aux unités alliées se trouvant dans un rayon de 12" de relancer leurs tests de Commandement ratés. **Elles n'y sont pas obligées.**

16.4.3 Bannière magique

Si un *Porteur de la Grande Bannière* a la possibilité de choisir des *Objets Magiques*, il lui est permis d'acquérir une bannière magique. **Cette bannière magique peut être soit comptabilisée comme faisant partie des objets magiques acquis par la figurine, dans la limite des points d'Objets Magiques qui lui est autorisée (habituellement 50 pts pour un héros, par exemple), soit elle peut être prise sans aucune limitation de points, mais dans ce cas la figurine ne peut prendre aucun autre Objet Magique.**

16.4.4 Leur bannière est à terre

Quand un *Porteur de Grande Bannière* est retiré comme perte alors qu'il était engagé au corps à corps, on considère que la grande bannière est capturée par l'adversaire. Quand un *Porteur de la Grande Bannière* fuit un corps à corps, on considère que la grande bannière est perdue, avec toute bannière magique associée et la règle *Tenez les Rangs*, et la figurine qui était en possession de la grande bannière perd tous les effets bénéfiques engendrés par celle-ci. Elle est alors considérée comme capturée par l'armée adverse.

16.5 Défis

16.5.1 Lancer un défi

Les *Personnages* ou *Champions* engagés dans un combat peuvent lancer un *Défi*. À la quatrième étape d'une manche de corps à corps (voir 12.2), le joueur actif peut désigner l'un de ses *Personnages* ou *Champions* et lancer un *Défi* avec ce dernier. S'il n'a pas relevé de *Défi*, le joueur réactif peut alors désigner l'un de ses *Personnages* ou *Champions* et lancer lui-même un *Défi*.

16.5.2 Accepter ou refuser un défi

Si un *Défi* est lancé, le joueur adverse peut choisir l'un de ses propres *Personnages* ou *Champions* engagés dans le même combat pour relever le *Défi* et combattre le *Personnage* ou *Champion* qui l'a lancé. La figurine qui accepte le *Défi* doit se trouver dans une unité qui est en contact avec la figurine qui l'a lancé, ou son unité.

Si un *Défi* n'est pas relevé, ce *Défi* est dit refusé. Dans ce cas, le joueur qui a lancé le *Défi* désigne l'un des *Personnages* non-*Champion* de son adversaire qui aurait pu accepter le *Défi* (s'il y en a un, bien sûr). Le Commandement de cette figurine est réduit à 0 et elle ne peut plus utiliser la règle spéciale *Tenace* (notez que son unité ne peut plus utiliser cette règle non plus si c'est le *Personnage* qui lui transmet) jusqu'à la fin du tour au cours duquel le combat se termine, ou jusqu'à ce que ce *Personnage* relève ou lance un *Défi*. Elle ne peut par ailleurs faire aucune attaque de corps à corps au cours de cette manche de corps à corps. Si c'est le *Porteur de la Grande Bannière*, il perd la règle *Tenez les Rangs* et n'ajoute pas +1 au résultat de combat au cours de cette *Phase de Corps à Corps*.

16.5.3 Relever un défi

Si un *Défi* est relevé, le *Personnage* ou *Champion* qui lance le *Défi* et le *Personnage* ou *Champion* qui relève le *Défi* sont considérés comme étant au contact socle à socle, même si leurs socles ne sont pas physiquement en contact, et doivent diriger toutes leurs attaques contre leur vis-à-vis. Les attaques spéciales réalisées contre une unité, telles que les *Piétinements*, les *Attaques de Souffle*, les *Touches d'Impact* et les *Attaques de Broyage*, sont toujours dirigées contre le *Personnage* ou *Champion* engagé dans le duel. Dans le cas des *Piétinements*, le *Personnage* ou *Champion* ciblé doit bien sûr appartenir à un *Type de Troupe* qui peut être piétiné et, dans le cas contraire, les attaques de *Piétinements* sont perdues. Aucune autre figurine ne peut diriger des attaques contre les deux duellistes. Aucune attaque ou touche réalisée en dehors du *Défi* ne peut être attribuée à l'une des deux figurines engagées dans un *Défi*. Si un *Personnage* ou *Champion* avec des attaques étalées sur plusieurs paliers d'Initiative, comme par exemple un cavalier et sa monture, ou une figurine qui possède la règle spéciale *Piétinement*, élimine son adversaire avant d'avoir pu faire toutes ses attaques, ces attaques restantes peuvent être dirigées sur la figurine tuée,

comme si elle était encore vivante et en contact socle à socle, de façon à obtenir des points de *Carnage*.

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

16.5.4 Carnage

Pendant un *Défi*, toutes les blessures en excédent sont comptabilisées dans le résultat de combat, jusqu'à un maximum de +3.

17 État-majors

Certaines unités proposent une option pour promouvoir des figurines d'*État-Major*, qui peuvent être un *Champion*, un *Musicien*, ou encore un *Porte-Étendard*. Chacune de ces figurines est une amélioration d'une figurine ordinaire, qui devient alors une figurine d'*État-Major*. Elles ont la règle *Au premier rang*, décrite au paragraphe 16.2.1 à la page 80.

17.1 État-major et pertes

Les *Musiciens* et *Porte-Étendards* sont considérés comme des figurines ordinaires, donc les blessures qui leur sont infligées occasionnent des pertes retirées à l'arrière de l'unité, comme pour toute figurine ordinaire. Si un *Musicien* ou un *Porte-Étendard* devait être retiré comme perte du fait de son positionnement dans l'unité, comme par exemple s'il est au bout d'une unité formée d'un seul rang, retirez-le, puis remettez-le à la place d'une figurine ordinaire restante. Les *Champions* peuvent être ciblés de la même manière que des *Personnages*. Cependant, si assez de blessures sont infligées à une unité pour tuer toutes les figurines ordinaires, les éventuelles blessures excédentaires sont reportées sur le *Champion*, même s'il combat dans un *Défi*.

17.2 Musiciens

Reformation Rapide

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

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

Du nerf !

Si un résultat de combat est nul, le camp qui possède un *Musicien* gagne le combat. Si les deux camps possèdent un *Musicien*, le combat est une égalité. Si un test de *Moral* est provoqué par une victoire procurée par un *Musicien*, **aucun modificateur du Commandement pour avoir perdu le combat n'est appliqué à l'unité qui perd**, ni pour le test de *Moral*, ni pour le test de *Reformation de Combat*. Les unités *Instables* ne sont pas affectées.

Rappel à l'ordre

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

17.3 Porte-étendard

Bonus de combat

Un camp qui possède au moins un *Porte-Étendard* a un bonus de +1 à son résultat de combat.

Étendard capturé

Quand un *Porte-Étendard* est retiré comme perte alors qu'il était engagé dans un corps à corps, on considère que l'étendard est capturé par l'adversaire. Si une unité contenant un *Porte-Étendard* perd un combat et rate son test de *Moral*, remplacez sa figurine par une figurine ordinaire, et l'étendard est capturé. Il est considéré comme perdu pour tout aspect du jeu, comme le bonus au *Résultat de Combat* ou toute bannière magique.

17.3.1 Porte-étendard Vétéran

Certaines unités ont la possibilité de sélectionner un *Porte-étendard Vétéran*. Un *Porte-étendard Vétéran* peut sélectionner une bannière magique coûtant 25 points maximum. Un *Porte-étendard Vétéran* suit la règle *Unique*. Il ne peut donc être représenté qu'une seule fois par armée (ou deux fois en cas de Grande Armée).

17.4 Champions

Premier entre ses pairs

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

Meneur de charge

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

18 Terrains et décors

18.1 Types de terrain

Terrain dangereux (X)

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

Parfois, la règle est écrite *Terrain Dangereux (X)*. Dans ce cas, la figurine subit une blessure pour chaque dé inférieur ou égal à X.

Les tests de terrain dangereux sont effectués dès que la figurine touche le terrain en question. Dans la plupart des cas, le moment où une figurine meurt importe peu, et il est donc plus aisé d'effectuer tous les tests de Terrain dangereux d'une unité en même temps. Les blessures dues aux tests de Terrain dangereux sont réparties sur l'unité de façon normale.

Une figurine n'effectue jamais plus d'un seul test de Terrain Dangereux par élément de décor durant un mouvement, mais il se peut qu'elle doive effectuer plusieurs tests en raison de différents éléments de décor ou règles spéciales.

Décor occultant

Aucune ligne de vue ne peut être tracée au travers d'un *Décor Occultant*. Certains *Décors Occultants*, tels que les collines, peuvent être occupés ou traversés par des figurines. Dans de tels cas, une ligne de vue peut être tracée depuis ou vers l'intérieur du décor, mais jamais au travers de celui-ci.

Terrain et Couvert Léger

Lorsqu'une figurine tire, sa cible bénéficie d'un *Couvert Léger* si au moins la moitié de l'empreinte au sol de l'unité ciblée est occultée par un terrain offrant un *Couvert Léger* (voir le paragraphe 11.2.1 à la page 44). Pour cette règle, les figurines placées dans un élément de terrain ne le prennent pas en compte.

Terrain et Couvert Lourd

Lorsqu'une figurine tire, sa cible bénéficie d'un *Couvert Lourd* si au moins la moitié de l'empreinte au sol de l'unité ciblée est occultée par un terrain offrant un *Couvert Lourd* (voir le paragraphe 11.2.1 à la page 44). Pour cette règle, les figurines placées dans un élément de terrain ne le prennent pas en compte.

18.2 Liste des terrains particuliers

18.2.1 Terrain découvert

Les *Terrains Découverts* n'ont généralement aucun effet sur les lignes de vue, les couverts ou le mouvement. Toute partie du champ de bataille qui n'est pas couverte par un autre élément de décor est considéré comme *Terrain Découvert*.

18.2.2 Terrain infranchissable

- **Ligne de vue.** Un *Terrain Infranchissable* est un *Décor Occultant*.
- **Couvert.** Un *Terrain Infranchissable* offre un *Couvert Lourd* en cas de couvert.
- **Mouvement.** Aucune figurine ne peut se déplacer dans ou au travers d'un *Terrain Infranchissable*. Si une charge amène une figurine à moins de 1" d'un *Terrain Infranchissable*, la figurine et son unité sont autorisées à y rester, jusqu'à la première fois où elles s'éloignent de plus de 1".

18.2.3 Champs

- **Couvert.** Un *Couvert Léger* est attribué aux unités dont au moins la moitié de l'empreinte au sol est dans un *Champ*.
- **Mouvement.** Les *Champs* sont des *Terrains Dangereux (1)* pour la *Cavalerie*, la *Cavalerie Monstrueuse* et les *Chars*.
- **Facile à embraser.** Toute unité dont au moins la moitié de l'empreinte au sol est dans un *Champ* est *Inflammable*. De plus, les figurines capables de faire des *Attaques Enflammées*, venant de la figurine ou d'une arme, traitent les *Champs* comme des *Terrains Dangereux (1)*.

18.2.4 Collines

- **Ligne de vue.** Les *Collines* sont des *Décors Occultants*.
- **Couvert Lourd.** Une *Colline* offre un *Couvert Lourd* aux unités derrière elle.
- **Couvert Léger.** Si au moins la moitié de l'empreinte au sol d'une unité sur la *Colline* est cachée à la ligne de vue du tireur, elle compte comme un *Couvert Léger*.
- **Position élevée.** Toute figurine dont au moins la moitié du socle est sur une *Colline* est considérée comme étant de *Grande Taille* pour la détermination des lignes de vue et des couverts.
- **Position dominante.** Lors de la manche de corps à corps d'un tour où une unité charge, si plus de la moitié de son empreinte au sol était sur une *Colline* au début de son mouvement de charge, et que moins de la moitié de son empreinte au sol est toujours sur la *Colline* à la fin de ce mouvement, elle gagne un +1 au *Résultat de Combat* additionnel.

18.2.5 Forêts

- **Couvert.** Une *Forêt* offre un *Couvert Léger* en cas de couvert.
- **Mouvement.** Les *Forêts* sont des *Terrains Dangereux (1)* pour la *Cavalerie*, la *Cavalerie Monstrueuse*, les *Chars* et les unités se déplaçant en volant.
- **Pas de rangs.** Une unité dont au moins la moitié de l’empreinte au sol est dans une *Forêt* ne peut jamais être *Indomptable*.
- **Tenaces.** À l’inverse, les *Tirailleurs* et les *Personnages* d’infanterie seuls sont *Tenaces* si la majorité de leur empreinte au sol est dans une *Forêt*.

18.2.6 Ruines

- **Couvert.** Des *Ruines* offrent un *Couvert Lourd* en cas de couvert (pour les unités dont au moins la moitié de l’empreinte au sol occupe les *Ruines*), sauf pour les *Grandes Cibles*.
- **Mouvement.** Les *Ruines* sont des *Terrains Dangereux (1)* pour toutes les unités à l’exception des *Tirailleurs*, et des *Terrains Dangereux (2)* pour la *Cavalerie*, la *Cavalerie Monstrueuse* et les *Chars*.

18.2.7 Eaux peu profondes

- **Mouvement.** Aucune unité ne peut faire de *Marche Forcée* si au moins une partie de ce mouvement se fait dans des *Eaux peu Profondes*. Les *Eaux peu Profondes* sont des *Terrains Dangereux (1)* pour la *Cavalerie*, la *Cavalerie Monstrueuse* et les *Chars*.
- **Désorganisés.** Un rang au moins partiellement immergé ne compte jamais comme un *Rang Complet*. Si la majorité d’une unité est dans des *Eaux peu Profondes*, l’unité compte comme n’ayant aucun *Rang Complet*. La règle *Désorganisés* ne s’applique pas aux unités qui ont la règle spéciale *Guide* ou *Guide (Eaux peu Profondes)*.

18.2.8 Murs

- **Couvert.** Un *Mur* offre un *Couvert Lourd* aux unités n’ayant pas la règle *Grande Cible*, si la majorité du front de l’unité est positionné en défense du *Mur*. Si l’unité qui la prend pour cible est dans l’arc arrière ou dans un arc latéral, utilisez le côté correspondant de l’unité pour déterminer si elle bénéficie d’un couvert.
- **Mouvement.** Ignorez les *Murs* pour les déplacements et le positionnement des unités. Un *Mur* est un *Terrain Dangereux (1)* pour la *Cavalerie*, la *Cavalerie Monstrueuse* et les *Chars*.
- **Combat.** Les figurines qui défendent un *Mur* (voir ci-dessous) gagnent la règle *Distayant* contre les unités attaquant depuis l’arc de l’unité en défense où se situe le mur, lors de la première manche de corps à corps de l’unité qui charge.
- **Défendre un mur.** Pour défendre un *Mur*, une figurine doit être alignée et en contact socle à socle avec ce *Mur*.

18.2.9 Bâtiments

- **Ligne de vue.** Les *Bâtiments* sont des *Décors Occultants*.
- **Couvert.** Un *Bâtiment* offre un *Couvert Lourd* en cas de couvert.
- **Entrer dans un bâtiment.** Une unité composée entièrement d'*Infanterie*, d'*Infanterie Monstrueuse*, de *Bêtes de Guerre*, de *Bêtes Monstrueuses* ou de *Nuées* peut entrer dans un bâtiment vide lors de l'étape des *Autres Mouvements*. L'unité entière doit alors y entrer. Pour ce faire, il suffit qu'elle entre en contact avec le *Bâtiment*, **mais aucune figurine de l'unité ne peut parcourir une distance supérieure à trois fois son Mouvement. Mesurez la distance entre la position initiale de la figurine et le point le plus proche du Bâtiment.** Une unité du type de troupes mentionnés ci-dessus peut également être déployée dans un *Bâtiment* vide. Lorsqu'une unité occupe un *Bâtiment*, les distances par rapport aux figurines à l'intérieur sont mesurées depuis les bords du *Bâtiment*. Le centre de l'unité est alors le centre du *Bâtiment*. (Notez que pour déployer une unité dans un *Bâtiment*, ce *Bâtiment* doit être complètement dans votre zone de déploiement. De même, un *Bâtiment* doit être à plus de 18" de toute unité ennemie pour qu'une unité ayant la règle *Éclaireur* s'y déploie). Une unité dans un *Bâtiment* est toujours considérée comme ayant un rang (mais pas un Rang Complet) et une colonne.
- **Inflammables.** Les figurines dans un bâtiment gagnent la règle spéciale *Inflammable* jusqu'à ce qu'elles sortent du bâtiment.
- **Quitter un bâtiment.** Une unité peut quitter un *Bâtiment* lors de l'étape des *Autres Mouvements*, à condition qu'elle n'y soit pas entrée pendant le même tour. Son rang arrière doit alors être placé en contact avec le *Bâtiment*. Toutes ses figurines doivent se retrouver à une distance du *Bâtiment* inférieure à deux fois leur Mouvement (l'unité peut adopter n'importe quelle formation). L'unité ne peut plus se déplacer durant cette phase. Une unité dans un *Bâtiment* ne peut pas déclarer de charge. Un *Bâtiment* peut aussi être quitté lors d'une fuite (à la suite d'un test de *Panique* raté ou d'un combat perdu). Lorsque cela se produit, vérifiez d'abord la direction de fuite et déterminez le point où le centre de l'unité finirait son mouvement. Ensuite, placez le centre de l'unité sur ce point, avec son front dans la direction de la fuite tout en ayant une formation légale (en respectant les règles d'espacement entre les unités). Si cela est impossible, placez l'unité dans une formation légale, toujours avec son front dans la direction de la fuite, et déplacez l'unité dans sa direction de fuite, jusqu'à la limite où elle peut être placée.
- **Tirer depuis un bâtiment.** Une unité tirant depuis un *Bâtiment* compte comme étant de *Grande Taille*. **Pas plus de 15 figurines, ou 5 dans le cas d'*Infanterie Monstrueuse*, peuvent tirer depuis un Bâtiment.**
- **Attaques à distance et bâtiments.** Les *Bâtiments* offrent un *Couvert Lourd* aux unités les occupant. Si un gabarit touche un *Bâtiment*, on considère qu'il touche D6 figurines de l'unité qui l'occupe. Si le gabarit possède des règles différentes pour la figurine sous son centre, utiliser les règles du centre pour toutes les touches, sauf si le centre du gabarit n'est pas au dessus du *Bâtiment*.
- **Autres mouvements.** Un *Bâtiment* est considéré comme un *Terrain Infranchissable* pour toute unité qui n'y entre pas, ne le quitte pas ou n'y mène pas un assaut.
- **Mener un assaut contre un bâtiment.** Les déclarations et résolutions de charge contre un *Bâtiment* se font comme d'ordinaire, avec les exceptions suivantes. L'unité chargée

ne peut pas fuir en réponse à la charge. Déplacez l'unité qui charge au contact du bâtiment, en l'alignant et en maximisant le contact comme d'habitude (le bâtiment devrait avoir un socle rectangulaire). Bien entendu, le bâtiment ne peut pas être bougé lors de l'alignement.

- **Combat contre un bâtiment.** Les montures, de tout type, ne peuvent pas combattre lors du combat qui s'ensuit, et les figurines qui combattent ne peuvent pas bénéficier de *Touches d'Impact*, de *Lances de Cavalerie*, de *Lances Légères* ou de bonus à leur sauvegarde liés à leur monture, tels que les règles *Protection de la Monture* ou un *Caparaçon*. Jusqu'à 10 figurines qui ne sont pas en contact socle à socle avec d'autres ennemis peuvent combattre, dans chaque camp, et sont qualifiées d'*Attaquants* et de *Défenseurs*. Les *Chars*, l'*Infanterie Monstrueuse*, la *Cavalerie Monstrueuse* et les *Bêtes Monstrueuses* comptent pour 3 figurines chacun pour ceci, tandis que les *Monstres* et *Monstres Montés* comptent pour 6. Ces figurines sont sélectionnées au début de chaque manche de corps à corps, en premier par le joueur *Attaquant*, puis par le joueur *Défenseur*.

Chaque figurine compte comme étant en contact socle à socle avec toutes les figurines ennemies désignées comme *Attaquants* ou *Défenseurs*, et peut répartir ses attaques entre elles. Les figurines ordinaires tuées peuvent être remplacées par d'autres figurines ordinaires, quel que soit leur camp. Cependant, les figurines non ordinaires ne peuvent pas être remplacées. Ainsi, si un *Personnage* fait partie du combat et est tué avant de pouvoir attaquer, il ne peut pas être remplacé et seules 9 figurines de son camp pourront combattre.

À la fin du combat, calculez le *Résultat de Combat* comme d'habitude, avec les exceptions suivantes. L'unité dans le *Bâtiment* compte comme n'ayant aucun rang pour le *Résultat de Combat* ou pour déterminer si elle est *Indomptable*. Les étendards, ou Grande Bannière, ne comptent que si la figurine la portant fait partie des *Attaquants* ou des *Défenseurs* choisis pour cette manche de corps à corps. À l'issue de la résolution du combat, les situations suivantes peuvent se produire :

- Si le résultat est une égalité ou si les *Attaquants* ont gagné, mais que les *Défenseurs* n'ont pas raté leur test de *Moral* et fuient, les *Attaquants* peuvent choisir de faire un *Pivot Post-Combat* (en ignorant le *Bâtiment*) et d'être repoussés à 1" du *Bâtiment*, ou de continuer l'assaut contre le *Bâtiment*, auquel cas les deux unités seront encore engagées au corps à corps, et l'assaut se poursuivra lors de la *Phase de Corps à Corps* suivante. Si les *Attaquants* sont alors engagés par d'autres unités ennemies, ils doivent choisir de poursuivre l'assaut du *Bâtiment*.
- Si les *Attaquants* ont gagné et que tous leurs ennemis ont fui le combat ou ont été détruits, l'unité peut choisir d'entrer dans le *Bâtiment*, si elle le peut, ou d'être repoussée à 1" du *Bâtiment* et d'effectuer un *Pivot Post-Combat* (en ignorant le *Bâtiment*). S'il s'agissait d'un combat multiple, les *Attaquants* peuvent également poursuivre une unité ennemie qui a fui SI elle n'occupait pas le *Bâtiment* précédemment.
- Si les *Défenseurs* ont gagné, les *Attaquants* doivent réussir un test de *Moral* comme d'habitude ou fuir le combat. L'unité occupant le *Bâtiment* ne peut pas poursuivre. Si le test de *Moral* est réussi, les unités attaquantes (ainsi que toutes les unités engagées dans ce combat et qui ne défendent pas le *Bâtiment*) sont repoussée à 1" du *Bâtiment* et les unités ne sont plus considérées comme engagées au corps à corps.

19 Conditions de victoire et points

19.1 Gagner des points de victoire

À la fin de la partie, faites le total de vos points de victoire en suivant les règles de la table 26.

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

TABLE 26 – Comment gagner des points de victoire ?

19.1.1 Objectifs secondaires

Chaque objectif secondaire choisi en début de partie peut faire gagner des Points de Bataille supplémentaires. Avant de sélectionner les zones de déploiement, vous pouvez choisir, en accord avec votre adversaire, si vous voulez jouer un objectif secondaire, et lequel. Vous pouvez aussi le déterminer aléatoirement en lançant un D6 et en suivant la correspondance suivante :

- 1 ou 2. **Tenez la ligne.** Le joueur avec le plus d'*Unités de Capture* à moins de 6" du centre du champ de bataille à la fin de la partie gagne cet objectif secondaire.
- 3 ou 4. **Percée.** Le joueur qui a le plus d'*Unités de capture* dans la zone de déploiement de son adversaire à la fin de la partie remporte cet objectif secondaire.

- 5. **Capturez les étendards.** Le joueur qui possède le plus grand nombre de porte-étendards en vie, parmi ceux qui avaient été désignés au début de la partie, remporte cet objectif secondaire.
- 6. **Sécurisez cette zone.** À la fin de la partie, le joueur qui contrôle le plus de marqueurs remporte cet objectif secondaire. Pour contrôler un marqueur, il faut avoir plus d'*Unités de Capture* que son adversaire à moins de 6" du marqueur. Si une même unité est à moins de 6" des deux marqueurs, elle ne compte que dans les 6" du marqueur le plus proche de son centre (déterminez-le aléatoirement si les deux marqueurs sont à égale distance du centre de l'unité).

19.1.2 Unités de capture

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

- au moins une figurine dans l'unité possède la règle spéciale *Troupes Légères*.
- l'unité est en fuite.
- l'unité est entrée en *Embuscade* au Tour 4 ou plus tard.
- l'unité a fait une *Reformation Post-Combat* pendant ce tour de joueur.

19.2 Qui a gagné ?

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

Si un objectif secondaire a été utilisé et qu'un joueur l'a remporté, il gagne 3 Points de Bataille supplémentaires, tandis que son adversaire en perd 3. Si plus d'un objectif secondaire a été utilisé, le joueur qui en a remporté le plus gagne ces 3 Points de Bataille, tandis que son adversaire les perd.

19.2.1 Table des Points de Bataille

Différence de points de victoire (en pourcentage)	Exemple pour une partie à 2500 points	Points de Bataille du vainqueur	Points de Bataille du perdant
0 - 5%	0 - 125	10	10
>5 - 10%	126 - 250	11	9
>10 - 20%	251 - 500	12	8
>20 - 30%	501 - 750	13	7
>30 - 40%	751 - 1000	14	6
>40 - 50%	1001 - 1250	15	5
>50 - 70%	1251 - 1750	16	4
>70%	>1750	17	3
Rempoter un Objectif Secondaire	-	+3	-3

TABLE 27 – Table des Points de Bataille.

19.2.2 Règles optionnelles simplifiées pour déterminer le vainqueur

Rempoter un objectif secondaire apporte un nombre de points de victoire égal à 20% de la taille de la partie. Une fois que tous les points de victoire ont été comptabilisés, comparez les résultats.

- Si la différence entre les totaux est de moins de 10% de la taille de la partie, il s'agit d'une **égalité**.
- Si la différence entre les totaux est entre 10 et 50%, il s'agit d'une **victoire** pour le joueur qui a le plus de points de victoire.
- Si la différence entre les totaux est de plus de 50%, il s'agit d'un **massacre**.

20 Règles spéciales

Les règles spéciales sont des règles additionnelles liées à des figurines, des armes ou des sorts. Vous trouverez en détail la façon dont ces règles doivent être appliquées après la liste des règles spéciales ci-dessous.

Attaques spéciales

Quelques figurines possèdent des capacités inhabituelles appelées des *Attaques Spéciales*, comme les *Touches d'Impact* ou les *Attaques de Souffle*. Ces *Attaques Spéciales* n'utilisent pas l'arme de la figurine et ne bénéficient pas des règles spéciales qui modifient les attaques de corps à corps et de tir classiques (y compris des règles spéciales qui modifient des Caractéristiques). Cependant, les *Attaques Spéciales* peuvent profiter d'autres types de règles (qui ne sont pas des règles spéciales) ou bénéficier d'augmentation de caractéristiques (grâce à des sorts, des objets magiques...). Par exemple, une arme lourde ou une *Charge Tonitruante* ne peut pas augmenter la force des attaques de *Piétinement*, mais une Potion de Force ou le sort "La Bête qui Sommeille" le peut.

Ces attaques spéciales sont :

- Attaque au passage
- Attaque de broyage (X)
- Attaque de souffle (X)
- Attaque écrasante
- Piétinement (X)
- Touches d'impact (X)

20.1 Liste des règles spéciales

Arme à deux mains

Une figurine équipée d'une arme ayant cette règle spéciale ne peut pas utiliser simultanément de bouclier.

Attaques aléatoires (X)

Chaque fois qu'une figurine avec cette règle spéciale doit attaquer au corps à corps, son nombre d'attaques est déterminé par le nombre entre parenthèses (X), avant d'appliquer tout modificateur. Par exemple, une figurine avec *Attaques Aléatoires (1D3+2)* a un nombre aléatoire d'attaques entre 3 et 5. Ces attaques ignorent la règle qui stipule qu'une caractéristique ne peut pas dépasser 10.

Attaque au passage - Attaque Spéciale

Attaque Spéciale à distance. Cette attaque peut être utilisée par les unités composées de figurines ayant cette règle. À la fin de la phase des Autres Mouvements, désignez une unité ennemie non engagée au corps à corps au dessus de laquelle l'unité a fait un mouvement simple ou une marche forcée pendant cette phase (même si les socles n'ont été survolés que partiellement). Cette attaque peut aussi être utilisée à la fin d'une phase de magie durant laquelle l'unité a effectué un mouvement magique. L'unité entière effectue une attaque contre l'ennemi choisi. Cette attaque touche automatiquement et est résolue suivant la description dans le profil de l'unité.

Attaques de broyage (X) - Attaque Spéciale

Une figurine avec cette règle spéciale doit faire une Attaque Spéciale au corps à corps à sa propre Initiative contre une unique unité ennemie en contact socle à socle avec elle. L'attaque inflige un nombre de touches automatiques égal à la valeur indiquée entre parenthèses (X), avec une Force égale à la Force de la figurine. Les Attaques de Broyage sont des attaques spéciales et ne bénéficient jamais de l'équipement ou des règles spéciales de la figurine. Si une figurine possède à la fois des Attaques de Broyage et des Touches d'Impact, elle ne peut utiliser que l'une des deux dans une même Phase de Corps à Corps. Vous pouvez choisir.

Attaque de souffle (X) - Attaque Spéciale

Les Attaques de Souffle peuvent être utilisées une fois par partie, soit comme une Attaque Spéciale de tir, soit comme une Attaque Spéciale de corps à corps. Si une figurine possède plusieurs Attaques de souffle, elle ne peut en utiliser qu'une par phase de jeu.

- Comme une attaque spéciale de tir, normalement pendant la phase de tir : choisissez une cible en utilisant les règles normales pour les attaques de tir. Cette attaque a une portée de 6" et peut être utilisée même si la figurine a fait une Marche Forcée ou pour Tenir la position et tirer suite à une charge.
- Comme une attaque spéciale de corps à corps, normalement pendant la phase de corps à corps, elle est faite à l'Initiative de la figurine, ou de l'élément de la figurine qui effectue l'attaque. Déclarez que vous utilisez une Attaque de Souffle quand vous allouez les attaques et désignez une unité en contact socle à socle à attaquer.

L'Attaque de Souffle, que ce soit au corps à corps ou au tir, inflige 2D6 touches automatiques à sa cible. La Force et les règles spéciales éventuelles de ces touches sont données entre parenthèses, comme dans Attaque de Souffle (Force 4, Attaques Enflammées). Les Attaques de Souffle sont des attaques spéciales et ne bénéficient jamais de l'équipement ou des règles spéciales de la figurine qui effectue l'attaque.

Attaques divines

Les Sauvegardes Invulnérables réussies contre des attaques ayant cette règle spéciale, ou contre des attaques au corps à corps provenant d'une figurine ayant cette règle spéciale, doivent être relancées.

Attaque écrasante - Attaque Spéciale

Une figurine qui possède cette règle peut échanger toutes ses attaques normales de corps à corps pour effectuer une unique *Attaque Spéciale*. Elle ne peut pas être effectuée en tant qu'attaque de *Soutien*, est résolue à Initiative 0, avec une Force de 10 et *Blessures Multiples (Artillerie)*. *L'équipement ou les règles spéciales d'une figurine ne peuvent pas améliorer son Attaque écrasante*. La figurine peut toujours effectuer ses autres *Attaques Spéciales*, comme le *Piétinement* ou les *Touches d'Impact*. *Même si c'est une Attaque Spéciale, cette attaque est allouée comme si elle était une attaque normale de corps à corps*.

Attaques empoisonnées

Lorsqu'une attaque provenant d'une figurine ayant cette règle spéciale obtient un '6' non modifié pour toucher (*au tir comme un corps à corps*) et si cette touche est réussie, elle blesse automatiquement, sans qu'aucun jet pour blesser ne soit requis. Les attaques de tirs nécessitant un jet de 7+, ou plus, pour toucher ne peuvent jamais bénéficier de la règle *Attaques Empoisonnées*. *Si l'attaque peut se dupliquer en plusieurs touches (comme pour un tir de baliste ou avec une arme à gabarit), une seule touche (au choix de l'attaquant) blesse automatiquement, toutes les autres doivent faire des jets pour blesser normalement*.

Attaques enflammées

Cette règle s'applique aux attaques avec cette règle spéciale et aux attaques venant de figurines ayant cette règle spéciale, qu'elles soient de corps à corps ou de tir. Ces attaques n'ont dans un cas ordinaire aucun effet. Toutefois, elles interagissent avec d'autres règles spéciales, comme *Inflammable* ou *Régénération*.

Attaques foudroyantes

Les unités ayant la règle spéciale *Vol* qui subissent au moins une touche avec cette règle spéciale pendant une phase reçoivent 1D6 touches de Force 4 supplémentaires à la fin de cette phase.

Attaques magiques

Les attaques ayant cette règle spéciale ou les attaques faites par des figurines ayant cette règle spéciale n'ont dans un cas ordinaire aucun effet. Toutefois, elles interagissent avec d'autres règles spéciales, comme *Éthéré*. *Les figurines ayant cette règle spéciale l'appliquent à toutes leurs attaques, incluant les attaques spéciales comme le Piétinement, les Touches d'Impact et les Attaques de Souffle*, à moins que le contraire ne soit précisé. Tous les dégâts des sorts, des fiascos et des objets magiques sont des *Attaques Magiques*.

Attaques toxiques

Les attaques ayant cette règle spéciale ou les attaques de corps à corps venant de figurines ayant cette règle spéciale ont toujours Force 3 et *Perforant (6)*.

Avant-garde

Après le déploiement et après les *Éclaireurs*, les unités composées entièrement de figurines ayant cette règle spéciale peuvent effectuer un mouvement de 12". Ce mouvement est effectué comme dans l'étape des *Autres Mouvements*, avec les mêmes restrictions et actions possibles,

comme faire une roue, une *Reformation*, rejoindre des unités, quitter des unités, etc. La distance de 12" est utilisée à la place de la valeur de Mouvement de la figurine et aucune *Marche Forcée* n'est autorisée. Les unités faisant un mouvement d'*Avant-Garde* ne peuvent pas s'approcher à moins de 12" des unités ennemies. Cette limite est réduite à 6" pour une unité ennemie possédant la règle *Avant-Garde* ou *Éclaireur*. Une unité faisant un mouvement d'*Avant-Garde* ne peut pas déclarer de charge au premier tour si son camp commence. Si les deux joueurs ont des unités d'*Avant-Garde*, alternez le déplacement des unités une par une, en commençant par le joueur qui a terminé son déploiement en dernier. Au lieu de déplacer une unité, un joueur peut déclarer ne plus déplacer d'unités ayant la règle *Avant-Garde*.

Blessures multiples (X, Y)

Les blessures non sauvegardées causées par des attaques ayant cette règle spéciale ou des attaques de corps à corps venant de figurines avec cette règle spéciale sont multipliées par la valeur donnée entre parenthèses (X). Si la valeur est un dé, par exemple *Blessures Multiples* (1D3), lancez un dé pour chaque blessure non sauvegardée. Le nombre de blessures, une fois multiplié, ne peut jamais être plus grand que la caractéristique de PV de la cible, sans prendre en compte les blessures déjà subies précédemment dans la bataille. Par exemple, si une attaque ayant la règle *Blessures Multiples* (1D6) blesse un troll, qui a 3 PVs, et obtient un '5' pour le nombre de blessures, elles sont réduites à 3 blessures.

Si (*Artillerie*) est indiqué entre parenthèses, le nombre de blessures est de 1D3 + 1. Contre les cibles ayant la règle spéciale *Vol*, il est augmenté à 1D3 + 2.

Parfois cette règle est liée à certains types de troupe ou à des règles spéciales. Si c'est le cas, ils seront précisés entre parenthèses (Y). Par exemple, *Blessures Multiples* (2, *Infanterie*). Quand c'est le cas, n'utilisez la règle de *Blessures Multiples* que contre les types de troupe indiqués ou contre celles possédant cette règle spéciale.

Caché

Une figurine *Cachée* peut être déployée « cachée ». Si vous choisissez de faire ainsi, notez en secret dans quelle unité (non *Personnage*) cette figurine est cachée au lieu de déployer la figurine. Cette unité doit déjà avoir été déployée et doit être du même type de troupe que la figurine *Cachée*. De plus, la figurine doit avoir le droit de rejoindre cette unité en temps normal.

Tant qu'elle est *Cachée*, une figurine ne peut ni être touchée ou affectée par quoi que ce soit, ni affecter le jeu en quoi que ce soit (par exemple attaquer, utiliser ou bénéficier d'objets magiques, ou empêcher des unités de faire leur mouvement d'*Avant-garde*). À moins que l'unité qui la dissimule ne soit en fuite, la figurine peut être révélée au début de n'importe quel tour de joueur, ou au début de n'importe quelle manche de combat à laquelle l'unité participe. Placez alors la figurine à l'intérieur de l'unité comme si elle l'avait rejointe, en suivant la règle *Au Premier Rang*, à l'exception près qu'elle ne peut remplacer d'autres figurines avec la règle *Au Premier Rang*. Une fois révélée, la figurine agit normalement. Cette règle n'a plus d'incidence sur la partie. Si la figurine n'est jamais révélée pendant la partie, par exemple si son unité est détruite, elle compte comme détruite.

Camouflé

Les attaques de tir dirigées contre une unité dont la majorité des figurines a cette règle spéciale subissent un malus de -1 pour toucher.

Canalisation

Chaque élément de figurine qui possède cette règle spéciale ajoute +1 au résultat du jet de *Canalisation*. Tous les *Sorciers* ont cette règle spéciale.

Cavalerie légère

Les figurines avec la règle spéciale *Cavalerie Légère* ont également les règles spéciales *Avant-Garde* et *Troupes Légères*. Si une unité constituée uniquement de figurines ayant la règle *Cavalerie Légère* déclare une fuite de façon volontaire en réaction à une charge (elle n'était donc pas déjà en fuite, et n'a pas raté de test de *Terreur*), et réussit à se rallier au tour du joueur suivant, alors l'unité peut bouger normalement, comme si elle ne venait pas de se rallier, mais elle ne peut pas charger. Elle peut aussi tirer mais compte toujours comme ayant bougé.

Charge dévastatrice

Les figurines avec cette règle spéciale ont +1 Attaque lors du tour de joueur où elles réussissent une charge. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Charge tonitruante

Dans la première manche de corps à corps dans lequel elles ont chargé, les figurines avec cette règle spéciale ont +1 en Force. Ce bonus de Force ne peut être utilisé que pour les Attaques visant directement les ennemis qui viennent d'être chargés. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Combat avec un rang supplémentaire

Les figurines avec cette règle spéciale peuvent effectuer des attaques de *Soutien* avec un rang de plus. Ainsi, dans une formation normale, des figurines au troisième rang avec cette règle spéciale peuvent faire des attaques de *Soutien*. Cette règle peut être cumulée plusieurs fois, permettant à un rang supplémentaire de faire des attaques de *Soutien* pour chaque répétition.

Conclave de sorciers (sorts)

Les *Champions* d'une unité ayant la règle *Conclave de Sorciers* reçoivent +1 PV, en plus des augmentations de caractéristique associées aux *Champions*. De plus, ce sont des *Sorciers apprentis* de niveau 1. Le *Champion* connaît des sorts prédéterminés, qui sont définis entre parenthèses. Par exemple, un champion d'un *Conclave de Sorciers (niveau 1 : Feu d'Azur, Bûcher Carmin)* sera un *Sorcier apprenti* de niveau 1 avec deux sorts prédéterminés, Feu d'Azur et Bûcher Carmin.

Coup fatal

Si une attaque ayant cette règle spéciale, ou une attaque de corps à corps provenant d'une figurine ayant cette règle spéciale obtient un résultat non modifié de '6' pour blesser, cette blessure suit la règle *Perforant (6)* et aucune *Régénération* ne peut être utilisée contre elle. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Distrayant

Les attaques de corps à corps dirigées vers une figurine qui possède cette règle spéciale subissent un malus de -1 pour toucher. Ce modificateur ne peut pas être combiné avec un autre malus pour toucher au corps à corps, comme un autre -1 pour toucher.

D'Outre-Monde

Les figurines avec cette règle spéciale font des *Attaques Magiques*, sont *Immunisées à la Psychologie* et ont une *Sauvegarde Invulnérable* (5+). Les *Personnages* ayant la règle spéciale *D'Outre-Monde* sont les seuls à pouvoir rejoindre une unité *D'Outre-Monde* et ne peuvent rejoindre que des unités *D'Outre-Monde*.

Éclaireurs

Avant de déployer une armée qui inclut des unités ayant la règle spéciale *Éclaireurs*, vous devez décider quelles seront les unités déployées en *Éclaireurs* (en commençant par le joueur qui a choisi sa zone de déploiement). Déployez ensuite votre armée normalement à l'exception des unités déployées en *Éclaireurs*. Les *Éclaireurs* sont déployés une fois que toutes les autres unités ont été déployées. Vous pouvez alors soit les déployer dans votre zone de déploiement, en suivant les règles normales, soit les déployer en dehors de votre zone de déploiement, mais à plus de 18" de toute unité ennemie. Cette limite est abaissée à 12" si l'unité d'*Éclaireurs* est entièrement déployée dans une Forêt, une Ruine, un Bâtiment, un Champ ou une Eau peu profonde. Les *Éclaireurs* déployés en dehors de leur zone de déploiement ne peuvent pas déclarer de charge lors du premier tour si leur camp a eu le premier tour. Si les deux joueurs ont des *Éclaireurs*, alternez le déploiement de ces unités, une par une, en commençant par celui qui a fini de se déployer en premier.

Embuscade

Avant de déployer une armée qui inclut des unités ayant la règle spéciale *Embuscade* (mais après avoir déterminé les zones de déploiement), vous devez décider quelles seront les unités déployées en *Embuscade* (en commençant par le joueur qui a choisi sa zone de déploiement). Déployez ensuite votre armée normalement à l'exception des unités embusquées, qui ne doivent pas être déployées. À partir du deuxième tour, lancez un dé au début de chacune de vos étapes *Autres Mouvements* pour chaque unité en *Embuscade*. Sur un résultat de 3+, l'unité embusquée entre sur le champ de bataille par n'importe quel bord de table. Placez l'unité avec son rang arrière au contact du bord de table. L'unité peut bouger librement pendant l'étape des *Autres Mouvements*, excepté qu'elle ne peut pas effectuer de *Marche Forcée* et doit finir son déplacement à une distance inférieure au double de sa valeur de mouvement (en pouces) du bord de table. Si une unité embusquée n'obtient jamais le résultat de 3+ nécessaire pour entrer sur le champ de bataille avant la fin de la partie, elle est comptée dans les pertes. Un personnage en *Embuscade* peut être déployé avec une unité en *Embuscade* qu'il peut normalement rejoindre (précisez-le quand vous déclarez quelles unités sont en *Embuscade*). Dans ce cas, effectuer un seul jet de dé pour les deux. Jusqu'à son arrivée sur le champ de bataille, une unité en *Embuscade* ne peut ni être la cible d'effet, ni faire d'action. Aucun objet magique, règle ou capacité ne peut être utilisé tant que l'unité n'est pas sur le champ de bataille.

Encombrant

Un tir provenant d'une arme avec cette règle spéciale souffre d'un malus additionnel de -1 (pour un total de -2) pour tirer après avoir bougé. Si la règle *Tir rapide* s'applique aussi à ce tir, ignorez uniquement le -1 pour toucher normal dû au mouvement, pas celui lié à la règle *Encombrant*.

Éthéré

Les figurines avec cette règle spéciale font des *Attaques Magiques* et ont une *Sauvegarde Invulnérable (2+)* qui ne peut pas être utilisée contre des *Attaques Magiques*. Les *Personnages* ne peuvent pas rejoindre des unités qui contiennent des figurines ordinaires *Éthérées*, à moins qu'ils ne le soient eux-mêmes. De plus, les figurines avec cette règle spéciale traitent tous les terrains et décors comme du *Terrain Découvert* pour tout mouvement, mais ne peuvent finir leur mouvement sur ou à moins de 1" d'un *Terrain Infranchissable*.

Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, les montures ne bénéficient que des *Attaques Magiques* et du mouvement facilité en traitant tout terrain comme du *Terrain Découvert*. Elles ne bénéficient donc pas de la *Sauvegarde Invulnérable* et ne peuvent rejoindre d'unité *Éthérée* à moins que le cavalier le soit lui-même.

Flammes de l'Enfer

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

Frénésie

Les figurines avec la règle spéciale *Frénésie* ont +1 Attaque et sont *Immunisés à la Psychologie*. Après que toutes les charges aient été déclarées, chaque unité contenant au moins une figurine ou élément de figurine ayant la *Frénésie* et n'ayant pas déclaré de charge doit faire un test de Commandement. S'il est raté, l'unité doit déclarer une charge contre l'unité ennemie la plus proche pouvant être chargée, s'il y en a une. Un *Personnage* ne peut cependant jamais être forcé à charger en dehors d'une unité. De plus, les unités contenant des *Frénétiques* doivent toujours poursuivre ou faire une *Charge Irrésistible* quand elles en ont l'occasion. Si un élément de figurine *Frénétique* perd un corps à corps, il perd immédiatement la *Frénésie*. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Fusion du métal

Les attaques ayant cette règle spéciale ou les attaques de corps à corps faites par des figurines ayant cette règle spéciale ne demandent pas des jets pour blesser normaux. Le résultat de leurs jets pour blesser doit être supérieur ou égal à la sauvegarde d'armure de la cible. **Un '6' non modifié est toujours une réussite** et un '1' non modifié est toujours un échec. Ces attaques ont les règles spéciales *Perforant (6)* et *Attaques Enflammées*. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Garde du corps (X)

Un *Personnage* qui rejoint une unité qui contient au moins la moitié de figurines avec cette règle spéciale gagne la règle spéciale *Tenace*. Quelquefois, ce bonus n'est autorisé qu'avec cer-

tains *Personnages*. Quand c'est le cas, les *Personnages* en question seront indiqués entre parenthèses (X).

Grande cible

Une *Grande Cible* ne peut jamais être rejointe ou rejoindre une unité, à moins que cette *Grande Cible* soit une *Plateforme de Guerre*. Une *Grande Cible* augmente la portée des règles *Tenez les Rangs* et *Présence Charismatique* de 6". Notez que la règle *Grande Cible* affecte également la taille de la figurine.

Guide

Les figurines ayant cette règle spéciale ignorent les tests de terrain dangereux causés par les terrains et décors. Elle ne peuvent pas être empêchées d'effectuer une marche forcée à cause d'un terrain ou décor. De plus, elles ne perdent jamais leur règle *Indomptable* ou leurs bonus de rangs à cause des terrains et décors. Quelquefois, cette règle spéciale est uniquement associée à un terrain ou décor spécifique, indiqué entre parenthèse. Quand c'est le cas, la règle *Guide* s'applique uniquement pour le type de décor ou terrain spécifié.

Haine

Les figurines ayant cette règle spéciale peuvent relancer les jets pour toucher ratés durant la première manche d'un corps à corps. Quelquefois, la *Haine* ne s'applique que contre certains ennemis, qui sont alors indiqués entre parenthèses. Par exemple, *Haine (Livre d'armée : L'Empire de Sonnstahl)* veut dire que la haine s'applique quand on attaque des figurines provenant du livre d'armée de L'Empire de Sonnstahl. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Immunisé à la psychologie

Si la moitié au moins des figurines d'une unité est *Immunisée à la Psychologie*, l'unité réussit automatiquement tout test de *Panique*, et ne peut pas déclarer de réaction de fuite à une charge, à moins qu'elle soit déjà en fuite. Les figurines *Immunisées à la Psychologie* sont immunisées aux effets de la *Peur*.

Indémoralisable

Les unités *Indémoralisables* réussissent automatiquement tout test de *Moral*. De plus, les figurines ayant cette règle spéciale sont aussi *Immunisées à la Psychologie*. Les *Personnages Indémoralisables* ne peuvent rejoindre que des unités *Indémoralisables*. Les unités *Indémoralisables* ne peuvent être rejointes que par des *Personnages Indémoralisables*.

Inflammable

Les attaques ayant la règle spéciale *Attaques Enflammées* doivent relancer leurs jets pour blesser ratés contre les figurines étant *Inflammables*. Les unités en garnison dans un bâtiment sont toujours *Inflammables*.

Ingénieur

Une figurine avec cette règle spéciale permet à une *Machine de Guerre* dans un rayon de 3" d'utiliser la CT de l'*Ingénieur* à la place de la sienne et de relancer n'importe quel résultat obtenu sur le tableau des incidents de tir. S'il y a plusieurs *Machines de Guerre* à portée de 3", déclarez quelle machine recevra l'aide de l'ingénieur avant de la faire tirer. De plus, si une *Machine de Guerre* possède une arme d'artillerie parmi un des types ci-dessous, l'*Ingénieur* apporte un bonus additionnel et la machine pourra relancer :

- *Catapulte*, le dé de déviation.
- *Canon à flamme*, le D6 pour la distance de mouvement du gabarit, à moins que le résultat ne soit '6'.

Une figurine engagée dans un corps à corps ne peut pas utiliser ces règles.

Insignifiant

Les unités composées entièrement de figurines ayant cette règle spéciale ne causent pas de tests de *Panique* aux unités n'étant pas *Insignifiantes*. Seuls des *Personnages Insignifiants* peuvent rejoindre des unités avec des figurines ordinaires *Insignifiantes*.

Instable

Les unités *Instables* réussissent automatiquement tout test de *Moral*. Quand une unité avec cette règle spéciale perd un combat, elle subit autant de blessures que le résultat du combat qu'elle a perdu, sans aucune sauvegarde autorisée.

Le nombre de blessures subies est réduit dans certaines situations. Appliquez les modificateurs suivants dans cet ordre :

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

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

Les blessures sont distribuées dans cet ordre :

1. Figurines ordinaires.
2. *Champion*.
3. Autres *Personnages*, distribuées par le joueur à qui appartient l'unité.

Instabilité Démoniaque

Les unités possédant cette règle ne fuient jamais au combat. À la place, le joueur doit lancer 2D6 comme pour un test de moral normal, ajouter la différence de *Résultat de Combat*, puis retrancher la valeur de Commandement de l'unité. Formule simplifiée : $2D6 + RC - Cd$. Ce test est raté si le total est un nombre positif : l'unité subit alors un nombre de blessures égal à ce nombre. Ces blessures sont distribuées comme pour la règle *Instable*, sans aucune sauvegarde autorisée. Si une unité possède les règles *Instable* et *Instabilité Démoniaque*, ignorez *Instable* et utilisez ces règles à la place.

Maîtres d'armes

Au début de chaque manche de corps à corps, une figurine étant *Maître d'Armes* peut choisir avec quelle arme elle va combattre. Cela permet notamment de choisir son Arme de base même si elle a d'autres armes. Si la figurine possède une Arme magique, elle doit par contre l'utiliser. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Maître de la Discipline (X)

Les *Sorciers* ayant cette règle spéciale ne déterminent pas leurs sorts aléatoirement comme d'habitude, mais peuvent à la place [choisir librement leurs sorts](#) dans la *Discipline* indiquée entre parenthèses (X). Ils ne peuvent toujours pas dupliquer de sort autre que le sort *Primaire*.

Mort-vivant

Les unités ayant cette règle spéciale sont *Instables* et *Immunisées à la Psychologie*. Elles ne peuvent pas effectuer de *Marche Forcée* à moins de commencer leur mouvement [à portée de la Présence Charismatique du Général](#). La seule réaction de charge qu'une unité avec la règle *Mort-Vivant* peut déclarer est *Tenir la Position*.

Mouvement aléatoire (X)

Les unités avec cette règle spéciale ne peuvent pas déclarer de charge ou bouger pendant l'étape des *Autres Mouvements*. À la place, elles bougent lors de l'étape des *Mouvements Obligatoires* en utilisant les règles suivantes. Les figurines ayant cette règle spéciale chargent, fuient, poursuivent et font des *Charges Irrésistibles* sur la distance indiquée entre parenthèses (X). Elles ne peuvent jamais bénéficier de la règle *Rapide*.

Durant l'étape des *Mouvement Obligatoires*, les unités avec cette règle spéciale bougent en utilisant toutes les règles de *Poursuite*, excepté qu'elles peuvent choisir librement vers quelle direction s'orienter avant de jeter les dés pour la distance de poursuite, et ne peuvent pas sortir du champ de bataille. De plus, elles ne font des tests de *Terrain Dangereux* que lorsqu'elles chargent un ennemi (elles continuent de tester normalement lors d'un mouvement de *Fuite*, de *Poursuite* ou de *Charge Irrésistible*).

Si une unité avec cette règle spéciale est en garnison dans un bâtiment, elle doit le quitter en se plaçant à 1" du bâtiment (ou aussi proche que possible), durant l'étape des *Mouvements Obligatoires*, puis être déplacée suivant les règles normales de *Mouvement Aléatoire*. Elle ne peut cependant pas charger à ce même tour, et s'arrête à 1" de tout ennemi à la place. Les *Personnages* avec *Mouvement Aléatoire* ne peuvent rejoindre que des unités avec la même règle spéciale. Pour ce faire, ils doivent se déplacer jusqu'à être en contact avec cette unité pendant l'étape des *Mouvements Obligatoires*. Les unités ayant cette règle spéciale ne peuvent être rejointes que

par des *Personnages* ayant un *Mouvement Aléatoire* aussi. Si une unité a plusieurs valeurs de *Mouvement Aléatoire*, utilisez la plus basse disponible.

Mouvement ou tir

Les armes de tir et les figurines ayant cette règle spéciale ne peuvent pas tirer si elles ont effectué un mouvement à ce tour de joueur. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Né du feu

Les figurines ayant cette règle spéciale ont une *Sauvegarde Invulnérable* (2+) contre les *Attaques Enflammées*. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Pas de marche forcée

Les unités comprenant au moins une figurine avec cette règle ne peuvent pas effectuer de *Marche Forcée*.

Pas un meneur

Les figurines ayant cette règle spéciale ne peuvent jamais être le *Général* de l'armée.

Perforant (X)

Les attaques de corps à corps faites par des figurines avec cette règle spéciale imposent un malus de **X à la sauvegarde d'armure** de l'ennemi en plus du malus venant de la Force de l'attaque, X étant le nombre entre parenthèses (X). Quand une arme, un sort ou une attaque spéciale possède cette règle, la règle s'applique uniquement aux attaques causées par cette arme, ce sort ou cette attaque spéciale. Si une figurine a plusieurs fois la règle spéciale *Perforant* avec plusieurs valeurs, n'additionnez pas les valeurs ensemble, utilisez simplement la valeur la plus haute disponible. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Si la valeur entre parenthèses est précédée d'un signe +, ajoutez cette valeur à toute règle *Perforant* déjà possédée par la figurine. Si la figurine ne possède pas encore cette règle, appliquer directement la valeur indiquée.

Peur

Toutes les unités ennemies en contact socle à socle avec une ou plusieurs figurines causant la *Peur* souffrent d'un modificateur de -1 à leur Commandement. Les figurines étant *Immunisées à la Psychologie* ou causant elles-mêmes la *Peur* sont immunisées aux effets de la *Peur*. Au début de chaque manche de corps à corps, les unités en contact socle à socle avec une ou plusieurs figurines ennemies causant la *Peur* doivent effectuer un test de Commandement. Si le test échoue, les figurines dans l'unité voient leur Capacité de Combat réduite à 1 pour le reste de la *Phase de Corps à Corps*.

Piétinement (X)

Une figurine avec cette règle spéciale doit faire une *Attaque Spéciale* de corps à corps, à Initiative 0, contre une seule unité ennemie au contact socle à socle, et ce uniquement si l'unité cible est de type *Infanterie*, *Bête de guerre*, *Nuée* ou *Machine de guerre*. Cette attaque inflige un nombre de touches automatiques égal à la valeur indiquée entre parenthèses (X). Elles sont faites avec une Force égale à celle de la figurine. Une attaque de *Piétinement* ne peut jamais être allouée à une figurine n'étant pas du type cité plus haut. Les *Piétinements*, étant des attaques spéciales, ne bénéficient jamais de l'équipement et des règles spéciales de la figurine. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne peut être utilisée que par la monture.

Plateforme de guerre

Les figurines ayant cette règle spéciale peuvent rejoindre les unités comme si elles étaient des *Personnages*, même si elles ne sont pas des *Personnages* et même si elles sont des *Grandes Cibles*. Ces figurines suivent les règles des *Personnages* en ce qui concerne la répartition des touches. Quand elles rejoignent une unité avec 5 figurines ou plus (sans compter la *Plateforme de Guerre*), elles peuvent participer à une *Marche Forcée* même si leur type de troupe leur interdit normalement, pour des *Chars* par exemple. Quand elles rejoignent une unité, elles doivent toujours être placées au centre du premier rang, éventuellement en repoussant derrière des figurines ayant la règle *Au Premier Rang* et doivent toujours garder cette position centrale. Si la figurine ne peut pas être placée au centre du premier rang, à cause de socles non compatibles ou si l'unité est trop étroite, la *Plateforme de Guerre* ne peut pas rejoindre l'unité. Cela signifie que la *Plateforme de Guerre* ne peut jamais rejoindre une unité avec des socles incompatibles et qu'il ne peut y avoir qu'une seule *Plateforme de Guerre* par unité. Les figurines possédant cette règle spéciale perdent la règle spéciale *Rapide*.

Rapide

Quand une unité composée entièrement de figurines ayant cette règle spéciale doit lancer les dés pour la distance de charge, fuite ou poursuite, elle lance un dé de plus, atteignant normalement 3D6, et défausse le dé avec le résultat le plus bas.

Rechargez !

Une arme de tir ou figurine avec la règle *Rechargez !* ne peut jamais choisir de réagir à une charge par *Tenir sa Position et Tirer*. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Réflexes foudroyants

Les figurines avec des *Réflexes Foudroyants* ont un bonus de +1 pour toucher lors de leurs attaques de corps à corps. Cela ne s'applique pas si les figurines attaquent à Initiative 0, par exemple avec des Armes lourdes ou sous l'effet de certains sorts. Par contre, si c'est le cas, elles frappent à leur propre Initiative, au lieu d'être reléguées à une Initiative 0. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Régénération (X)

La *Régénération* est une sauvegarde spéciale, qui est effectuée après les jets ratés de sauvegarde d'armure. La valeur de la sauvegarde est indiquée entre parenthèses (X). Les sauvegardes de *Régénération* ne peuvent pas être effectuées après une *Sauvegarde Invulnérable*. Si une figurine possède les deux, choisissez laquelle utiliser. La *Régénération* ne peut pas être utilisée contre des *Attaques Enflammées* ou des *Coups Fatals* ayant obtenu un '6' pour blesser.

Résistance à la Magie (X)

Toutes les figurines d'une unité avec au moins une figurine ayant la règle *Résistance à la Magie* ajoutent la valeur entre parenthèses (X) à leurs jets de *Sauvegarde Invulnérable*, en utilisant les mêmes règles que les sauvegardes d'armure, mais uniquement contre des blessures causées par des effets de sorts. Rappelez-vous que la *Résistance à la Magie*, comme la plupart des règles spéciales, ne se cumule pas.

Sauvegarde invulnérable (X)

Les *Sauvegardes Invulnérables* sont des sauvegardes spéciales, tentées après les sauvegardes d'armure ratées. La valeur de la sauvegarde est indiquée entre parenthèses (X). Les *Sauvegardes Invulnérables* ne peuvent pas être faites en plus de sauvegardes de *Régénération*. Si une figurine possède les deux, choisissez laquelle utiliser.

Stupide

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

Tenace

Une unité qui contient au moins une figurine *Tenace* ignore toutes les pénalités dues au *Résultat de Combat* sur son Commandement quand elle effectue des tests de *Moral* ou des tests de *Reformation de Combat*.

Terreur

Quand une unité avec au moins une figurine causant la *Terreur* déclare une charge, la cible doit faire un test de *Panique*. Si le test est raté, la cible de la charge doit déclarer une réaction de fuite, si elle est autorisée à le faire. De plus, toutes les figurines causant la *Terreur* causent aussi la *Peur*, et sont immunisées à la *Peur* et la *Terreur*.

Tir de volée

Un tir avec cette règle spéciale ignore les figurines faisant obstacle en terme de couvert quand elle tire. Il n'ignore pas les décors, et il doit toujours y avoir une ligne de vision sur la cible.

De plus, quand elles n'effectuent pas un tir de réaction à une charge, et si l'unité n'a pas bougé lors de sa dernière phase de mouvement, toutes les figurines avec la règle *Tir de Volée* peuvent tirer, même si elles sont plus loin que les deux premiers rangs normalement autorisés à tirer. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Tirs multiples (X)

Les armes de tir et les figurines ayant cette règle spéciale peuvent choisir de tirer plusieurs fois à la place d'une seule fois, à chaque phase de tir. Le nombre de tirs possibles est précisé entre parenthèses (X). Utiliser cette règle spéciale inflige un malus de -1 pour toucher pour tous les tirs effectués. Si une figurine ordinaire dans une unité utilise la règle *Tirs Multiples*, les autres figurines ordinaires doivent faire de même. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Tir rapide

Les tirs provenant de sources avec cette règle spéciale n'ont pas le malus de -1 pour tirer après un mouvement et peuvent toujours permettre la réaction à une charge *Tenir la Position et Tirer*, quelque soit la distance à laquelle se situe l'unité chargeant. Si une figurine en plusieurs éléments possède cette règle, alors celle-ci ne s'applique qu'aux éléments qui en disposent.

Tirailleurs

Les figurines de *Tirailleurs* ont également la règle spéciale *Troupes Légères*. Tirer sur des *Tirailleurs* se fait avec un malus supplémentaire de -1 pour toucher.

Les *Tirailleurs* ne sont pas placés en contact socle à socle les uns avec les autres, mais les figurines sont espacées de 0,5". À part cet intervalle entre les figurines, ils suivent les règles normales de formation d'unités : ils ont un front, des flancs, etc. Une unité de *Tirailleurs* ne peut être rejointe que par des Personnages qui ont le même type de troupes que l'unité. Quand il rejoint une unité de *Tirailleurs*, un Personnage devient *Tirailleur* aussi longtemps qu'il reste dans l'unité et, à moins qu'il n'ait exactement la même taille de socle que les autres figurines de l'unité, il est toujours considéré comme ayant un *Socle Incompatible*. Notez que lorsque toutes les figurines d'une unité possédant la règle *Tirailleurs* sont tuées, l'unité perd la règle immédiatement : contractez l'unité pour lui donner une formation normale.

Si une unité de *Tirailleurs* déclare une charge ou une réaction à une charge autre que la fuite, elle est immédiatement rassemblée pour aboutir à une formation classique (voir figure 15). Lors de cette contraction, la figurine la plus proche de l'unité chargée ou en charge ne doit pas bouger. Si plusieurs figurines sont éligibles (parce qu'elles sont à la même distance), le joueur actif choisit la figurine qui est considérée comme la plus proche. Les *Tirailleurs* regagnent leur formation étendue s'ils ne sont plus engagés au corps à corps au début d'une *Phase de Mouvement* (de tout joueur). Gardez alors le centre du premier rang immobile. S'il n'y a pas assez d'espace pour que l'unité regagne sa formation étendue, gardez l'unité en formation serrée jusqu'au premier instant où il y a assez de place.

Touches d'impact (X) - Attaques Spéciales

Les *Touches d'Impact* sont des *Attaques Spéciales* de corps à corps qui ne doivent être utilisées que lors du tour de joueur où la figurine réussit une charge. Elles sont résolues à Initiative 10 contre une unique unité en contact socle à socle. Cette attaque inflige un nombre de touches automatiques égal à la valeur indiquée entre parenthèses (X), avec une Force égale celle de la

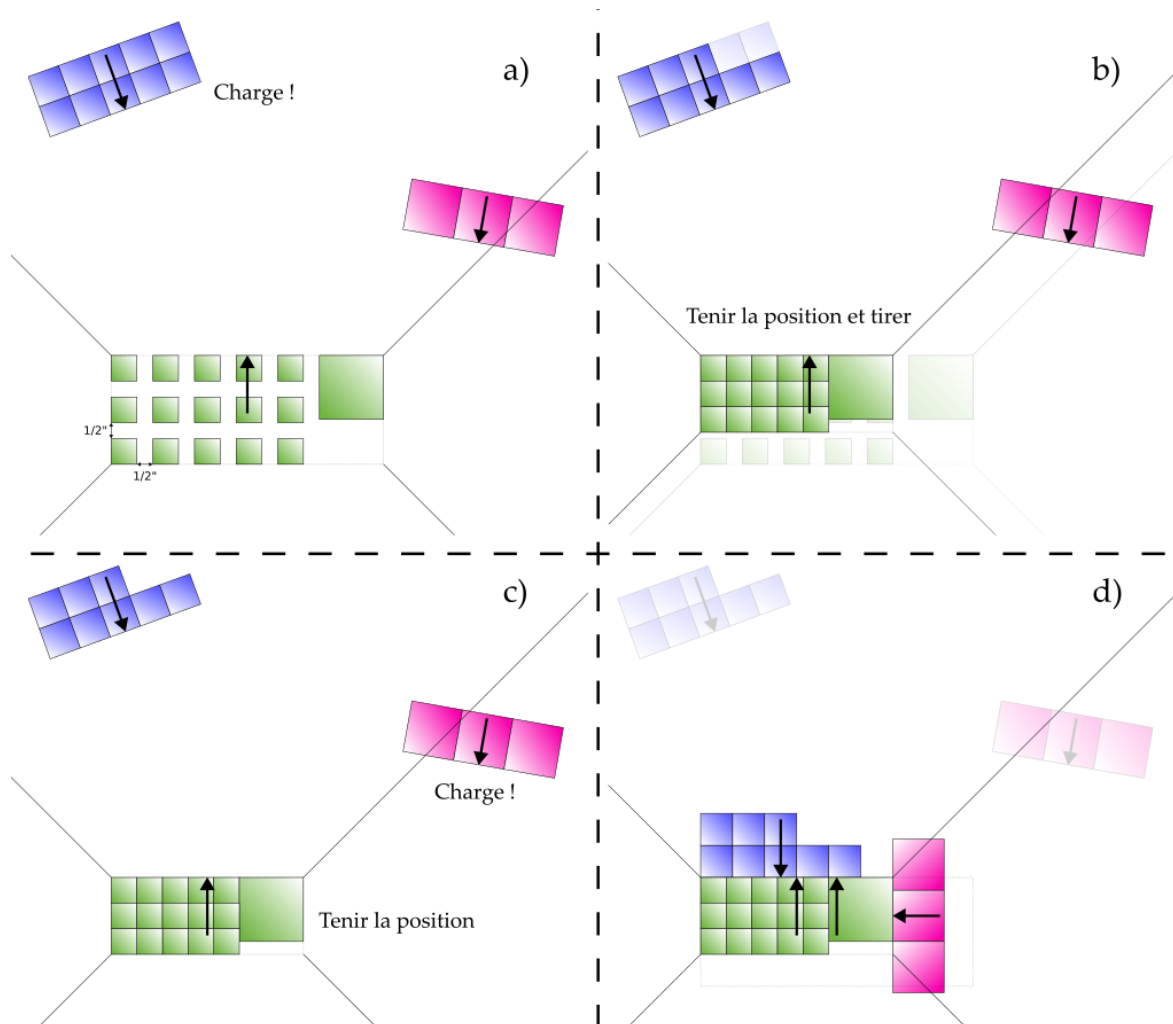


FIGURE 15 – L'unité verte est une unité de *Tirailleurs*, rejointe par un *Personnage* avec un socle incompatible.

a) L'unité bleue lui déclare une charge.

b) L'unité verte déclare qu'elle va *Tenir sa Position et Tirer*. Elle est immédiatement contractée. Elle fait deux victimes au tir dans l'unité bleue.

c) L'unité rose déclare maintenant une charge. Remarquez qu'elle est désormais dans l'arc latéral de l'unité verte.

d) L'unité verte déclare qu'elle va *Tenir sa Position*. Les unités sont déplacées au contact.

figurine et un bonus de +1 à la Force pour chaque rang complet après le premier, à condition que l'unité soit uniquement constituée de figurines avec la règle spéciale *Touches d'Impact*. Les *Touches d'Impact*, étant des attaques spéciales, ne peuvent jamais bénéficier d'un équipement ou d'une règle spéciale de la figurine influençant les attaques normales. Si une figurine possède à la fois des *Attaques de Broyage* et des *Touches d'Impact*, elle ne peut utiliser que l'une des deux au choix dans une même *Phase de Corps à Corps* (vous êtes libres de choisir celle que vous souhaitez utiliser).

Si la valeur entre parenthèses est précédée d'un signe +, ajoutez cette valeur à toute règle *Touches d'Impact* déjà possédée par la figurine. Si la figurine ne possède pas encore cette règle, appliquer directement la valeur indiquée.

Seul le char d'une figurine de *Char* peut utiliser sa règle *Touches d'Impact* (donc ni l'équipage, ni les montures ne peuvent le faire). Pour les autres figurines au profil combiné, seule la monture peut utiliser sa règle *Touches d'Impact*.

Troupes Légères

Les unités composées entièrement de figurines ayant cette règle spéciale sont autorisées à faire un nombre illimité de *Reformations* lors de leur mouvement à l'étape des *Autres Mouvements*, et peuvent quand même faire un *Mouvement* (*Mouvement Simple* ou *Marche Forcée*) et tirer. Aucune figurine ne peut cependant parcourir une distance supérieure à sa caractéristique de *Mouvement*, ou le double s'il s'agit d'une *Marche Forcée*, entre sa position initiale et sa position finale, en contournant tous les obstacles et en respectant la *Règle du Pouce d'Écart*. Si la figurine effectue une action pendant son mouvement, comme attaquer un ennemi avec la règle *Attaque au Passage*, alors la distance parcourue doit prendre en compte le passage par l'endroit où l'action est faite. Les figurines avec la règle *Troupes Légères* peuvent tirer même si elles ont fait une *Marche Forcée* ou se sont reformées. Si la moitié au moins d'une unité possède la règle spéciale *Troupes Légères*, elle compte toujours comme n'ayant aucun *Rang Complet*.

Vol (X)

Les unités composées entièrement de figurines ayant cette règle spéciale peuvent effectuer des mouvements de *Vol* pendant les étapes des *Autres Mouvements* ou des *Déplacements des Unités en Charge*. Quand une unité fait un mouvement de *Vol*, elle utilise la valeur donnée entre parenthèses (X) à la place de sa valeur de *Mouvement*. Tout modificateur affectant le mouvement au sol d'une unité affecte aussi son mouvement de *Vol*. Les unités utilisant leur mouvement de *Vol* ignorent tout décor ou unités qu'elles survolent entre leur position initiale et leur position finale, et doivent respecter la règle du pouce d'écart à la fin de leur mouvement, à moins d'avoir chargé. Elles sont cependant toujours affectées par les effets de décors et terrains depuis lesquels elles décollent ou dans lesquels elles atterrissent. Un mouvement de *Vol* peut être utilisé pour faire une *Marche Forcée*. Les figurines ayant la règle *Vol* ont toujours les règles spéciales *Rapide* et *Troupes Légères*.

20.2 Appliquer les règles spéciales

20.2.1 Règles spéciales et figurines en plusieurs éléments

Quels éléments de la figurine ont la règle spéciale ?

Quand une figurine en plusieurs éléments possède une règle spéciale dans son profil, sans autre précision, on suppose que la règle spéciale s'applique à tous ses éléments.

Si un *Personnage* et sa monture optionnelle sont définis avec des profils différents, les règles spéciales listées sous le profil du *Personnage* ne sont pas transférées à sa monture (comme si le profil indiquait "cavalier uniquement"). La même chose s'applique aux montures sélectionnées dans la catégorie Monture des livres d'armée : leurs règles spéciales ne sont pas automatiquement transférées à leur cavalier.

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

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

- **Changements de caractéristiques**

Les effets modifiant les caractéristiques ne s'appliquent qu'aux éléments de figurine qui ont la règle spéciale.

- **Attaques spéciales**

Les effets donnant des attaques spéciales (telles que les *Piétinements*, les *Attaques de broyage*, les *Touches d'impact*, les *Attaques de souffle*...) ne s'appliquent qu'aux éléments de figurine qui ont la règle spéciale.

- **Modificateurs d'attaques**

Les effets modifiant les attaques (tels que *Coup fatal*, *Perforant*, *Haine*...) ne s'appliquent qu'aux éléments de figurine qui ont la règle spéciale. Ces effets ne fonctionnent également que pour les attaques de corps à corps effectuées par l'élément de figurine (et donc pas pour les attaques de tir ou pour attaques spéciales), à moins que le contraire ne soit précisé (comme c'est le cas pour les *Attaques magiques* et les *Attaques empoisonnées*).

- **Défense**

Les effets défensifs (tels que les *Sauvegardes d'armure*, les *Sauvegardes invulnérables*, la *Régénération*, *Né du feu*, *Distayant*...) s'appliquent toujours à la figurine entière.

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

- **Autres**

Tous les autres effets s'appliquent toujours à tous les éléments de la figurine.

20.2.2 Effets et unités

Certains effets ne peuvent s'appliquer qu'à une unité entière, comme par exemple les effets sur le mouvement (le *Vol*, la *Cavalerie légère*...), sur le déploiement (*Éclaireurs*, *Avant-garde*...), sur les tests de moral (*Instable*, *Indémoralisable*...), ou les effets qui autorisent ou forcent une unité à faire une action particulière (la *Frénésie*...).

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

Par exemple, considérons un *Personnage* monté sur une *Bête monstrueuse* qui a la *Frénésie*. Par défaut, la *Frénésie* n'est pas transférée au cavalier, donc il ne reçoit pas de bonus d'attaque. En revanche, lorsqu'il s'agit de faire un test de *Frénésie*, ou pour poursuivre ou faire une charge irrésistible, la figurine entière est considérée comme étant *Frénétique*.

20.2.3 Armes et règles spéciales

Si une arme a une règle qui modifie les attaques, seules les attaques portées avec cette arme bénéficient de cette règle. Ainsi, une Arquebuse qui possède la règle *Perforant* fera des attaques de tir *Perforantes*. En revanche, la figurine ne bénéficiera pas de cette règle lorsqu'elle attaquera au corps à corps, ni lorsqu'elle fera une attaque de tir avec une autre arme.

20.2.4 Règles spéciales dupliquées

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

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

21 Objets magiques

21.1 Catégories d'objets magiques

Les Objets magiques sont répartis en 6 catégories :

- **Armes magiques.**
- **Armures magiques.**
- **Talismans.**
- **Objets enchantés.**
- **Objets cabalistiques.**
- **Bannières magiques.**

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

Armes magiques

Une figurine qui possède une Arme magique (comprenant les Armes de base magiques) **doit** l'utiliser, même si elle possède plusieurs autres armes. Une Arme de base magique ne peut pas être utilisée pour la règle *Parade*. Si une Arme magique est détruite, elle devient son équivalent ordinaire.

Armures magiques

Si une figurine possède une Armure du même type que son Armure magique, l'Armure magique la remplace. Par exemple, si une figurine possède une Armure lourde et qu'elle achète une Armure légère magique, l'Armure lourde standard est perdue. Un Bouclier magique ne peut pas être utilisé avec une Arme à une main pour la règle *Parade*.

Les *Sorciers* ne peuvent pas prendre d'Armure magique, à moins qu'ils ne possèdent déjà une Armure standard, ou l'option pour en avoir. Ils ont tout de même accès à la *Protection innée*, à l'*Armure naturelle* et aux montures et leur Caparaçon. Ignorez les armures des autres cavaliers ou membres d'équipage montés sur la même monture que le sorcier.

Talismans et objets enchantés

Pas de règles additionnelles.

Objets cabalistiques

Les Objets cabalistiques ne peuvent être choisis que par des *Sorciers*.

Bannières magiques

Seuls les Porte-étendards peuvent avoir accès aux Bannières magiques, a priori le *Porte-étendard* d'une unité, le *Porte-étendard Vétéran* d'une unité et le *Porteur de la Grande Bannière*.

21.1.1 Types d'objets magiques

Tous les Objets magiques sont d'un type, leur équivalent ordinaire, et suivent donc toutes les règles et restrictions de ces objets standards en plus de leurs règles propres. Ainsi, une Lance de cavalerie magique donne un bonus de +2 en Force lors d'une charge et elle ne peut être portée que par une figurine montée, une Bête de Guerre ou une Bête Monstrueuse, comme une Lance de cavalerie standard.

21.1.2 Restrictions

Tous les Objets magiques sont *Uniques*, donc aucun Objet magique ne peut être possédé en double au sein d'une même armée. Aucune figurine ne peut porter plus d'un Objet magique d'une même catégorie, les catégories étant : *Armes magiques*, *Armures magiques*, *Talismans*, *Objets enchantés*, *Objets cabalistiques* et *Bannières magiques*. De plus, chaque type d'Objet magique peut obéir à des restrictions supplémentaires.

21.1.3 Coût en points

Le coût en points des Objets magiques est donné après leur nom. Certains Objets magiques ont deux coûts en points (par exemple, *Épée de Géant* (60 pts / 50 pts)). La première valeur est le coût pour un *Seigneur*, et la seconde pour un *Héros* ou un *Champion d'unité*.

21.1.4 Qui est affecté ?

Les Objets magiques font souvent référence à leur *Porteur* dans leurs règles. Ces règles s'appliquent alors à la figurine pour laquelle l'objet a été sélectionné, **sans jamais inclure la monture**. D'autres Objets magiques font référence à la *Figurine*, ou *la Figurine du porteur*. Cela signifie que l'objet fonctionne pour l'intégralité de la figurine, y compris la monture. Remarquez que cette règle prend le pas sur les restrictions du *Profil de Monstre Monté* à la page 68. Enfin une troisième catégorie d'objet comprend dans ses règles le mot-clé *Unité*. Ces objets affectent toutes les figurines de l'unité, y compris les montures et le porteur.

21.1.5 Usage Unique

Les effets qui portent la mention *Usage Unique* ne peuvent être utilisés qu'une fois **dans toute la partie**.

21.1.6 Objets magiques communs

Les Objets magiques listés dans les paragraphes suivants sont considérés comme des Objets magiques communs et sont disponibles pour toutes les figurines ou unités qui ont la possibilité d'avoir accès aux Objets magiques. Il existe aussi souvent des Objets magiques spécifiques à chaque armée.

21.1.7 Armes magiques

- **Épée de Géant** 60 pts / 50 pts
Arme de base. Les attaques effectuées avec cette arme ont un bonus de +3 en Force.
- **Lame de Conflit** 45 pts
Arme de base. Le porteur possède +3 Attaques **quand il attaque avec cette arme.**
- **Trancheuse de Crânes** 40 pts
Arme de tir. Portée 24'', Force 4, *Perforant* (1), *Tirs multiples* (4), Touche toujours sur 4+.
- **Épée Ogre** 40 pts
Arme de base. Les attaques effectuées avec cette arme ont un bonus de +2 en Force.
- **Épée d'Obsidienne** 35 pts
Arme de base. Les attaques effectuées avec cette arme ont la règle spéciale *Perforant* (6).
- **Épées d'Escrimeur** 35 pts
Paire d'armes. Le porteur a une Capacité de Combat de 10 **quand il attaque avec cette paire d'armes.** Figurine à pied uniquement.
- **Tueuse de Rois** 30 pts
Arme de base. Le porteur possède +1 en Force et +1 Attaque **quand il attaque avec cette arme** pour chaque *Personnage* ennemi en contact socle à socle avec l'unité du porteur (le bonus est calculé et prend effet au niveau d'Initiative où sont effectuées les attaques de cette arme).
- **Hache de Bataille** 25 pts
Arme de base. Le porteur possède +2 Attaques **quand il attaque avec cette arme.**
- **Hallebarde Fléau-des-bêtes** 25 pts
Hallebarde. Les attaques effectuées avec cette arme sont de Force 5 (quels que soient les éventuels modificateurs) et ont la règle spéciale *Blessures multiples* (2) contre les *Bêtes monstrueuses*, la *Cavalerie* monstrueuse, les *Chars*, l'*Infanterie monstrueuse*, les *Monstres* et les *Monstres montés*.
- **Épée de Hâte** 25 pts
Arme de base. Le porteur a Initiative 10 **quand il attaque avec cette arme.** Les attaques effectuées avec cette arme ne peuvent jamais blesser plus difficilement que sur 4+ (un 5+ ou 6+ est ramené à 4+).
- **Épée des Héros** 30 pts / 20 pts
Arme de base. Les attaques effectuées avec cette arme ont un bonus de +1 en Force. Le porteur gagne aussi +1 Attaque **quand il attaque avec cette arme.** Quand il utilise cette arme, le porteur ne peut pas avoir plus de 4 Attaques, ni une Force supérieure à 5 (les éventuels modificateurs ne peuvent plus s'appliquer). *Personnage* uniquement.
- **L'Arracheur de Chair** 20 pts
Arme lourde. Les attaques effectuées avec cette arme ont la règle spéciale *Perforant* (1).
- **Épée Sacrée** 20 pts
Arme de base. Les attaques effectuées avec cette arme possèdent la règle spéciale *Attaques Divines* et ont *Relance des jets pour blesser ratés*.
- **Épée de Force** 15 pts
Arme de base. Les attaques effectuées avec cette arme ont un bonus de +1 en Force.
- **Épée de Frappe** 15 pts
Arme de base. Les attaques effectuées avec cette arme ont un bonus de +1 pour toucher.
- **Lance Enflammée** 10 pts
Lance de cavalerie. Les attaques effectuées avec cette arme ont la règle spéciale *Attaques Enflammées*.

- **Épées Hurlantes** 10 pts
Paire d'armes. Le porteur provoque la
Peur.

- **Épée Tranchante** 5 pts
Arme de base. Les attaques effectuées
avec cette arme ont la règle spéciale *Per-*
forant (1).

21.1.8 Armures magiques

- **Bouclier à Champ de Force** 70 pts
Bouclier. La figurine du porteur possède une *Sauvegarde Invulnérable* (5+) contre les attaques à distance.
- **Armure du Destin** 50 pts
Armure lourde. Le porteur possède une *Sauvegarde Invulnérable* (4+).
- **Heaume de Tromperie** 35 pts
Aucun type. Sauvegarde d'Armure de 6+. Les jets pour blesser réussis contre le porteur doivent être relancés. Ne peut pas être pris par une *Grande Cible*.
- **Cotte de Maille en Mithril** . 35 pts / 25 pts
Armure lourde. Figurine à pied uniquement. Sauvegarde d'Armure de 2+. Cette Sauvegarde d'Armure ne peut pas être améliorée.
- **Cuirasse Étincelante** 30 pts
Armure lourde. Le porteur gagne la règle spéciale *Distrayant*.
- **Armure de Bonne Fortune** 25 pts
Armure lourde. Le porteur possède une *Sauvegarde Invulnérable* (5+).
- **Plastron de Bronze** 25 pts
Armure lourde. Usage unique. À n'importe quel moment où la figurine du porteur reçoit une touche, l'objet peut être activé. Pour le restant de la phase, la figurine du porteur possède une Sauvegarde d'Armure de 1+. Si la figurine du porteur a la règle spéciale *Grande Cible*, elle gagne une Sauvegarde d'Armure de 2+ à la place.
- **Cape en Cuir de Dragon** 25 pts
Le porteur a la règle spéciale *Protection innée* (5+). Figurine à pied uniquement.
- **Armure du Parieur** 15 pts
Armure lourde. Le porteur possède une *Sauvegarde Invulnérable* (6+).
- **Heaume en Écailles de Dragon** . 10 pts
Aucun type. Sauvegarde d'Armure de 6+. Le porteur possède la règle spéciale *Né du feu*.
- **Bouclier Renforcé** 5 pts
Bouclier. Ajoutez +1 en Sauvegarde d'Armure du porteur en plus du bonus de Bouclier, pour un total de +2, si le porteur utilise ce bouclier.
- **Bouclier de Chance** 5 pts
Bouclier. Ignorez la première touche subie par la figurine du porteur s'il utilise ce bouclier (si le porteur est touché par plusieurs attaques simultanément, il choisit quelle attaque ignorer).

21.1.9 Talismans

- **Talisman de Protection Suprême** 50 pts
Le porteur possède une *Sauvegarde Invulnérable* (4+).
- **Graine de Renaissance** 50 pts
Le porteur a la règle spéciale *Régénération* (4+).
- **Pierre d'Annulation d'Obsidienne** 45 pts
Le porteur a la règle spéciale *Résistance à la magie* (3).
- **Pierre du Crépuscule** 30 pts
Le porteur peut relancer ses jets de sauvegarde d'armure ratés.
- **Gemme d'Obsidienne** 30 pts
Le porteur a la règle spéciale *Résistance à la magie* (2).
- **Talisman de Protection Majeure** 25 pts
Le porteur possède une *Sauvegarde Invulnérable* (5+).
- **Amulette de Pierres Précieuses** . 15 pts
Usage Unique. Peut être activé quand la figurine du porteur rate une Sauvegarde d'Armure, quand elle ne peut pas l'utiliser, ou subit une blessure et n'a pas de Sauvegarde d'Armure. Le porteur possède une *Sauvegarde Invulnérable* (4+) contre cette blessure.
- **Éclat d'Obsidienne** 10 pts
Le porteur a la règle spéciale *Résistance à la magie* (1).
- **Talisman de Protection** 5 pts
Le porteur possède une *Sauvegarde Invulnérable* (6+).
- **Charme de Chance** 5 pts
Usage Unique. Peut être activé quand la figurine du porteur rate une Sauvegarde d'Armure. Le porteur peut relancer cette Sauvegarde d'Armure.
- **Gemme de Feu de Dragon** 5 pts
Le porteur possède la règle spéciale *Né du feu*.

21.1.10 Objets enchantés

- **Tapis Volant** 40 pts / 30 pts
Le porteur possède la règle spéciale *Vol* (6). Figurine à pied uniquement.
- **Capuche de Magicien** 40 pts
Le porteur possède la règle spéciale *Stupide*. Si le porteur n'avait pas de niveau de magie, il devient un *Sorcier* de niveau 2. Au lieu de choisir sa *Discipline Magique* normalement, le porteur tire au sort une des 8 *Disciplines* de base au début de la partie.
- **Couronne de Moquerie** 35 pts
Usage Unique. Au lieu de tenter un jet de dissipation, vous pouvez utiliser cet objet. Le sort est automatiquement dissipé. Cet objet ne peut être sélectionné que dans une armée ne contenant aucun *Sorcier*.
- **Boule de Cristal** 35 pts
Le porteur possède la règle spéciale *Réflexes Foudroyants*.
- **Sceptre de Domination** 30 pts
Usage Unique. Peut être activé au début de n'importe quelle *Phase de Corps à Corps*. Pour la durée de la phase, le porteur possède la règle spéciale *Tenace*.
- **Anneau de Feu** 25 pts
Objet de sort. Niveau de pouvoir 3. Contient le sort *Boule de feu* (*Discipline Magique du Feu*).
- **Gemme de Chance** 25 pts
Les attaques à distance contre l'unité du porteur doivent relancer tout '6' naturel obtenu lors du jet pour blesser. Cet objet ne fonctionne pas sur une *Grande cible*.
- **Potion de Force** 20 pts
Usage Unique. Peut être activé au début de n'importe quelle phase ou round de combat. Pour la durée du tour du joueur, le porteur possède +2 en Force.
- **Îcône de Fer Maudit** 20 pts
Le porteur et son unité possèdent une *Sauvegarde Invulnérable* (5+) contre les blessures causées par des *Armes d'Artillerie*.
- **Statuette Divine** 15 pts
La figurine du porteur possède la règle spéciale *Attaques Divines*.
- **Potion de Rapidité** 5 pts
Usage Unique. Peut être activé au début de n'importe quelle phase ou round de combat. Pour la durée du tour du joueur, le porteur possède +3 en Initiative.

21.1.11 Objets cabalistiques

- **Parchemin de Retour de Flamme**

..... 55 pts

Usage Unique. Au lieu de tenter un jet de dissipation, vous pouvez utiliser ce parchemin. Après que les effets du sort et de l'*Attribut de la Discipline* ont été appliqués, et à moins que le sort ait été lancé avec un *Pouvoir irrésistible*, le lanceur du sort doit faire un jet sur la table des *Fiascos*. Cet objet n'a aucun effet contre les *Objets de sort* et les sorts lancés avec un seul dé de pouvoir.

- **Grimoire de Puissance Cabalistique**

..... 50 pts / 35 pts

Le porteur reçoit un bonus de +1 pour lancer et dissiper les sorts.

- **Essence de Libre Pensée** 40 pts / 30 pts

Le porteur peut inscrire 2 *Disciplines Magiques* sur sa liste d'armée au lieu d'une seule parmi celles dont il a accès. Il peut choisir celle qu'il utilisera, au début de la partie, avant la génération des sorts.

- **Parchemin de Dissipation** 35 pts

Usage Unique. Au lieu de tenter un jet de dissipation, vous pouvez utiliser ce parchemin. Le sort est automatiquement dissipé.

- **Grimoire de Connaissance Mystique**

..... 25 pts / 15 pts

Le porteur génère un sort supplémentaire.

- **Baguette Tellurique** 25 pts / 15 pts

Usage Unique. Le porteur peut choisir d'utiliser cet objet pour relancer un jet sur la table des *Fiascos*.

- **Parchemin d'Entrave** 20 pts

Usage Unique. Au lieu de tenter un jet de dissipation, vous pouvez utiliser ce parchemin. Le *Sorcier* lançant le sort ne peut pas lancer ce sort au prochain tour de jeu.

- **Sceptre de Pouvoir** 20 pts / 15 pts

Usage Unique. Le porteur peut relancer un unique dé de pouvoir lors du lancement d'un sort.

- **Parchemin de Protection** 15 pts

Usage Unique. Au lieu de tenter un jet de dissipation, vous pouvez utiliser ce parchemin. Toutes les figurines ciblées par ce sort ont une *Sauvegarde Invulnérable* (4+) contre ce sort.

- **Baguette de Stabilité** 15 pts

Usage Unique. Le porteur peut augmenter un seul de ses jets de dissipation d'un modificateur de +1D6 (ce n'est pas un dé de dissipation) et ignorer la règle *Pas assez de puissance* ! (c'est une exception à la limitation des Modificateurs magiques).

21.1.12 Bannières magiques

- **Bannière de Rasoirs**45 pts
L'unité du porteur possède la règle spéciale *Perforant* (1).
- **Bannière du Gardien** 40 pts
L'unité du porteur possède les règles spéciales *Guide* et *Rapide*.
- **Icône d'éther**30 pts
L'unité du porteur peut dissiper des sorts comme si elle était un *Maître sorcier*.
- **Icône Divine**30 pts
L'unité du porteur possède la règle spéciale *Attaques Divines*, mais doit relancer ses propres jets de *Sauvegarde Invulnérable* réussis.
- **Bannière de Discipline** 25 pts
L'unité du porteur possède +1 en Commandement.
- **Bannière de Vitesse**25 pts
L'unité du porteur gagne +1 en Mouvement.
- **Bannière de Feu**20 pts
Au début de la phase de corps à corps de chaque joueur, et avant que l'unité du porteur ne tire, le pouvoir de la bannière peut être activé. Dans ce cas, chaque attaque non spéciale de corps à corps ou de tir de l'unité du porteur gagne la règle spéciale *Attaques Enflammées*.
- **Bannière de Guerre** 15 pts
L'unité du porteur ajoute +1 au *Résultat de combat* dans tout corps à corps où elle est impliquée.
- **Icône de la Compagnie Implacable**
..... 15 pts
Usage Unique. Vous pouvez activer cette bannière pendant n'importe lequel de vos tours, au début de l'étape des *Autres Mouvements*. L'unité du porteur peut tripler son mouvement en *Marche Forcée* au lieu de le doubler pour ce tour (jusqu'à un maximum de 15"). Cette bannière ne peut pas être utilisée au tour 1 si l'unité a utilisé sa règle spéciale *Avant-garde* ou *Éclaireurs*. Figurines d'*Infanterie* uniquement.
- **Icône Étincelante**5 pts
Usage Unique. Doit être activée la première fois que l'unité du porteur rate un test de Commandement. L'unité peut alors choisir de relancer ce test raté. L'Icône Étincelante est perdue si le test de Commandement est relancé grâce à une autre capacité, comme celle de la Grande Bannière.
- **Bannière de Courage**5 pts
L'unité du porteur réussit automatiquement les tests de *Terreur* et est immunisée aux effets de la règle spéciale *Peur*.

22 Résumé des Règles

Tour de joueur

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

Étapes de la préparation

- 1 Décidez de la taille de la partie.
- 2 Montrez-vous vos listes d'armée.
- 3 Décorez 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 Déployez-vous.

Étapes du déploiement

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

Phase de Mouvement

- 1 Début de la *Phase de Mouvement*.
- 2 Début de la sous-phase de déclaration des *Charges*.
Le joueur actif déclare ses *Charges*. Il désigne les unités qui tentent de charger une unité ennemie. Pour chaque charge ainsi déclarée, le joueur réactif annonce la *Réaction à charge* de son unité.
- 3 Une fois que toutes les charges ont été déclarées, les unités en charge vont se déplacer. Le joueur actif lance maintenant les dés pour déterminer ses *Jets de Charge*.
- 4 Si une unité en charge ne parvient pas à atteindre sa cible, elle doit faire un *Mouvement de charge ratée*.
Si des unités en charge font un jet de dé suffisant pour charger, le joueur actif doit bouger ses unités et les aligner contre leur ennemi en maximisant le nombre de figurines au contact. L'unité en charge et l'unité chargée sont maintenant bloquées au corps à corps.
- 5 Fin de la sous-phase de déclaration des *Charges*.
- 6 Début de la sous-phase des *Mouvements Obligatoires*.
Le joueur actif peut tenter de rallier ses troupes en fuite en effectuant ses *Tests de ralliement*.
- 7 Les unités n'ayant pas été ralliées (ou ne pouvant pas l'être) effectuent leur *Mouvement de fuite*.
- 8 Les unités possédant une caractéristique de mouvement aléatoire ou celles qui doivent faire un *Mouvement obligatoire* se déplacent durant cette sous-phase.
- 9 Fin de la sous-phase des *Mouvements Obligatoires*.
- 10 Début de la sous-phase des *Autres Mouvements*.
Le joueur actif déplace ses unités qui n'ont pas encore été déplacées. (en effectuant des mouvements, des marches forcées ou des reformatations).
- 11 Fin de la sous-phase des *Autres Mouvements*.
- 12 Fin de la *Phase de Mouvement*.

Tests de Terrain Dangereux

Lancez un nombre de dés déterminé par le type de troupes de l'unité.
Terrain dangereux (1) - le test est raté sur un '1'
Terrain dangereux (2) - le test est raté sur un '1' ou '2'
Terrain dangereux (3) - le test est raté sur un '1', '2' ou '3'
Pour chaque échec : l'unité subit une blessure avec *Perforant* (6).

Phase de Magie

- 1 Début de la *Phase de Magie*. Lancez les dés pour déterminer les flux magiques et pour les canalisations.
- 2 Les deux joueurs peuvent tenter de dissiper les sorts *Reste en Jeu* lancés lors des phases de magie précédentes.
- 3 Le joueur actif peut tenter de lancer ses sorts.
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce qu'aucun joueur ne fasse une action.
- 5 Fin de la *Phase de Magie*. Les capacités prenant effet à la fin de la *Phase de Magie* sont déclenchées.

Lancement d'un sort

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

Dissipation d'un sort

- 1 Le joueur réactif peut tenter de dissiper le sort. Dans ce cas, il doit indiquer lequel de ses *Sorciers* n'étant pas en fuite (s'il en a) va tenter la dissipation, et annoncer combien de dés de dissipation il va utiliser (un minimum d'un dé est nécessaire, et la totalité de réserve peut être utilisée). 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 (tels qu'un *Pouvoir irrésistible*) pour obtenir le total de dissipation.
- 3 Si le résultat est supérieur ou égal au total de lancement, le sort est dissipé, et le lancement du sort a échoué. Sinon, le *Sorcier* ayant tenté la dissipation subit l'effet *Perte de Concentration*.

Tableau des Fiascos

2 à 4	Centrez le gabarit de 5'' sur le lanceur. Toute figurine recouverte par le gabarit, même partiellement, subit une touche. De plus, si NDP = 5, retirez le lanceur de la partie. Si NDP = 4, lancez un D6. Sur un résultat de 1 à 3, le lanceur est retiré de la partie.
5 à 6	Centrez le gabarit de 3'' sur le lanceur. Toute figurine recouverte par le gabarit subit une touche. Le lanceur doit subir une touche.
7	L'unité du lanceur subit NDP touches, réparties comme des tirs. Le lanceur ne peut cependant subir qu'une seule touche au maximum.
8 à 9	Le lanceur et tout <i>Sorcier</i> ami subissent une touche.
10 à 12	Le niveau de magie du lanceur est diminué de NDP - 2. Il perd un sort pour chaque niveau de magie perdu, en commençant par le sort ayant causé le <i>Fiasco</i> et en tirant les autres au hasard.

Après le jet sur cette table, retirez NDP dés de votre réserve.

Modificateurs magiques

Sorcier de niveau 1 ou 2 : Apprenti, +1

Sorcier de niveau 3 ou 4 : Maître, +2

La somme des modificateurs ne peut pas dépasser +3, sauf en cas de *Pouvoir Irrésistible* (ce dernier ajoute 1D3 + NDP).

Objets de sorts

Pour lancer un objet de sort avec succès, le jet de lancement doit être supérieur ou égal à son niveau de puissance.

- Aucun modificateur positif ne peut être ajouté au jet de lancement.
- Un échec de provoque pas de *Perte de concentration* pour le lanceur.
- Un objet de sort ne bénéficie pas du bonus de lancement d'un *Pouvoir Irrésistible*.
- L'attribut de la Discipline est lancé comme d'ordinaire.

En cas de *Pouvoir Irrésistible* :

- Si 4 dés ou plus ont été utilisés pour lancer le sort, l'objet de sort est perdu et ne peut plus être lancé pendant la partie.
- Retirez NDP dés de pouvoir de votre réserve.

Phase de tir

- 1 Le joueur actif choisit une unité avec laquelle tirer et désigne l'unité ennemie visée.
- 2 Le joueur actif mesure la distance entre son unité et l'unité ennemie visée pour être sûr que celle-ci est bien à portée de tir. Il doit aussi s'assurer que son unité a une ligne de vue sur l'unité visée.
- 3 Le joueur actif effectue ses jets pour toucher en tenant compte des *Modificateurs de tir*.
- 4 Pour chaque touche réussie, le joueur actif effectue ses jets pour blesser.
- 5 Pour chaque blessure subie, le joueur réactif effectue ses sauvegardes d'armures, sauvegardes invulnérables et autres jets de *Régénération*.
- 6 Le joueur réactif retire ses pertes pour chaque blessure infligée. Notez les points de vie perdus pour les figurines ayant plusieurs points de vie.
- 7 Le joueur actif choisit une nouvelle unité qui n'a pas tiré lors de cette phase et répète les étapes de 1 à 6.
- 8 Dès qu'une unité subit de *Lourdes pertes* (perte de 25% ou plus de l'effectif en début de phase), elle effectue un test de *Panique*.
- 9 La *Phase de Tir* prend fin.

Tableau des Incidents de Tir

Résultat	Effet
'0' ou moins	Explosion ! Toutes les figurines à moins de 1D6'' de la figurine qui subit un <i>Incident de Tir</i> reçoivent une touche de Force 5. La figurine qui tire est détruite, retirez-la comme perte.
1 à 2	Défaillance critique Le mécanisme de tir est endommagé. La figurine ne peut plus tirer avec cette arme pour le restant de la partie.
3 à 4	Enrayé Cette <i>Arme d'Artillerie</i> ne peut pas être utilisée au prochain tour de son propriétaire.
5+	Dysfonctionnement La figurine subit une blessure sans sauvegarde d'aucune sorte autorisée.

Jets pour toucher au tir

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

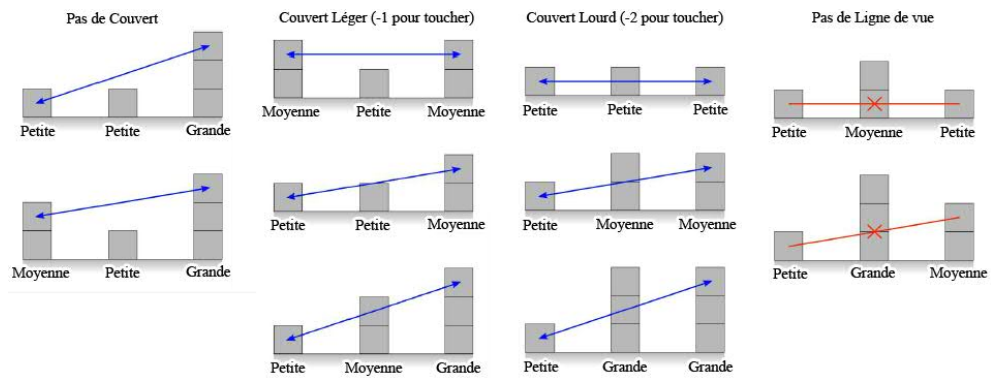
Modificateurs des jets pour toucher au tir

Longue portée	-1
Bouger et tirer	-1
Tenir la position et tirer	-1
Couvert léger	-1
Couvert lourd	-2

Distribution des attaques

- 1 L'attaquant distribue les touches.
- 2 L'attaquant fait les jets pour blesser.
- 3 Sauvegardes d'armure.
- 4 Sauvegardes spéciales.
- 5 Le défenseur retire ses pertes ou marque les blessures subies.
- 6 Test de *Panique* éventuel.

Lignes de vues et couverts



Phase de corps à corps

- 1 Début de la *Phase de Corps à Corps*. Appliquez la règle *Plus Engagés* si nécessaire.
- 2 Choisissez un combat.
- 3 Résolvez ce combat pour cette phase.
- 4 Répétez les étapes 2 et 3 pour chaque combat qui n'a pas encore eu lieu pendant cette phase.
- 5 Quand toutes les unités engagées au corps à corps ont combattu, la *Phase de Corps à Corps* prend fin.

Résumé du résultat de combat

Blessures infligées	+1 par blessure
Carnage	+1 par blessure (max +3)
Charge	+1 (+2 depuis une colonne)
Bonus de rang	+1 par rang (max +3)
Étendard	+1
Grande bannière	+1
Bonus de flanc	+1 ou +2
Bonus d'arrière	+1 ou +2

Étapes d'une manche de corps à corps

- 1 Début de la manche de corps à corps.
- 2 Choisissez les armes que vos unités utilisent.
- 3 Les personnages peuvent faire un mouvement en suivant la règle *Faites Place*.
- 4 Lancez et relevez ou refusez les *Défis*.
Faites les attaques, par ordre d'Initiative :
- Allouez les attaques.
- 5 - Lancez les jets pour toucher, pour blesser, les jets de sauvegarde et retirez les pertes.
- Passez à l'étape d'Initiative suivante.
- 6 Le ou les perdants font un test de *Moral*. Une unité qui rate son test de *Moral* prend la *Fuite*. Si aucune unité ne fuit, passez à l'étape 11.
- 7 Effectuez les tests de *Panique* pour les unités proches des unités qui ont raté leur test de *Moral*.
- 8 Si une unité prend la *Fuite*, le vainqueur choisit de poursuivre ou non. S'il veut *Réfréner sa poursuite*, un test de Commandement doit être effectué.
- 9 Jet des distances de fuite et déplacement des unités en fuite.
- 10 Jet des distances de poursuite et déplacement des unités poursuivantes.
- 11 Effectuez les *Pivots Post-Combat*.
- 12 Effectuez les *Reformations de Combat*.
- 13 Fin de la manche de corps à corps. Passez au combat suivant.

Jets pour toucher au corps à corps

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

Jets pour blesser

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

Résumé des différents types de troupes

RC (H) - Rang complet (horde)

TTD - Nombre de dés nécessaires pour les tests de terrain dangereux

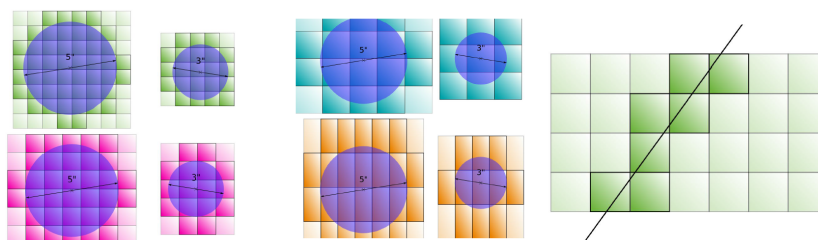
	Type de profil	RC (H)	Soutien	Règles spéciales	Taille**	TTD
Infanterie	-	5 (10)	1	-	Petite	1
Bête de Guerre	-	5 (10)	1	<i>Rapide</i>	Petite	1
Cavalerie	<i>Profil Combiné</i>	5 (10)	1 (cavalier)	<i>Rapide</i>	Moyenne	1
Infanterie Monstrueuse	-	3 (6)	max 3	<i>Piétinement (1)</i>	Moyenne	2
Bête Monstrueuse	-	3 (6)	max 3	<i>Piétinement (1), Rapide</i>	Moyenne	2
Cavalerie Monstrueuse	<i>Profil Combiné</i>	3 (6)	max 3 (cavalier)	<i>Piétinement (1), Rapide</i>	Moyenne	2
Char	<i>Profil Combiné</i>	3 (6)	1 (1 membre d'équipage)	<i>Pas de Marche Forcée, Rapide, Touches d'Impact (1D6)</i>	Moyenne	4
Monstre	-	1	-	<i>Grande Cible, Piétinement (1D6), Terreur</i>	Grande	4
Monstre Monté	<i>Profil de monstre monté</i>	1	-	<i>Grande Cible, Piétinement (1D6), Terreur</i>	Grande	4
Nuée	-	* (10)	1	<i>Indémoralisable, Instable, Tirailleurs</i>	Petite	1
Machine de Guerre	<i>Machine de Guerre</i>	Pas de rangs	-	<i>Mouvement ou Tir, Pas de Marche Forcée, Tir Lent</i>	Petite	1

* Les Nuées ne peuvent pas avoir de rang complet puisqu'elles ont la règle *Tirailleurs*

** Toutes les figurines qui ont la règle *Grande Cible* sont de Grande taille.

Touches des Gabarits

Nombre maximal de figurines pouvant être touchées par un gabarit. Socles verts : 20x20mm, socles roses : 25x25mm, socles bleu clair : 40x40mm, socles orange : 25x50mm. Un gabarit de ligne peut toucher plusieurs figurines par rang.



TD - Terrain dangereux

CCMC - Cavalerie, Cavalerie monstrueuse et Chars

Terrain	Mouvement	Couvert	Autre
Terrain in-franchissable	Distance minimale : 1'' TD (3) pour les unités en fuite	Terrain occultant, couvert lourd	
Champs	TD(1) pour CCMC et les figurines avec des <i>Attaques enflammées</i>		Donne <i>Inflammable</i>
Collines		Terrain occultant Unités partiellement sur la colline : couvert léger Unités hors de la colline : couvert lourd	Donne <i>Grande cible</i> Charger depuis une colline donne +1 au résultat de combat
Forêts	TD (1) pour CCMC et les unités avec <i>Vol</i>	Couvert léger	Pas d' <i>Indomptable</i> . Donne <i>Tenace</i> aux <i>Tirailleurs</i> et aux personnages d'infanterie seuls.
Ruines	TD (1) pour toute unité non <i>Tirailleurs</i> TD (2) pour CCMC	Unités partiellement dans les ruines : couvert lourd, sauf <i>Grandes cibles</i>	
Eaux peu profondes	TD (1) pour CCMC		<i>Désorganise</i> les rangs
Murs	Ignorez les murs pour le mouvement, sauf : TD(1) pour CCMC	Donne un couvert lourd et <i>Distayant</i> pour la première phase de combat, sauf <i>Grande cible</i>	

23 Journal des modifications

VO 0.99.5, VF 1.0

- Plusieurs clarifications de règles (voir les changements en vert).
- Nouvel objectif secondaire : Capturez les étendards.
- Modifications des règles Avant-garde, Éclaireurs, Attaque écrasante, Attaque au passage et Attaque de broyage.
- Précisions sur plusieurs objets magiques.
- Modifications sur l'épée des Héros.