

3^e édition – Publiée – 1.0.1 + Errata 2
2 avril 2025

LE IX^e ÂGE



Manuel de référence



AUX HÉROS D'AVRAS

Ci-après sont gravés les noms de tous ceux et celles qui ont versé de leur sang, de leur sueur et de leur vie pour la gloire de notre Grande Cité. Retenez-les bien, et honorez leur sacrifice.

Grâces soient rendues à Sunna

ARTISTES

Illustrateurs

'Casp'
Jenny Dolfen
Frederik Erikson
Pablo Fuentes Leiva
'Galeadou'
'Karak Norn Clansman'
'MyNeonOne'
'Nicepants'
Mitchell Nolte
Michael Rechlin
Mikhail Shubin
'sugarnutsco'
Sheba Plissken
'Xanatan'

Peintres de figurines

'87axia'
Johan Aronson
Eric 'fjugin' Aronson 'Crafty'
Danila Filippov
Lukasz Grzyb
Per 'Ironclad' Elfving
Jakub 'Szeryf' Kurcek
Olivier 'HARDSTYLE' Lejeune
'Luernos'
'Mad Hat'
Alexandre Sotterman
Adam Stański
'Trakritch'
'Unlimited Colours'

RÈGLES

Concepteur en chef

Eric 'fjugin' Aronson

Équipe conception

Dan Thomas
Rok Martinc
Jere 'Palmu' Jukka
'Gingersmali' Ali
Jordi 'Calcathin' Calcat
Fer Pilot De Alarcón
Brandon 'echoCTRL' Earl
Olli 'Nightwun' Katila
Gonzalo 'Gundizalbo' Gil
'Tonylatorre' Petreopatroklos
Patrik 'Odoamar' Potorski
Glenn Patel
Matvey 'Dice Breaker' Shkel
James 'VampsinMD' Smith
Jo Parmenter
Michał 'Kolata' Kołakowski
Kacper 'saint_barbara' Bucki
Marcel 'Marcema' Ritsema
Patrick 'Archeron' Mau
Adrian 'slivek' Smagur
Sebastian 'DarkSky' Wegmann
Adam Stański
Tanguy 'Crush' Durand
Laurens B. M.

ÉCRIVAINS

Chef de l'Équipe background

Edward Murdoch

Vice-chef de l'Équipe background

John Wallis

Équipe background

Edward Murdoch
John Wallis
Marko Lukić
Glenn Patel
Matt Perriss
Sebastian Follens
'Ghiznuk'
'Calisson'
Daniel Åkerman Sandberg
Peter G. Orfanos
Alessandro Vivaldi
Reese 'dea noctifer' Telford
Geoffrey Ludvik

La présente liste de remerciements reste encore à compléter.

Elle sera actualisée avec les contributions d'autres membres lors de futures versions

PRODUCTION

Conception graphique

Cédric 'Trakritch' Fuchs
'Galeadou'

Équipe test de jeu

'Galdenos' Matteo 'metallo' Lenzi
Lyn Formento
Chris Taylor 'Gaming In The Kiez'
Mohamed Bekrentchir
'Cenyrn-LokiLoec'
Arnaud 'Arkalak' Abt
Christopher Winn
'Kudis'
'Huurreturasas'
Aaron 'DrMaturin' M.
'Greentide'
Jakub 'Szeryf' Kurcek

Chef de l'équipe mise en page

Maurice 'Kasocles' Mooren

Mise en page

Cédric 'Trakritch' Fuchs
Xavier 'Arkmur' Dussert-Vidalet
Jordi 'Calcathin' Calcat
Jesús 'Casas' Casas
Simon 'modmoto' Heiss
Michael 'micalovits' Wolf
Pedersen
Laurens B. M.

Conseil exécutif

Evan 'Kisanis' Switzer Marko
'Giladis' Lukic Alessandro
'VisconteDimezzato' Vivaldi
Steven 'Mr.Owl' Simonis

In Memoriam

'Eru'

'KeyserSoze'

'Draecarion'

Relecture

Laurens B. M.

'Ghiznuk'

Jordi 'Calcathin' Calcat

Mark 'Kriegschmidt' Carroll

Chef de la traduction

'Ghiznuk'

Remerciements particuliers

Notre projet aimerait exprimer sa gratitude envers tous ceux et celles qui donnent de leur temps pour faire de notre jeu ce qu'il est et nous permettre d'avancer. Merci à tous nos traducteurs, administrateurs, modérateurs, animateurs de communautés d'armée, organisateurs, etc., etc. Et un tout grand merci à toutes les personnes qui nous ont soutenus par leur apport financier lorsque nous en avons grand besoin.

'3D Minis Factory'	Jerzy Brzozowski
Alasdair P	Jonathan Blot
Albin Möller	'Karargah' – Türkiye
Alexander Bartz	Kevin Borbely
Antti Kaukiainen	Kristoffer Dirac
Arnaud Abt	Maik Duus
Athena Åkerman Sandberg	Marco Baity Jesi
Aurélien Barakat	Marko Črnigoj
Barry Lynch	Matt Stanley
Bernhard Küttner	Matthias Janko
Björn Ericson	Matthieu Schoenholzer
Brandon Gallegos Cordova	Mett&Meta The Quality 9th Age Podcast
'Calisson'	Michał Nawrot
Carlos García Fernández	Moritz Bayer
'Chrisorc'	Murat Takavci
Christoph Reiter	Narcis Pallares Mulet
Christos Michas	Nicola Donelli
Claes Jakobsen	Nicolas Charpentier
Claudi Pallares Mulet	Niels Molle
Clément Martin	Olivier Lejeune
Dmytro Adeiev	Olle Loeb ('OP_Olls')
Dominik 'daemonik' Wulf	OP Models
Don Matwe	Pascal Baudin
Edoardo Amadori	Paul Berclaz
Emilio Jose Orts Hernandez	Paul Godbold
Fantastique Bataillon de Joinville	Peer Galle
Francesco Guidi	Philipp Große
Frederick Humcke	Piotr Szmajewski
'Frumious Forge'	Raphaël Jenelten
Guardia Varega	Raphaël Kaag
Guilhem Valat	Sami Chehab
Guilio Gatti	Sigbjørn Eriksrud
Hannes Birnkammerer	Simon 'modmoto' Heiss
Ian Piper	Stefan Mara
Ibrahim Alper Özgen	Stephan Rössig
J Björk & N Hillberg	Thomas Ahlich
Jakub Kurcek	Thomas Burri
James Starr	Tobias Saatze
Jelle Van Alewijk	Tomasz Domagalski
Jeroen Poppe	William Hotter

Ce livre n'aurait pas pu être publié sans la passion et le dévouement des milliers de personnes qui jouent à notre jeu et apportent quotidiennement leur pierre à ce projet. Merci !





INTRODUCTION

L'ensemble de nos livres de règles, suppléments et ouvrages littéraires sont disponibles sur notre site internet : the-ninth-age.com. N'hésitez pas non plus à vous rendre sur notre forum pour y poser vos questions et faire part de vos avis et suggestions. Les règles contenues dans ce livre constituent les Règles de base du Neuvième Âge : Batailles fantastiques.

License : [Copyright Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Présentation des règles

Afin d'assurer la clarté des règles, nous recourons aux normes de formatage suivantes :

Note des concepteurs : Les encadrés gris dénotent les notes des concepteurs. Ces notes servent à donner des éclaircissements concernant l'intention derrière différents points de règles, ainsi que différentes variantes, ou des raccourcis permettant d'accélérer le jeu.

- Les Lettres Majuscules sont utilisées pour les mots-clés définis dans ce livre, tels que « Manche de combat », à moins qu'il ne s'agisse de mots trop communs sans véritable définition propre à ce jeu, comme « figurine ».
- Texte en **gras** pour mettre en évidence certains mots. Le **gras** est notamment employé pour les Règles de figurines.
- L'*italique* est employé pour les rappels, les exemples, les précisions, et autres textes destinés à clarifier les règles.
- La *couleur grise* est employée pour les légendes des illustrations et tableaux, restrictions, contenus répétitifs, et propriétés (mots-clés ne correspondant pas à des points de règles spécifiques).
- Des **hyperliens** peuvent figurer dans la version électronique de ce document ; des hyperliens correspondant aux principales sections figurent en bas de page.
- Du **texte en violet** peut être trouvé dans le Manuel de référence.
Le Manuel couvre les cas particuliers et circonstances exceptionnelles non mentionnés directement dans les Règles de base parce qu'ils ne devraient survenir que dans un très petit nombre de parties.
Le Manuel de références est une version étendue du Livre de règles illustré, auquel sont ajoutées des sections supplémentaires visant ces cas particuliers.

Présentation des règles

Livre de règles illustré

Le Livre de règles illustré contient une version simplifiée des règles du jeu, accompagnée d'illustrations, de photos de figurine et de textes d'ambiance.

Annexes

Ces annexes font partie intégrante des règles et sont utilisées dans la plupart des parties. Elles sont au nombre de deux :

- **Annexe I : Règles de figurine** : règles spéciales qui s'appliquent aux différentes figurines.
- **Annexe II : Recueil arcanique** : contient les sorts des dix différentes Voies de magie, ainsi que les Objets magiques communs.

Saisons de guerre

Ce document inclut des Types de déploiement, des cartes et des Objectifs primaires et secondaires supplémentaires pour pimenter vos parties.

Manuel de référence

Le présent document regroupe l'ensemble des règles du Livre des règles illustré, l'Annexe I : Règles de figurine et l'Annexe II : Recueil arcanique.

De plus, cet ouvrage comprend des points de règles détaillés additionnels, destinés à couvrir les situations les plus complexes pouvant survenir sur le champ de bataille. Nous recommandons aux joueurs désireux d'anticiper toutes ces situations et de comprendre pleinement toutes les nuances des interactions entre les règles de se tourner directement vers ce document.

Pour les nouveaux joueurs, ou les joueurs qui préfèrent ne se renseigner sur les situations particulières que lorsqu'elles surviennent effectivement lors d'une de leurs parties, nous suggérons de lire tout d'abord le Livre de règles illustré, et de n'ouvrir ce Manuel de référence qu'au cas par cas.

Livres d'armée

Chaque faction a son propre Livre d'armée, qui contient les règles de composition des armées de cette faction, la liste des unités à sa disposition et les capacités de ces unités.

Suppléments

Les suppléments sont des ajouts facultatifs au jeu, dont l'usage nécessite au préalable l'accord de votre adversaire (ou des organisateurs de l'évènement auquel vous participez).



Table des matières

Introduction 5

Le flux de la bataille 8

Préparatifs avant le combat 9

Planification avant partie	10
Décider de la taille des armées	10
Rédiger une liste d'armée	10
Outils créés par la communauté	12
Premiers préparatifs	13
Échanger les listes d'armée	13
Disposer le champ de bataille	13
Définir les conditions de victoire	14
Choisir un Type de déploiement	14
Derniers préparatifs	15
Déterminer qui est l'Attaquant	15
Choisir la Zone de déploiement	15
Sélections pré-partie	15
Déploiement	15
Avantage du défenseur	15
Déplacer les unités d'Avant-garde	15

Phase de charge 17

Déclaration des charges	17
Réactions à la charge	17
Redirection des charges	18
Faire un Mouvement de charge	18
Portée de charge	18
Mouvement de charge	19
Charge non alignée	20
Charge combinée	20
Chemin bloqué	20
Mouvement de charge ratée	21
Engagée au combat	22

Phase de mouvement 23

Types de Manœuvres	23
Pivot	23
Mouvement sinueux	23
Déplacements standard	26
Mouvement simple	26
Marche forcée	27
Reformation	27

Phase de magie 28

Dés de magie et Cartes de flux	28
Siphonner le Voile	28
Emmagasiner de la magie	28
Évacuer la magie excédentaire	29
Sorts	29

Lancer et dissiper des sorts	29
Lancer plusieurs fois le même sort	30
Sorts liés	30
Table des fiascos	31

Phase de tir 32

Désigner une unité et une cible	32
Qui peut tirer ?	32
Nombre de tirs et Précision	32
Modificateurs au jet pour toucher	33
Couvert	33

Phase de ralliement 34

Test de ralliement	34
--------------------	----

Phase de mêlée 35

Préparation au combat	36
Éliminer les unités ébranlées	36
Gel des Rectangles limites	36
Début du combat	36
Formations de combat	36
Calcul du Résultat de combat statique	37
Choix de l'équipement et des capacités	37
Porter des Attaques de corps à corps	38
Déterminer l'Ordre d'initiative	38
Résoudre les attaques	38
Allouer les attaques	38
Déterminer le vainqueur	39
Calcul des pertes infligées	39
Calcul du Résultat de combat final	39
Tests de moral	40
Déterminer qui fuit et qui poursuit	40
Dégel des Rectangles limites	40
Déplacer les unités démoralisées	41
Déplacer les unités poursuivant	41
Mouvements de poursuite	41
Après le combat	45
Pivots post-combat	45
Reformations de combat	45

Après la bataille 47

Points de bataille	47
--------------------	----

Définitions et terminologie 49

Mesurer les distances	49
Dés	49
Figurines et unités	49
Maintenir une formation autorisée	51
Règle du pouce d'écart	52
Profil et caractéristiques	53
Taille des figurines	54



Ligne de vue	54
Propriétés	55
Durée des effets	55
Modificateurs	55
Définition du terme « Déplacement »	56
Contact entre objets	56
Bord de table	56

Attaques 57

Attaques	57
Séquence d'attaque	57
Allouer les attaques	57
Déterminer le nombre de touches	58
Jets pour blesser	58
Sauvegardes	58
Sauvegarde d'armure	58
Sauvegardes spéciales	59
Retrait des pertes	59
Réserves de Points de vie	59
Pertes	59
Perte du dernier Point de vie	59
Pertes au combat	60

Psychologie 61

Test de commandement	61
Test de bravoure	61
Test de panique	61
États psychologiques	62
Décimée	62
Ébranlée	62
Mouvement de fuite	62

Effets magiques 63

Mouvement magique	63
Récupérer des Points de vie	63
Ressusciter des Points de vie	63
Unités invoquées	63

Personnages 64

Faites place !	64
Général	64
Porteur de la Grande Bannière	64
Montures de personnage	64

Figurines attachables 66

Figurines attachables agissant seules	66
Unités combinées	66
Rejoindre une unité	66
Déplacer une unité combinée	66
Position au sein de l'unité combinée	66
Quitter une unité combinée	67

Terrain 69

Règles de terrain	69
Terrain découvert	69
Terrain couvrant (X, Taille Y)	69
Terrain dangereux (X+, Y)	69
Terrain difficile	69
Terrain opaque	69
Décors	70
Champ	70
Colline	70
Forêt	70
Mur	70
Ruines	70
Terrain aquatique	70
Terrain infranchissable	70

Règles de figurine 71

Règles de figurine dédoublées	71
Règles de figurines et unités	71
Sous-types et mots-clés	71
Liste de Règles de figurine	74
Armes de corps à corps	83
Armes de tir	84
Attributs d'attaque	85

Compétences de commandement 90

Objets magiques 91

Propriétés des Objets magiques	91
Qui est concerné ?	91
Liste d'Objets magiques communs et partagés	92
Enchantements d'arme	92
Enchantements d'armure	93
Enchantements de bouclier	94
Artéfacts	95
Potions et Parchemins	97
Enchantements d'étendard	98

Sorts 99

Voies de magie 100

Alchimie	101
Chamanisme	102
Cosmologie	103
Divination	105
Druidisme	106
Évocation	107
Occultisme	108
Pyromancie	110
Sorcellerie	111
Thaumaturgie	112

Index 114





LE FLUX DE LA BATAILLE

Une partie du Neuvième Âge : Batailles fantastiques est divisée en trois grandes sections.

1 **Préparatifs avant le combat.** Avant de jouer, il faut se préparer au combat. Les joueurs doivent assembler une armée, mettre en place le champ de bataille, convenir de conditions de victoire et déployer leur armée sur le champ de bataille.

2 **Tours de jeu.** Le 9^e Âge est un jeu qui se joue en six **Tours de jeu**, consistant chacun en deux **Tours de joueur** (par défaut, à chaque fois qu'il sera fait mention d'un « tour » dans les règles, cela signifie un « Tour de joueur »). Chacun de ces tours est découpé en plusieurs **phases** :

- a. Phase de charge
- b. Phase de mouvement
- c. Phase de magie
- d. Phase de tir
- e. Phase de ralliement
- f. Phase de mêlée

3 **Après la bataille.** Une fois que chaque joueur a joué ses six tours, le moment est venu de voir qui a remporté la partie. Pour ce faire, on totalise les Points de victoire remportés par chacun, et on vérifie si l'un ou l'autre a remporté l'Objectif principal ou l'Objectif secondaire.

Joueur actif, joueur réactif

Le « joueur actif » est celui dont c'est le tour. Le « joueur réactif » est celui dont ce n'est pas le tour. Avant le premier Tour de jeu, le Défenseur est le « joueur actif ».

Allié et ennemi

Les termes « allié » et « ennemi » sont employés pour distinguer les différentes unités, figurines, sorts, et autres effets appartenant à ou contrôlés par un même joueur (« allié ») de ceux appartenant à ou contrôlés par son adversaire (« ennemi »).

Votre première bataille

S'il s'agit de votre toute première partie, pas d'inquiétude, nous sommes là pour vous guider ! La première chose à faire est de préparer votre champ de bataille : une grande surface plane (comme une table) avec quelques décors placés dessus (quelques livres empilés pour représenter une colline, une tasse pour un rocher, un tapis de souris devient un lac, etc.). Puis, invitez un ou une ami(e) à vous affronter, chacun à la tête de votre propre armée de figurines.

Si vous voulez juste essayer ce jeu sans forcément consacrer des heures et des centaines d'euros à l'achat et à la peinture de figurines, des figurines en papier à imprimer et découper sont disponibles gratuitement sur notre site internet (*dont l'adresse figure au début de ce livre*).





PRÉPARATIFS AVANT LE COMBAT

Avant de vous lancer dans une partie du Neuvième Âge : Batailles fantastiques, suivez les étapes ci-dessous :

Planification avant partie (généralement réalisée par les deux joueurs avant d'arriver à la table de jeu)

- 1.1 Au cours de laquelle on décide de la **taille des armées**, qui déterminera l'échelle du jeu. Les joueurs peuvent convenir d'une taille, à moins que celle-ci ne soit déjà fixée (ex. : règles d'une campagne ou d'un tournoi).
- 1.2 **Rédiger une liste d'armée**. Chaque joueur compose une liste d'armée à partir d'un des Livres d'armée.

Premiers préparatifs souvent réalisés avant d'arriver à la table de jeu (notamment lorsqu'il s'agit d'une manifestation, telle qu'un tournoi).

- 2.1 **Disposer les décors sur le champ de bataille**, afin de créer un espace donnant lieu à d'intéressants choix tactiques pour les deux armées.
- 2.2 **Échanger les listes d'armée**, pour que chacun des joueurs sache ce qu'il ou elle aura à affronter et puisse se renseigner sur les règles régissant les différentes unités et figurines.
- 2.3 **Déterminer les conditions de victoire** : il s'agit habituellement de choisir des Objectifs principaux et secondaires qui influenceront l'orientation de la bataille.
- 2.4 **Déterminer le type de déploiement**, pour délimiter dans quelles parties du champ de bataille les deux armées se déploieront.

Derniers préparatifs (effectués par les deux joueurs autour de la table)

- 3.1 **Déterminer l'Attaquant et le Défenseur** : chaque joueur lance un dé. Celui qui l'emporte **décide** lequel des deux joueurs sera l'Attaquant et lequel sera le Défenseur.
- 3.2 **Le Défenseur choisit sa Zone de déploiement**, en indiquant le côté de la table où son armée sera déployée avant la bataille.
- 3.3 **Sélections pré-partie** : il s'agit de choix devant être faits avant le déploiement. Cela inclut le choix des Objectifs secondaires et les échanges de sorts.
- 3.4 **Déploiement** : les deux joueurs placent leurs unités sur le champ de bataille, **en commençant** par l'Attaquant, chacun dans sa Zone de déploiement.
- 3.5 **Avantage du défenseur** : le Défenseur désigne une de ses unités, qui gagne la règle **Avant-garde (3")**.
- 3.6 **Déplacer les unités d'Avant-garde** : en commençant par l'unité choisie dans le cadre de l'« Avantage du défenseur », les unités qui ont la règle **Avant-garde** font leur déplacement.

1 Planification avant partie

1.A Décider de la taille des armées

Avant d'assembler votre armée, les deux joueurs doivent convenir de l'échelle de la bataille, c'est-à-dire de la taille de chacune des armées. La « taille d'une armée » est sa valeur totale maximale en points d'armée. Chaque armée est assemblée de sorte à ce que le total de la valeur en points de toutes les unités qui la composent n'excède pas la « taille d'armée » désignée. Ce total peut être inférieur à la taille de l'armée, mais l'écart ne peut dépasser 50 points.

La taille de l'armée détermine aussi les règles de composition de l'armée.

Valeur en points d'armée

La valeur en points d'armée, abrégée par le sigle « pts », est une mesure de la puissance d'une unité ou d'une amélioration. Ces points sont un outil permettant d'organiser des batailles mettant en scène deux armées de puissance équivalente, garantissant ainsi le bon équilibre du jeu.

Chaque unité a une valeur en points, déterminée par sa valeur de base, à laquelle on ajoute un certain nombre de points pour chaque figurine supplémentaire ajoutée à son effectif, ainsi que pour chaque amélioration sélectionnée pour cette unité.

1.B Rédiger une liste d'armée

En tant que joueur, votre devoir est de commander une armée sur le champ de bataille. Mais avant toute chose, il vous faut choisir la faction que vous allez diriger. Chaque Livre d'armée contient une description des différentes unités disponibles à sa faction, ainsi que leurs caractéristiques et leurs règles spéciales.

Pour assembler votre armée, il vous faut rédiger une liste d'armée, qui indique quels sont les unités, personnages, sorts, objets magiques et autres options que vous désirez utiliser, ainsi que leur valeur en points d'armée. Chaque unité, arme, amélioration et objet magique a une valeur en points. Il s'agit d'un mécanisme destiné à assurer le bon équilibre du jeu.

Livres d'armée

Les Livres d'armée contiennent les règles propres à chacune des factions. *Il existe également des Livres d'armée supplémentaires, dont l'usage nécessite au préalable l'accord de votre adversaire ou des organisateurs du tournoi, de la manifestation ou de la campagne à laquelle vous comptez participer.*

Profils d'unité

Chaque profil d'unité d'un Livre d'armée appartient à une « catégorie », représentée par une ou plusieurs icônes. Chaque Livre d'armée indique une valeur maximale ou minimale pour chacune de ces catégories, qui détermine combien de points d'armée peuvent (ou doivent) lui être alloués.

Il s'agit d'un autre mécanisme destiné à assurer l'équilibre du jeu et son intérêt stratégique.

Personnages

Vous pouvez habituellement consacrer à cette catégorie jusqu'à 40 % de la valeur de votre armée.

Toute figurine de cette catégorie suit les règles de « Personnage » et de « Figurine attachable ».

***Note des concepteurs :** Les personnages représentent les commandants et les individus exceptionnels qui, grâce à leurs compétences particulières, influencent le cours de la bataille en utilisant leur force brute, leur sens tactique, leur capacité à lancer des sorts ou leurs connaissances en ingénierie. L'un de vos personnages joue habituellement le rôle de Général de votre armée, c'est à lui (ou à elle) qu'il incombera de diriger et motiver vos forces.*

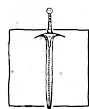
Unités de base



Cette catégorie a toujours une limite minimale pour le nombre de points d'armée devant y être consacrés (habituellement au moins 25 % des points d'armée).

***Note des concepteurs :** Les Unités de base représentent les guerriers les plus facilement accessibles auxquels une faction a accès et formeront la majorité des combattants de l'armée. Peu importe où et pourquoi la faction se bat, la Base représente les unités qui seront toujours présentes dans n'importe quelle combinaison de la force de combat.*

Unités spéciales



Cette catégorie n'a aucune limite maximale ni minimale. Vous pouvez y dépenser autant de points d'armée que vous le souhaitez.

***Note des concepteurs :** La catégorie d'armée « Spécial » représente des forces moins communes, qui ne sont pas forcément présentes dans toutes les armées de votre faction. Même si elles peuvent souvent constituer une grande partie de votre force combattante, leur nombre est limité. Elles jouent généralement divers rôles spécialisés ou constituent l'élite de vos guerriers.*



Propres à la faction



Le nombre de points d'armée pouvant être consacré à ces catégories est toujours limité, cette limite étant définie dans chaque Livre d'armée et pour chaque catégorie.

Note des concepteurs : Les catégories propres apportent des options et limitations supplémentaires dans la construction de l'armée, conçues pour mieux faire ressortir la nature de leur faction. Ces catégories incluent des regroupements thématiques d'unités, des limitations d'unités partageant une même fonction, ou les unités les plus rares et les plus puissantes de l'armée.

Unités appartenant à plus d'une catégorie

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

Ajout de catégories

Certaines options peuvent faire compter une unité dans une nouvelle catégorie en plus de sa catégorie initiale. Par exemple, donner des Armes de tir à une unité pourrait la faire compter dans la catégorie d'armée « Soutien à distance » propre à sa faction.

Dans ce cas, cela est indiqué par une petite icône de cette catégorie apparaissant sous la catégorie initiale de l'unité, ainsi que par un texte descriptif accompagnant l'option.

Coût en points réparti entre plusieurs catégories

Dans certains cas, le coût en points d'une unité peut être réparti entre différentes catégories. C'est notamment le cas lorsqu'une option compte à la fois dans la catégorie de son unité et dans une autre catégorie que le reste de l'unité. Cela est indiqué par deux demi-icônes accolées, chaque moitié représentant une catégorie différente : une pour l'unité, une pour l'option.

Par exemple, un Héros elfe à 250 pts, comptant dans la catégorie « Personnages », prend comme monture un Dragon à 500 pts. Ce dernier est une option indiquée comme comptant également dans la catégorie des « Monstres ». Dans ce cas, le joueur doit compter l'ensemble du coût en points d'armée de ce personnage et de sa monture (250 + 500 = 750 pts) dans la limite de la catégorie « Personnages », tandis que le coût de l'option « Dragon » (500 pts) est également pris en compte dans la limite de la catégorie « Monstres » (bien entendu, on ne compte que 750 pts en tout dans la limite totale

de points d'armée, aucun de ces deux éléments n'est comptabilisé deux fois).

Rareté et limites au nombre d'unités et d'améliorations

Chaque unité, ainsi que certaines améliorations, présente une limite qui s'applique au nombre d'exemplaires de cette unité ou amélioration pouvant figurer sur votre liste d'armée.

- **Limite de valeur des unités :** sauf mention contraire, aucune unité ne peut valoir plus de 600 points d'armée. Certains profils d'unité affichent une valeur maximale différente, qui remplace la présente limite d'ordre général.
Par exemple, si le profil d'une unité indique « max. 800 pts », cela signifie que cette unité peut valoir jusqu'à 800 points d'armée au lieu de 600.
- **Max. X entrées par armée :** certaines entrées ont une limite de type « max. X par armée » (ex. : « max. 20 arcs », « max. 4 figurines »). De telles entrées peuvent être prises en « X » exemplaires au maximum.
- **Banal :** une unité avec ce niveau de Rareté ne peut être prise qu'une fois par tranche de 500 points d'armée, en arrondissant les fractions à l'entier supérieur.
Par exemple, dans une armée valant 4000 points, chaque unité avec ce niveau de Rareté ne peut être prise qu'en 8 exemplaires maximum.
La plupart des unités de la catégorie « Base » ont ce niveau de Rareté.
- **Courant :** une entrée avec ce niveau de Rareté ne peut être prise qu'une fois par tranche de 1000 points d'armée, en arrondissant les fractions à l'entier supérieur.
Par exemple, dans une armée valant 4000 points, chaque unité avec ce niveau de Rareté ne peut être prise qu'en 4 exemplaires maximum.
Il s'agit de la limite par défaut pour toutes les unités.
- **Inhabituel :** une entrée avec ce niveau de Rareté ne peut être prise qu'une fois par tranche de 1500 points d'armée, en arrondissant les fractions à l'entier supérieur.
Par exemple, dans une armée valant 4000 points, chaque unité avec ce niveau de Rareté ne peut être prise qu'en 3 exemplaires maximum.
Cette limite s'applique généralement aux Objets magiques les plus communs ou à certaines montures insolites.
- **Rare :** une entrée avec ce niveau de Rareté ne peut être prise qu'une fois par tranche de 2500 points d'armée, en arrondissant les fractions à l'entier supérieur.
Par exemple, dans une armée valant 4000 points, chaque unité avec ce niveau de Rareté ne peut être prise qu'en 2 exemplaires maximum.
Cette limite s'applique généralement aux monstres, aux chevaliers d'élite et aux machines de guerre les plus puissantes.

• **Extraordinaire** : une entrée avec ce niveau de Rareté ne peut être pris qu'une fois par tranche de 5000 points d'armée, en arrondissant les fractions à l'entier supérieur.

Par exemple, dans une armée valant 4000 points, chaque unité avec ce niveau de Rareté ne peut être prise qu'en 1 exemplaire.

Cette limite s'applique habituellement à des unités iconiques telles que des autels divins, les plus gros dragons, ou certaines améliorations propres à chaque faction.

• **Légendaire** : ces entrées ne peuvent être prises qu'une seule fois par armée, quelle qu'en soit la taille. Cette limite s'applique à la plupart des Objets magiques, ainsi qu'à des améliorations comme le porteur de la Grande Bannière.

• **« Max. X entrées combinées par armée »** : certaines combinaisons d'entrées peuvent être restreintes en combinaison l'une avec l'autre. Dans ce cas, cela sera précisé plus en détail dans la partie « Organisation de l'armée » du Livre d'armée.

C'est généralement le cas des monstres qui existent en une version montées par un personnage et une version autonome, ou d'une unité qui existe en une version de tir et une version de corps à corps.

• **Max. X entrées par unité** : certaines entrées ont une restriction maximale par unité. Cela signifie que vous ne pouvez choisir plus de « X » fois cette amélioration pour chacune des unités qui peuvent la recevoir.

1.B.a Sélection des sorts

Toute figurine capable de lancer des sorts (de toute sorte) est appelée un « Lanceur de sorts ».

Un Lanceur de sorts capable de lancer des Sorts appris est appelé « Magicien ».

Si un Lanceur de sorts a le choix entre plusieurs sorts, ou connaît des Sorts appris, les sorts choisis doivent être inscrits sur la liste d'armée.

Chaque Lanceur de sorts connaît un certain nombre de sorts qu'il sélectionne comme décrit dans son entrée d'unité, à l'exception des Magiciens, qui suivent tous les mêmes règles générales pour ce qui est du choix de leurs Sorts appris :

Chacun des types de Magicien suivants doit choisir une Voie de magie à partir de laquelle sélectionner ses sorts.

Les Voies de magie qui lui sont accessibles sont indiquées dans son profil.

La Voie de magie choisie doit être notée sur la liste d'armée.

Les Magiciens connaissent différents Sorts appris selon leur niveau :

- **Apprenti magicien** : 1 sort, qui est le Sort d'apprenti (n° 1).
- **Adepté magicien** : trois sorts, sélectionnés parmi le Sort d'apprenti et les Sorts d'adepte (n° 1 à 4).
- **Maître magicien** : cinq sorts, sélectionnés parmi

le Sort d'apprenti, les Sorts d'adepte et les Sorts de maître (n° 1 à 6).

S'il est d'un des types suivants, le Magicien ne sélectionne pas de Voie de magie :

- **Conclave de magiciens (X)** : X sorts de la liste de Sorts appris donnée dans son profil d'unité.
- **Magie protéiforme (X)** : X Sorts d'apprenti, choisis dans toutes les Voies de magie auxquelles il a accès.

Pendant les Sélections pré-partie, les Lanceurs de sorts peuvent échanger des sorts.

Pour de plus amples informations à ce sujet, voir le paragraphe « 3.2 Sélections pré-partie ».

Note des concepteurs : Pour gagner du temps et de la place lors de la rédaction de la liste d'armée, nous recommandons de faire suivre le Niveau de magicien d'une figurine par le nom de la Voie de magie qu'elle a choisie, ainsi que par les numéros des sorts sélectionnés entre parenthèses.

Par exemple, « Adepté magicien, Alchimie (2, 3, 4) ».

1.C Outils créés par la communauté

Nous disposons sur notre site internet d'une liste régulièrement actualisée d'outils créés par la communauté dans le but de faciliter vos parties de 9^e Âge.

Pour la consulter, rendez-vous sur notre portail des Téléchargements.

L'outil le plus populaire au moment de la publication de cette troisième version du Neuvième Âge : Batailles fantastiques est « New Recruit », un instrument d'aide à la rédaction de listes d'armée conçu par 'Flammy'. New Recruit est mis à jour directement à partir des fichiers internes du Neuvième Âge, ce qui fait que ses différentes bases de calcul sont généralement actualisées en direct à chaque nouvelle version, sans aucun délai.

De plus, les données entrées dans New Recruit sont utilisées par nos équipes pour équilibrer le jeu. Nous vous encourageons donc fortement à l'employer !

Un exemple de données servant à l'équilibrage du jeu est la récurrence du choix des différentes unités et options disponibles pour chaque faction : si une unité n'est quasiment jamais jouée ou, au contraire, est systématiquement sélectionnée dans chaque liste d'armée, cela peut indiquer un problème à résoudre.

Vous pouvez télécharger New Recruit à l'adresse suivante : <http://NewRecruit.eu>

Tous nos autres outils sont disponibles gratuitement ici : <https://www.the-ninth-age.com/download/fantasy-battles/>



2 Premiers préparatifs

2.A Échanger les listes d'armée

Après avoir convenu de l'échelle de la bataille et avoir rédigé leurs listes d'armée, la prochaine étape est d'échanger les listes et toutes autres informations utiles.

Note des concepteurs : Le fait d'échanger les listes d'armée avant la bataille permet aux deux joueurs de se renseigner sur les règles qui s'appliquent aux unités que leur adversaire a sélectionnées, afin de pouvoir en comprendre les forces et faiblesses et d'adapter leur stratégie en conséquence. Cela permet aussi d'éviter les mauvaises surprises en cours de jeu, et de réduire autant que possible le temps passé à consulter les règles pendant le combat.

2.B Disposer le champ de bataille

Même si vous pouvez jouer sur toutes sortes de champs de bataille, nous vous recommandons les dimensions suivantes pour votre espace de jeu.

Vous bénéficierez ainsi d'une surface assez grande pour y déployer et y manœuvrer vos armées, sans être non plus trop grande, garantissant que le choc tant attendu ait bien lieu.

- **Taille du champ de bataille :** le jeu se joue sur un champ de bataille rectangulaire.
 - **Largeur de table (côté court) :** la direction dans laquelle les deux armées se font face. Nous recommandons une largeur de 48" (à peu près 120 cm), quelles que soient la taille des armées.
 - **Longueur de la table (côté long) :** le bord de table le long duquel les armées sont déployées et les unités alignées (dans la plupart des Types de déploiement). Plus les armées sont importantes, plus la table devra être longue afin de pouvoir accueillir l'ensemble des unités. Les dimensions recommandées sont données dans le tableau ci-dessous.
- **Disposition des décors :** les Décors représentent le terrain du champ de bataille, élément essentiel pour la profondeur stratégique de votre partie. Ils peuvent représenter divers éléments de paysage, tous capables d'influencer le cours des événements. Les joueurs sont libres de déterminer les dimensions, le type et le nombre de Décors employés, ainsi que leur emplacement sur le champ de bataille. Des plans de champ de bataille sont proposés dans les *Saisons de guerre*.

Longueur	Largeur	Taille des armées
48"	48"	0 - 3499 pts Patrouille
60"	48"	3500 - 3999 pts Armée de campagne
72"	48"	4000 - 4999 pts Armée de campagne
90"	48"	5000 - 6999 pts Armée de campagne
120"	48"	7000 - 9999 pts Grande armée



2.C Définir les conditions de victoire

Les Conditions de victoire sont réparties en trois parties (voir chapitre « Remporter la partie » pour de plus amples informations) :

1. les Points de victoire, qui représentent la valeur totale de l'armée adverse qui a été retirée comme perte ;
2. un Objectif principal, que les deux joueurs tentent d'accomplir ;
3. un Objectif secondaire pour chaque joueur, le cas échéant (s'il s'agit de votre première partie, nous vous recommandons d'ignorer les Objectifs secondaires).

À moins qu'il ne soit déjà fixé, les joueurs cherchent à remporter l'Objectif principal « Butin de guerre » ci-dessous, ou en sélectionnent un parmi ceux des *Saisons de guerre*.

Unités de capture

Toute unité de figurines ordinaires qui remplit l'ensemble des conditions suivantes est une « Unité de capture » :

- elle inclut un Porte-étendard ;
- elle n'a pas la règle **Troupe légère** ;
- elle n'a pas été **invoquée** en cours de bataille ;
- elle n'est pas arrivée sur le champ de bataille lors du sixième Tour de jeu (ex. : grâce à la règle **Embuscade**).

Une unité **ébranlée** (voir le chapitre « Psychologie ») perd temporairement le statut d'Unité de capture tant qu'elle est dans cet état.

Unités de figurines ordinaires

Toute unité qui contient au moins une figurine ordinaire (voir « Figurines et unités » dans le chapitre « Définitions et terminologie ») est une « unité de figurines ordinaires ».

Détruite au combat

Une unité est dite « détruite au combat » si l'une ou l'autre des situations suivantes se produit :

- elle perd son dernier Point de vie alors qu'elle est engagée au combat (y compris si cette perte de Point de vie est due à l'effet de règles telles que **Instable**, **Surnaturel**, etc.) ;
- elle est **démoralisée** et est rattrapée par une unité poursuivante ;
- elle est **démoralisée** et est détruite au cours de son Mouvement de fuite (ex. : parce qu'elle passe à travers un Terrain dangereux, qu'elle sort du champ de bataille, qu'elle est décimée, etc.).

Considérez à cette fin l'unité originale, c'est-à-dire son entrée telle qu'elle figure sur la liste d'armée (cela signifie que les figurines ordinaires d'une unité peuvent se retrouver détruites au combat sans pour autant que les figurines attachables qui ont rejoint cette unité ne le soient, et vice-versa).

Objectif principal : Butin de guerre

Lorsqu'une Unité de capture ennemie est **détruite au combat**, le joueur adverse place un marqueur « Butin » sur l'une de ses Unités de capture qui était engagée avec elle (s'il en avait une).

Une unité perd tous ses marqueurs « Butin » si l'une ou l'autre des situations suivantes se produit :

- ses figurines ordinaires ont perdu leur dernier Point de vie ;
- elle est **ébranlée** (n'oubliez pas que toute unité qui fait un Mouvement de fuite est automatiquement considérée comme **ébranlée**).

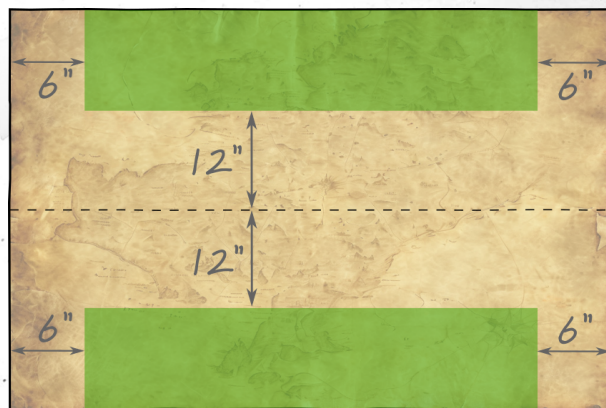
À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de marqueurs « Butin » remporte cet Objectif principal.

2.D Choisir un Type de déploiement

À moins qu'il ne soit déjà fixé, les joueurs emploient le Type de déploiement « Choc frontal » ci-dessous, ou en sélectionnent un parmi ceux des *Saisons de guerre*.

Choc frontal

Une ligne centrale est tracée à travers le centre de la table, parallèle aux longueurs du champ de bataille. Les Zones de déploiement se situent à plus de 12" de la ligne centrale, et à plus de 6" des bords courts.



3 Derniers préparatifs

	Attaquant	Défenseur
Zone de déploiement	-	Son choix
Sélections pré-partie	-	Il commence (et effectue tous ses choix)
Déploiement	1 ^e unité, 3 ^e unité, ...	2 ^e unité, 4 ^e unité, ...
Avantage du défenseur	-	Une unité gagne Avant-garde (3")
Avant-garde	2 ^e unité, 4 ^e unité, ...	Choix de l'Avantage du défenseur, 3 ^e unité, ...

3.A Déterminer qui est l'Attaquant

Après avoir déterminé les Objectifs (principal et secondaires), les deux joueurs lancent un dé (en cas d'égalité, relancez jusqu'à obtenir deux résultats différents). Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé décide qui sera le Défenseur ; l'autre joueur sera l'Attaquant.

3.B Choisir la Zone de déploiement

3.C Sélections pré-partie

Le Défenseur procède à présent à l'ensemble de ses « Sélections pré-partie ».

Après quoi, l'Attaquant procède à ses propres Sélections pré-partie.

Remplacer des sorts

La forme de Sélection d'avant-partie la plus courante est la possibilité pour les Lanceurs de sort d'échanger des sorts, en suivant les règles suivantes :

1. **Sort héréditaire** : tout Magicien peut remplacer l'un de ses Sorts appris par le Sort héréditaire de son Livre d'armée.
2. **Échange universel** : un **unique** Lanceur de sorts de votre Liste d'armée peut remplacer l'un des sorts qu'il a choisis par un autre sort qu'il aurait pu choisir à la place.

Cette règle ne permet pas à un Lanceur de sorts de choisir un sort d'une autre Voie de magie que celle qui lui a été donnée lors de la Planification avant partie (si le Lanceur de sorts ne s'est pas vu attribuer une Voie de magie en particulier, ignorez ce point).

3.D Déploiement

En commençant par l'Attaquant, les joueurs déploient leurs unités chacun à leur tour entièrement dans leurs Zones de déploiement respectives.

Toutes les unités doivent s'en tenir à la Règle du pouce d'écart (voir le chapitre « Définitions et terminologie »). À chacun de son Tour de déploiement, chaque joueur peut déployer autant d'unités qu'il le souhaite, mais **doit** en déployer au moins une.

Toute figurine attachable qu'il souhaite voir commencer la partie en étant jointe à une unité doit être déployée dans son unité en même temps qu'elle.

Dès qu'un joueur a déployé l'ensemble de son armée, il décide immédiatement lequel des deux joueurs commencera la partie.

Remarque : ceci n'inclut pas les unités qui peuvent, et choisissent, d'être déployées en cours de bataille (ex. : unités avec **Dissimulé** ou **Embuscade**).

***Note des concepteurs** : Puisque le fait de terminer son déploiement en premier permet de choisir qui jouera en premier, il est courant de voir l'un des joueurs déployer d'emblée l'ensemble de son armée. Tout l'art consiste à jauger l'avantage stratégique conféré par le fait de connaître à l'avance la position des troupes adverses par rapport à la possibilité de déterminer qui jouera en premier.*

Règles et capacités des unités non déployées

Tant qu'elle n'a pas été déployée, une unité ne peut faire la moindre action, et (sauf mention contraire) tous ses Objets magiques, règles et capacités (autres que celles influençant son propre déploiement) sont ignorées.

Unités non déployées

Dans le cas fâcheux où une unité ne peut être déployée pendant cette étape de Déploiement, quelle qu'en soit la raison (ex. : s'il n'y a pas assez de place dans la Zone de déploiement de son joueur), sauf mention contraire, cette unité est retirée comme perte.

3.E Avantage du défenseur

Le Défenseur **doit** choisir une de ses unités déployées, à qui est conférée la règle **Avant-garde (3")**.

Cette unité ne peut contenir le moindre personnage.

Remarque : une unité qui a déjà la règle **Avant-garde** peut être choisie, mais les effets ne sont pas cumulables.

3.F Déplacer les unités d'Avant-garde

Toute unité avec la règle **Avant-garde** peut à présent exécuter son mouvement spécial d'avant-partie.

En commençant par l'unité que le Défenseur a choisie dans le cadre de l'Avantage du Défenseur, les deux joueurs déplacent leurs unités une par une, chacun à leur tour, jusqu'à ce que toutes les unités qui peuvent et souhaitent faire un déplacement d'**Avant-garde** l'aient fait.

Rappel : aucune figurine ne peut se mouvoir de plus de 12" lors de ce déplacement, ni terminer son mouvement à moins de 6" d'une unité ennemie. Pour de plus amples informations, voir « Règles de figurine ».







PHASE DE CHARGE

Lors de la Phase de charge, vos forces prennent l'initiative, délaissant les manœuvres savamment orchestrées pour se ruer sur le champ de bataille avec un seul but à l'esprit : affronter l'ennemi au corps à corps. Mais tout n'est pas aussi simple qu'on pourrait le croire : il arrive que les combattants hésitent et perdent de leur élan, pris par un soudain instinct de survie, à moins que leur cible ne soit trop éloignée, ce qui donne à l'ennemi la possibilité de créer une diversion ou de cribler les assaillants de projectiles afin de les stopper net.

Au cours de la Phase de charge, le joueur actif peut faire entrer ses unités au contact de l'ennemi.

Il s'agit là de la méthode habituelle par laquelle les combats surviennent. La Phase de charge se divise en plusieurs étapes :

1 Début de la Phase de charge (et Tour de joueur).

Déclaration des charges

- a Le joueur actif désigne l'une de ses unités et déclare une charge contre une unité ennemie.
- b Le joueur réactif déclare la réaction de l'unité chargée face à cette déclaration de charge, et la résout.
- c Les étapes a) et b) se répètent, une unité après l'autre, jusqu'à ce que toutes les unités qui souhaitent déclarer une charge (et qui le peuvent) l'aient fait.

Mouvements de charge

- a Le joueur actif désigne une unité qui a déclaré une charge, et lance son jet de Portée de charge (si plusieurs unités chargent la même cible, faites un jet de Portée de charge séparé pour chacune d'entre elles).
- b Effectuez les Mouvements de charge (et de charge ratée) pour toutes les unités qui chargent la même cible.
- c Répétez l'étape 3 pour toutes les unités qui ont déclaré une charge au cours de cette phase.

4 Fin de la Phase de charge.

1 Déclaration des charges

Pour déclarer une charge, désignez une de vos unités qui n'a pas encore déclaré de charge lors de cette phase, et qui n'est ni engagée au combat, ni ébranlée. Déclarez quelle unité ennemie elle tentera de charger, pour peu que l'ensemble des conditions suivantes soient remplies :

- L'unité ennemie doit se trouver en Ligne de vue* de l'unité qui charge.
- Il doit être effectivement possible d'exécuter une charge contre cette unité ennemie (l'unité doit se trouver à une distance inférieure ou égale à la Portée de charge maximale potentielle de l'unité qui charge, et qu'il doit y avoir assez d'espace pour permettre à l'unité qui charge d'entrer en contact avec sa cible*).

*Les termes « Ligne de vue » et « contact » sont tous deux définis dans le chapitre « Définitions et terminologie ».

À cette fin, si de quelconques effets influencent la Portée de charge d'une unité en charge, ne tenez compte que de ceux qui étaient d'application au moment où la charge a été déclarée.

Pour déterminer s'il y a assez d'espace pour déplacer l'unité en charge, tenez compte des charges qui ont déjà été déclarées, y compris les mouvements d'Alignement initial des unités en charge.

Ne tenez pas compte des éventuelles réactions de Fuite ! face à la charge, ni des dégâts potentiels causés aux unités.

Une fois qu'une charge est déclarée, l'unité est considérée comme étant **en charge** jusqu'à ce que l'un des événements suivants se produise :

- L'unité a terminé sa première Manche de combat après son Mouvement de charge.
- L'unité fait un Mouvement de charge ratée.
- L'unité n'est pas engagée au combat.

1.A Réactions à la charge

Lorsqu'une charge est déclarée contre une unité, cette dernière doit *immédiatement* annoncer sa « réaction à cette charge ». Son propriétaire déclare quelle sera cette réaction, et en résout les effets immédiatement. Une unité peut réagir de deux manières différentes :

- **Tenir la position !** Il s'agit de la réaction par défaut. L'unité encaisse la charge, sans rien faire d'autre.
- **Fuir !** Une unité ne peut choisir cette réaction qu'une seule fois par phase, et uniquement si elle n'est pas déjà engagée au combat. L'unité pivote de sorte à faire face à la direction opposée au centre de l'unité qui la charge, puis fait un Mouvement de fuite (voir le chapitre « Psychologie »).
 - Si le Mouvement de fuite de l'unité la fait entrer au contact d'une unité qui a déclaré une charge contre elle au cours de la même phase, elle est immédiatement éliminée.
 - N'oubliez pas qu'un Mouvement de fuite qui suit une réaction de « Fuite ! » face à une charge ne provoque pas de Test de panique chez les unités alliées traversées par l'unité en fuite, étant donné qu'il s'agit d'une fuite volontaire. Cette règle ne s'applique par contre pas si l'unité a été contrainte de déclarer une Fuite ! (ex. : parce qu'elle a raté un Test de panique causé par la charge d'une unité contenant la règle **Terreur**).



1.B Redirection des charges

Si une unité chargée a choisi de Fuir ! en réaction à la charge, une fois qu'elle a fait son Mouvement de fuite, les unités qui ont déclaré une charge contre elle peuvent tenter de rediriger leur charge.

Pour ce faire, chaque unité qui a déclaré une charge contre l'unité qui a pris la fuite peut faire un Test de commandement appelé « Test de redirection » (voir la section « Psychologie »).

En cas de réussite, elle peut immédiatement déclarer une nouvelle charge contre une autre unité ennemie (en respectant les contraintes habituelles).

Chaque unité ne peut tenter de rediriger sa charge qu'une seule fois par phase.

2 Faire un Mouvement de charge

Après que toutes les charges et réactions aux charges ont été résolues, les unités en charge cherchent à pré-

sent à entrer en contact avec l'adversaire.

Chaque unité qui a déclaré une charge au cours de cette phase fait un jet de Portée de charge et, s'il est réussi, un Mouvement de charge.

Jetez les dés et déplacez les unités une par une.

2.A Portée de charge

Lancez un dé, et ajoutez au résultat 4 + la Vitesse de charge de l'unité (voir « Profils et caractéristiques », dans le chapitre « Définitions et terminologie »).

- Si la Portée de charge est **supérieure ou égale** à la distance entre l'unité en charge et sa cible, en pouces, et qu'il y a assez d'espace pour permettre à l'unité en charge de faire son Mouvement de charge (Alignement initial inclus), alors la charge est réussie, et l'unité en charge fait un Mouvement de charge.
- Sinon, la charge échoue : l'unité en charge fait un Mouvement de charge ratée.

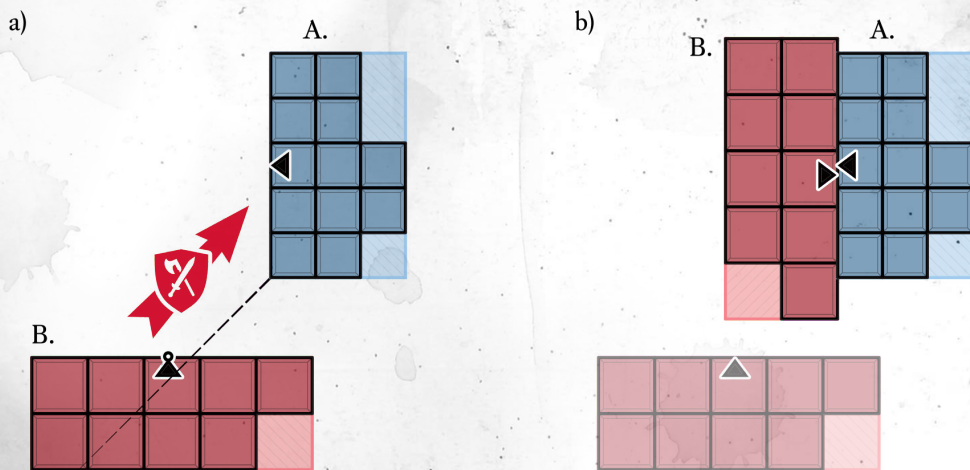


Figure 1 – Front ou flanc ?

a) Le centre du front de l'unité en charge (B) se trouve dans l'arc frontal de l'unité chargée (A).

b) L'unité en charge doit donc entrer en contact avec le front de l'unité chargée.

Note des concepteurs : Certains joueurs aiment connaître à l'avance leurs chances de réussir. Le tableau ci-dessous indique les probabilités pour les valeurs les plus courantes :

Score à obtenir :	5"	6"	7"	8"	9"	10"
1D6+4	100%	83%	67%	50%	33%	17%
1D6+4, maximisé*	100%	97%	89%	75%	56%	31%

*Les jets **maximisés** sont expliqués au chapitre « Définitions et terminologie ».

2.B Mouvement de charge

Un Mouvement de charge se déroule en deux étapes : tout d'abord un « Mouvement sinueux », par lequel l'unité est amenée au contact de sa cible, suivi de l'Alignement.

Commencez par définir dans quel arc de l'unité ciblée est situé le centre du front de l'unité qui charge (voir figure ci-dessus).

Le côté qui correspond à cet arc est le « côté cible ». (Pour de plus amples informations sur les arcs et les côtés, voir le chapitre « Définitions et terminologie ».)

Un Mouvement de charge est ensuite résolu au moyen d'un Mouvement sinueux (pour de plus amples informations à ce sujet, voir le chapitre « Phase de mouvement »), avec une distance illimitée.

Ce mouvement doit amener l'unité en charge en contact avec sa cible prévue, de sorte que le front de l'unité en charge entre en contact avec le côté cible de l'unité chargée.

Une unité qui fait un Mouvement de charge peut se retrouver à moins d'1" d'un Terrain infranchissable ou d'une autre unité, mais ne peut se retrouver en contact avec une unité ennemie, hormis celle qui est la cible de la charge.

Une fois que l'unité en charge entre en contact avec le côté cible, elle procède à la manœuvre d'Alignement. Pour ce faire, retirez l'unité du champ de bataille, et remplacez-la avec son front aligné sur le côté ciblé, de telle manière que les deux unités soient toujours en contact au niveau du point initial de contact entre les deux unités, tout en faisant en sorte qu'un nombre aussi grand que possible de figurines soit en contact. Lors des manœuvres d'Alignement, les règles suivantes sont d'application. L'entière du Mouvement de charge doit être exécuté de sorte à ce que l'unité en charge satisfasse autant que

possible les conditions suivantes, par ordre de priorité décroissante :

1. Le point de contact* avec l'unité cible avant l'Alignement doit rester en contact après l'Alignement.
Remarque : la figurine en charge qui est entrée la première en contact avec l'unité chargée n'est pas tenue de rester en contact.*
 - S'il n'y a pas un unique point de contact* (ex. : parce que le contact initial s'est fait le long d'une ligne), le propriétaire de l'unité en charge choisit un point qui comptera comme point de contact initial, parmi les différents points de contact possibles.
Ce choix doit être fait de sorte à ce que les conditions ci-dessous soient satisfaites du mieux possible.
2. L'unité en charge est parfaitement alignée avec le côté cible de l'unité chargée.
 - Si cela n'est pas possible, appliquer les règles de « Charges non alignées » - (voir ci-dessous).
3. Un nombre aussi grand que possible de figurines de l'unité cible doit être en contact avec une unité ennemie*. Ceci inclut le Combat par-delà les vides.
4. Un nombre aussi grand que possible de figurines de l'unité en charge doit être en contact*. Ceci inclut le Combat par-delà les vides.

S'il est inévitable de briser l'une ou l'autre de ces exigences, assurez-vous de tout d'abord satisfaire à la condition ayant l'ordre de priorité le plus élevé, même si cela signifie de ne pas satisfaire à un plus grand nombre de conditions au total.

Tant que les conditions ci-dessus sont satisfaites du mieux qu'il le peut, le propriétaire de l'unité en charge est libre de procéder à l'Alignement de la manière qui l'arrange le mieux.

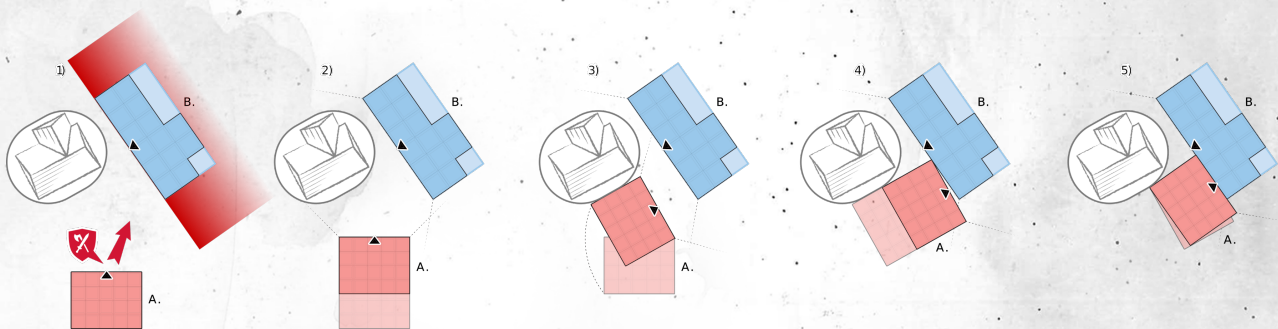


Figure 2 – Exemple de Mouvement de charge (de gauche à droite) :

1. Déclaration de la charge : l'unité A déclare une charge sur l'unité B.
2. Première Avancée : l'unité A avance droit devant elle.
3. Roue : l'unité pivote vers l'avant autour d'un de ses coins avant.
4. Seconde Avancée : l'unité A avance à nouveau en ligne droite, jusqu'à entrer en contact avec l'unité B.
5. Alignement : l'unité A est retirée du champ de bataille et remplacée en contact avec l'unité B, alignée sur elle.

2.C Charge non alignée

Si l'unité en charge ne peut exécuter son Alignement initial de sorte à être entièrement alignée sur l'unité ennemie tout en conservant le point de contact initial* (soit les conditions 1 et 2 de l'Alignement), appliquez à la place les règles qui suivent.

Le Mouvement de charge et la ou les manœuvre(s) d'Alignement doivent être exécutés de telle manière que 1) le point de contact initial sur l'unité ciblée, avant l'Alignement initial, reste en contact après l'Alignement initial, et que 2) à la fin des **deux** manœuvres d'Alignement, le front de l'unité ne traverse pas la ligne de prolongation du côté cible *ce qui correspond à la surface marquée en rouge à l'étape 1 de la Figure 2.*

Après vous être assuré que la charge sera possible sans rompre la condition ci-dessus, l'unité en charge doit satisfaire au mieux les conditions ci-dessous, par ordre de priorité décroissant :

1. Le point de contact* avec l'unité cible avant l'Alignement initial doit rester en contact après l'Alignement initial. *Remarque : la figurine en charge qui est entrée la première en contact avec l'unité chargée n'est pas tenue de rester en contact.*
2. L'angle entre le front de l'unité en charge et le côté cible de l'unité chargée doit être aussi petit que possible.
3. Un nombre aussi grand que possible de figurines de l'unité chargée doit être en contact* (y compris par-delà les vides).
4. Un nombre aussi grand que possible de figurines de l'unité en charge doit être en contact* (y compris par-delà les vides).

*Le terme « contact » signifiant ici « contact entre les Rectangles d'unité (y compris par-delà les vides) ».

Après avoir effectué la manœuvre d'Alignement initial avec l'unité en charge, l'unité chargée procède maintenant elle aussi à une manœuvre d'Alignement spéciale — à condition qu'elle ne soit pas déjà engagée au combat avec une autre unité.

Elle pivote autour du point de contact, de sorte à ce que l'angle entre le front de l'unité en charge et le côté cible soit réduit autant que possible, jusqu'à ce que les deux unités soient parfaitement alignées, si possible. *Remarque : toute unité qui n'est pas parfaitement alignée au combat doit faire une Reformation post-combat dès que possible. De plus amples informations à ce sujet figurent dans le chapitre « Phase de mêlée ».*

2.D Charge combinée

Lorsque plusieurs unités déclarent une charge contre le même ennemi, les unités en charge agissent dans un ordre légèrement différent.

1. Faites le jet de Portée de charge pour chaque unité qui charge la même cible avant de les déplacer.
2. Décidez ensuite dans quel ordre ces unités seront déplacées (tant en ce qui concerne les Mouvements

de charge que les Mouvements de charge ratée). Cet ordre doit être décidé de sorte à ce qu'autant d'unités que possible accomplissent leur Mouvement de charge.

3. Déplacez les unités une par une, en suivant les règles habituelles de Mouvement de charge, avec les exceptions suivantes :

- (a) N'appliquez jamais les règles de « Charge non alignée » ou de « Chemin bloqué ». S'il n'est pas possible de placer une unité en charge de sorte à ce qu'elle soit parfaitement alignée sur l'unité ennemie, la charge est impossible.
- (b) Les différentes unités ne sont pas tenues d'avoir chacune un nombre aussi grand que possible de figurines au contact (conditions 4 et 5). Ces conditions s'appliquent à la place pour l'ensemble des Mouvements de charge. *(Ce qui signifie qu'il faut arriver à ce que le nombre total de figurines au contact dans les deux camps soit aussi grand que possible, après que tous les Mouvements de charge réussis aient été exécutés).*
- (c) Dans les situations où certaines unités en charge ne peuvent accomplir leur Mouvement de charge (ex. : parce qu'une autre unité leur barre le passage), ces unités exécutent à la place un Mouvement de charge ratée.

2.E Chemin bloqué

Pour éviter certaines situations d'abus où une unité ne peut pas charger une unité ennemie pourtant bien à portée et en Ligne de vue en raison d'un positionnement alambiqué des divers éléments présents sur le champ de bataille, appliquez la règle suivante.

La règle « Chemin bloqué » ne peut être appliquée pour vous permettre de charger que si l'ensemble des conditions suivantes sont remplies :

1. L'unité ennemie se trouve juste devant votre unité. Ceci signifie que si votre unité avançait droit devant elle, le premier obstacle qu'elle rencontrerait serait l'unité ennemie que vous désirez charger (et non pas une autre unité ou un Terrain infranchissable).
2. Votre unité se trouve dans l'impossibilité d'accomplir un Mouvement de charge pour entrer en contact avec le côté cible de l'unité ennemie.
3. La charge n'est **pas** rendue impossible par la présence d'unités alliées engagées sur le côté cible de l'unité ennemie (c.-à-d. que la règle « Chemin bloqué » ne s'applique pas si la charge est rendue impossible par vos propres unités en contact avec le côté cible).

Dans une telle situation, votre unité peut déclarer une charge contre l'unité ennemie. Si l'ennemi ne Fuit ! pas, vous pouvez choisir n'importe quel côté de l'unité ennemie comme côté cible au lieu du côté cible normale-



ment prévu par les règles (et exécuter votre *Mouvement de charge* contre ce nouveau côté cible).

3 Mouvement de charge ratée

Un *Mouvement de charge ratée* a lieu lorsqu'une unité ne parvient pas à accomplir sa charge (ex. : *parce que sa Portée de charge est insuffisante, ou parce que des obstacles l'en empêchent*).

La distance de ce mouvement est **toujours** de 4". Si une unité subit des pertes au cours de son *Mouvement de charge* qui l'empêchent d'aller jusqu'au bout de ce mouvement, elle est là aussi considérée comme ayant raté sa charge.

Dans ce cas, ramenez-la à sa position de départ (d'avant le *Mouvement de charge*), et faites-lui faire un *Mouvement de charge ratée*. Un *Mouvement de charge ratée* prend la forme d'un « *Mouvement sinueux* » (voir le chapitre « *Phase de mouvement* »), modifié comme suit :

- La **première Avancée** est **toujours** de 0" (c'est-à-dire qu'un *Mouvement de charge ratée* commence toujours par une *Roue*).
- Faites faire à l'unité une **Roue** en direction de la cible de la charge, en interrompant ce mouvement sitôt que l'une des situations suivantes survient :
 - a. l'unité est orientée de sorte à ce qu'une *Avancée* rapproche le centre de son unité en ligne droite en direction du centre du côté cible de l'unité chargée ;
 - b. l'angle de la *Roue* atteint 90° ;
 - c. la distance de la *Roue* est égale à la *Distance de charge ratée* ;
 - d. l'unité est sur le point d'entrer en contact avec une autre unité ou un Terrain infranchissable (interrompez la manœuvre juste avant d'entrer en contact avec cette autre unité ou ce Terrain infranchissable).
- Faites la **seconde Avancée**, en interrompant ce mouvement dès que l'une des situations suivantes survient :
 - a. l'unité s'est déplacée (*Roue + Mouvement en avant*) d'une distance égale à la *Distance de charge ratée* (c'est-à-dire 4") ;
 - b. l'unité est sur le point d'entrer en contact avec une autre unité ou un Terrain infranchissable (interrompez la manœuvre juste avant d'entrer en contact avec cette autre unité ou ce Terrain infranchissable).

Une unité qui a fait un *Mouvement de charge ratée* ne peut faire aucun *Déplacement standard* au cours du même tour, et ne peut tirer lors de la prochaine *Phase de tir*.

Si la cible a été retirée comme perte, accomplissez cette séquence d'actions en tenant compte de la dernière position occupée par le centre du côté cible de l'unité chargée.

Une unité qui fait un *Mouvement de charge ratée* peut se retrouver à moins d'1" d'un Terrain infranchissable ou d'une autre unité, mais pas en contact.

4 Engagée au combat

Une fois qu'une unité a accompli un Mouvement de charge, l'unité en charge et l'unité ciblée sont toutes

deux considérées comme étant « engagées au combat », et le restent tant que leur Rectangle limite se trouve au contact du Rectangle limite d'une unité ennemie.





PHASE DE MOUVEMENT

Un bon positionnement des forces est la pierre angulaire d'une stratégie militaire réussie. La Phase de mouvement représente un moment crucial, lors duquel vous pouvez ajuster la position et l'orientation de chacune de vos unités afin d'en tirer le maximum d'avantages : c'est ici que se décident les tirs, feintes, charges et contre-charges des phases et tours à venir. Vos soldats, agencés en formations militaires, doivent apprendre à exécuter diverses manœuvres pour pouvoir se déplacer de façon efficace sur le champ de bataille.

Lors de la Phase de mouvement, vous pouvez déplacer vos unités une par une dans n'importe quel ordre. Désignez une unité et faites-lui faire un Déplacement standard. Faites-en de même avec chacune de vos unités que vous désirez (et pouvez) déplacer. Remarque : certaines unités ne peuvent se déplacer pendant la Phase de mouvement :

- Unités qui ont déclaré une charge lors de ce Tour de joueur.
- Unités engagées au combat.
- Unités **ébranlées**.
- Unités qui sont arrivées sur le champ de bataille au moyen de la règle **Embuscade** au cours du même tour.

1 Types de Manœuvres

Les Manœuvres sont différentes actions pouvant être exécutées dans le cadre d'autres mouvements.

Par exemple, un « Mouvement sinueux » peut être exécuté dans le cadre d'un Mouvement de charge, d'un Mouvement simple ou d'une Marche forcée, tandis qu'un « Pivot » peut être exécuté dans le cadre d'un Mouvement simple ou d'un Pivot post-combat.

1.A Pivot

Lors d'un Pivot, notez tout d'abord la position du centre de l'unité. Puis, ôtez l'unité du champ de bataille et replacez-la immédiatement avec son centre situé au même point qu'avant, mais faisant face à n'importe quelle direction.

Les figurines peuvent être repositionnées au sein de l'unité, tant que cela ne modifie pas le nombre de ses colonnes.

Aucune figurine ne peut parcourir une distance supérieure au double de sa Mobilité (voir « Profils et caractéristiques » dans le chapitre « Définitions et terminologie ») par rapport à sa position de départ.

Vous pouvez vérifier que cette condition est bien satisfaite en mesurant l'itinéraire suivi par le centre de chaque figurine.

1.B Mouvement sinueux

Un « Mouvement sinueux » consiste en trois actions séparées (chacune de ces actions étant facultative), accomplies dans l'ordre suivant :

- 1 **Première Avancée** : l'unité avance droit devant elle.
- 2 **Roue** : l'unité pivote autour d'un de ses coins avant, jusqu'à un angle maximal de 90°.
- 3 **Seconde Avancée** : l'unité avance droit devant elle.

La plupart des Mouvements sinueux prévoient une distance maximale pouvant être parcourue par l'unité. Pour ce faire, additionnez la distance parcourue lors de chacune de ces trois actions.

Le total de ces trois distances ne peut dépasser la distance maximale du Mouvement sinueux.

Pour les Avancées (*première et troisième action*), la distance de déplacement est simplement égale à la distance de laquelle a avancé l'unité.

La distance de la Roue (*deuxième action*) est égale à la distance de laquelle le coin extérieur avant s'est déplacé (voir figure 3).

Pendant cette Manœuvre, tant qu'elle n'est pas terminée, ne tenez compte (pour la Règle du pouce d'écart, etc.) que du front de l'unité. Ce n'est qu'une fois la Manœuvre terminée que l'on tient à nouveau compte du Rectangle limite de l'unité (*en ce qui concerne le respect de la Règle du pouce d'écart, etc.*). Si le Mouvement sinueux a lieu dans le cadre d'un Mouvement de charge, la Manœuvre inclut également l'Alignement initial (*c'est-à-dire qu'il ne faut considérer que le front de l'unité jusqu'à ce que l'Alignement initial ait été conclu*).

Actions en cours de Mouvement sinueux

Si, pour l'une ou l'autre raison, il est important de connaître la position d'une figurine ou d'une unité au cours de son Mouvement sinueux (*par exemple, dans le cadre d'une Attaque au passage ou d'un Test de terrain dangereux*), la position de l'unité est considérée comme suit :

- Au début du Mouvement sinueux, avant de déplacer l'unité, l'unité est réduite à une seule ligne (son front) : chaque figurine derrière cette ligne se déplace en ligne droite jusqu'à atteindre le front. Puis, l'unité avance sous la forme de cette simple ligne.
Remarque : les figurines ont toujours une largeur (mais pas une longueur), correspondant à celle de leur socle. Remarque : cette Manœuvre peut entraîner des Tests de terrain dangereux si elle est réalisée dans le cadre d'un déplacement dont le type est susceptible d'entraîner de tels tests, tels qu'une Marche forcée ou un Mouvement de charge.



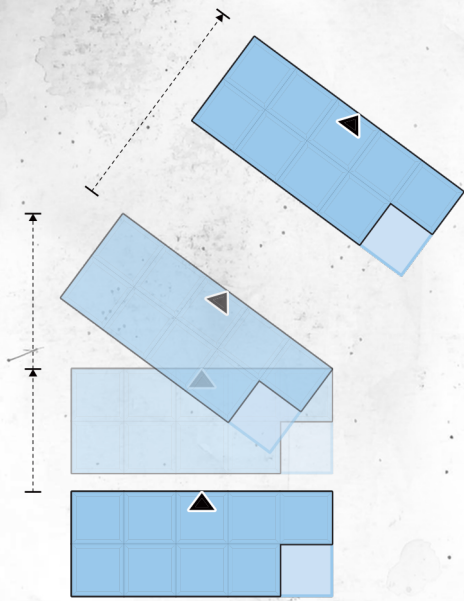


Figure 3 – Mouvement sinueux

L'unité fait d'abord une première Avancée en avançant droit devant elle.

Puis, elle fait une Roue en pivotant autour d'un de ses coins avant.

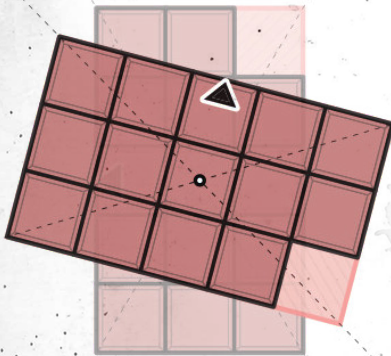
Enfin, elle fait une seconde Avancée, avançant à nouveau droit devant elle.

Note des concepteurs : Mouvement sinueux simplifié

Lorsque vous décidez de faire faire un Mouvement sinueux à une de vos unités, vous pouvez aisément contempler les différentes positions et itinéraires possibles en utilisant une règle ou un bâtonnet dont la longueur correspond à la largeur de votre unité. Placez cette règle le long du front de l'unité, puis déplacez-la selon les règles de Mouvement sinueux. La règle représente le front de l'unité.

- Si la position finale ne vous convient pas, remplacez la règle le long du front de l'unité, et faites un nouvel essai.
- Une fois que vous avez trouvé l'itinéraire et la position qui vous paraissent convenir au mieux, laissez la règle en place, et mettez l'unité en position, avec son front aligné sur la règle.

A



B

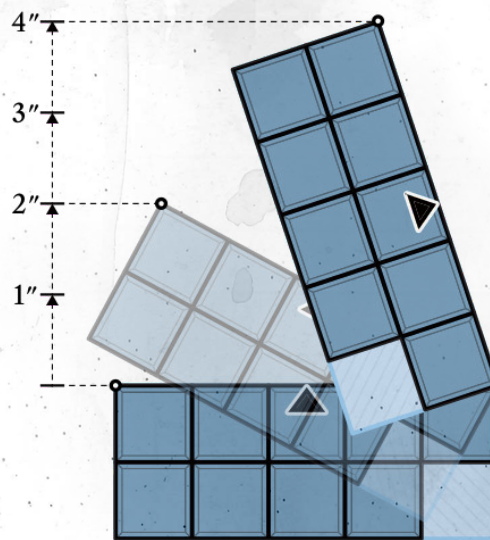


Figure 4 – Exemples de Roues et de Pivots

A. Exemple de Pivot. L'unité pivote autour de son centre. Pour ce faire, l'unité est ôtée de la table, puis immédiatement remplacée au même endroit mais orientée dans une autre direction. *Lorsque vous mesurez un Pivot, il est recommandé de marquer tout d'abord la position du centre de l'unité. Vous pouvez par exemple placer quatre marqueurs, un au milieu de chaque côté de l'unité, de sorte à ce qu'ils dessinent une croix dont l'intersection correspond au centre de l'unité. Ôtez ensuite l'unité, et remplacez-la avec son centre au centre de cette croix.*

B. Exemple de Roue. L'unité pivote vers l'avant, autour d'un de ses coins avant. On considère que la distance parcourue par l'unité est égale à la distance de laquelle le coin extérieur de son front s'est avancée, indiquée par la ligne rouge sur l'illustration. Dans l'exemple illustré ici, la Roue est de 4". *Pour mesurer une Roue, nous vous recommandons de placer une règle à côté de l'unité, alignée sur son flanc. Faites pivoter l'unité autour du coin opposé, puis lisez la distance sur la règle qui correspond à la distance de laquelle le coin s'est avancé, comme indiqué par la ligne en pointillé dans l'illustration ci-dessus.*



2 Déplacements standard

Il existe trois types différents de Déplacements standard.

Lorsqu'une unité se déplace lors de la Phase de mouvement, elle doit choisir lequel elle compte exécuter :

- Mouvement simple
- Marche forcée
- Reformation

Rappel : vous êtes libre de mesurer tout ce que vous voulez, quand vous le voulez. Vous avez donc tout à fait le droit d'essayer un déplacement, de décider qu'il ne correspond pas à ce que vous cherchiez à obtenir ou à ce que vous envisagiez, et de ramener l'unité à son point de départ pour tenter un autre déplacement — à moins que cette tentative n'engendre des événements aléatoires ou des décisions de la part de votre adversaire, qui seraient susceptibles d'influencer votre décision.

Il est également de coutume de marquer la position de départ de l'unité pour pouvoir la remettre exactement là où elle se trouvait au cas où cela s'avèrerait nécessaire.

Note des concepteurs : Une **Reformation** permet à une unité de réajuster sa disposition tactique afin de réagir à l'évolution de la bataille. Ce changement lui permet d'optimiser son positionnement, sa formation et son orientation, tout en restant à peu près au même endroit.

Un **Mouvement simple** confère aux unités la liberté de manœuvrer sur le champ de bataille, avançant tout en se repositionnant pour s'apprêter au mieux à affronter l'ennemi.

La **Marche forcée** est le type de mouvement le plus rapide mais aussi le moins flexible. Elle permet à une unité d'avancer rapidement vers l'avant.

Position finale autorisée

Pour que le positionnement final d'une unité soit considéré comme autorisé, quel que soit le type de Déplacement standard effectué, la condition suivante doit être remplie ; sinon, le déplacement ne peut être autorisé : À sa position finale, les quatre coins d'une unité doivent se trouver à une distance inférieure ou égale au double de sa Mobilité par rapport à la position qu'occupait au moins un des coins de l'unité avant le déplacement.

Remarque : cela ne signifie pas que chacun des coins de l'unité doit se trouver à une distance inférieure ou égale au double de sa Mobilité par rapport à sa propre position de départ.

Pour faire simple, mesurez la distance entre le coin qui s'est le plus éloigné de la position de départ et l'emplacement le plus proche parmi ceux qu'occupaient les coins de l'unité à sa position initiale.

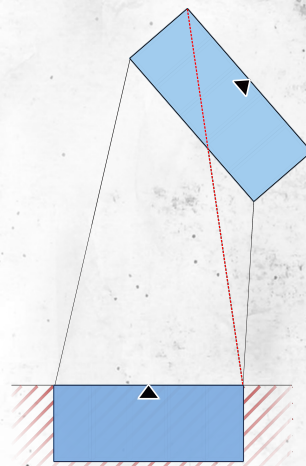


Figure 5 – Exemple de la mesure de la position finale autorisée.

L'unité avance tout droit et fait une Roue vers la droite. Lorsqu'elle atteint sa position finale, vérifiez que le coin qui a parcouru la plus longue distance se trouve bien à une distance inférieure ou égale au double de sa Mobilité par rapport à l'emplacement qu'occupait au moins un des coins de l'unité à sa position initiale (cette distance étant représentée par la ligne pointillée rouge).

2.A Mouvement simple

Lors d'un Mouvement simple, exécutez les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

Pivot : tout Mouvement simple commence par un Pivot. L'unité doit respecter la Règle du pouce d'écart à la fin de ce Pivot.

1 *Remarque : étant donné que ceci a lieu dans le cadre d'un déplacement, il n'est normalement exigé que de maintenir un demi-pouce d'écart entre l'unité qui fait la Manœuvre et les autres unités.*

Mouvement sinueux (Mob) : après le Pivot, l'unité peut faire autant de Mouvements sinueux qu'elle le souhaite vers l'avant, parcourant une distance inférieure ou égale à sa Mobilité (en pouces).

2 Tout en exécutant ces Manœuvres, l'orientation de l'unité ne peut varier de plus de 90° par rapport à celle qu'elle avait après le Pivot.

Réorganisation : les figurines peuvent être repositionnées au sein de l'unité, tant que cela ne modifie pas le nombre de ses colonnes.

3



2.B Marche forcée

Lors d'une Marche forcée, exécutez les actions suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1 **Mouvement sinueux (2×Mob) :** l'unité peut faire autant de Mouvements sinueux qu'elle le souhaite vers l'avant, parcourant une distance inférieure ou égale à sa Mobilité (*en pouces*). Tout en exécutant ces Manœuvres, l'orientation de l'unité ne peut varier de plus de 90° par rapport à celle qu'elle avait avant d'entamer la Marche forcée.
- 2 **Réorganisation :** les figurines peuvent être repositionnées au sein de l'unité, tant que cela ne modifie pas le nombre de ses colonnes.

2.C Reformation

Pour faire une Reformation, ôtez l'unité du champ de bataille et replacez-la comme suit :

- À la fin du déplacement, le centre de l'unité doit se trouver à une distance inférieure ou égale à la moitié de la Mobilité de l'unité (*en pouces*) par rapport à sa position de départ.
- L'unité peut modifier sa formation : elle peut élargir ou rétrécir son front d'une à deux colonnes.
Remarque : aucune unité ne peut volontairement avoir plus de rangs que de colonnes, à moins qu'elle soit assez large pour former des Rangs complets (voir la section « Figurines et unités » du chapitre « Définitions et terminologie »).
- Chaque figurine est considérée comme s'étant déplacée de sa position de départ jusqu'à sa position finale, en contournant les éventuels obstacles, et aucune figurine ne peut se déplacer d'une distance supérieure au double de sa Mobilité par rapport à sa propre position de départ.

Lors de la mesure du déplacement, chaque figurine est considérée comme s'étant déplacée indépendamment de son unité, dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions (y compris en arrière ou sur le côté). Ce faisant, elle peut ignorer les autres figurines présentes dans son unité, mais pas celles d'autres unités. Aucune figurine ne peut se déplacer d'une distance supérieure au double de sa Mobilité. Vérifiez cette condition en mesurant la longueur de l'itinéraire suivi par le centre de chaque figurine de sa position initiale jusqu'à sa position finale (y compris les éventuels détours suivis pour contourner l'un ou l'autre obstacle). Considérez chaque figurine comme une unité individuelle suivant la Règle du pouce d'écart. À la fin de ce déplacement, toutes les figurines doivent à nouveau se trouver dans une formation autorisée, comme décrit ci-dessus.

Note des concepteurs : Reformation simplifiée

Dans la pratique, dans l'immense majorité des cas de Reformation et de Mouvement simple, il n'y a pas lieu de tenir compte du parcours de chaque figurine.

L'illustration du **haut** représente la manière technique de faire une Reformation, en déplaçant chaque figurine une par une (lignes grises pointillées) et en mesurant la distance parcourue par le centre de chacune d'entre elles (ligne noire pointillée).

L'illustration du **bas** représente une méthode simplifiée : déplacez l'unité toute entière, en élargissant ou rétrécissant éventuellement son front d'une ou de plusieurs colonnes. Mesurez la distance parcourue par le centre de l'unité, tout en vous assurant qu'aucune figurine ne s'est déplacée d'une distance supérieure au double de sa Mobilité (en général, il suffit pour cela de mesurer la distance parcourue par les figurines les plus éloignées de leur position initiale).

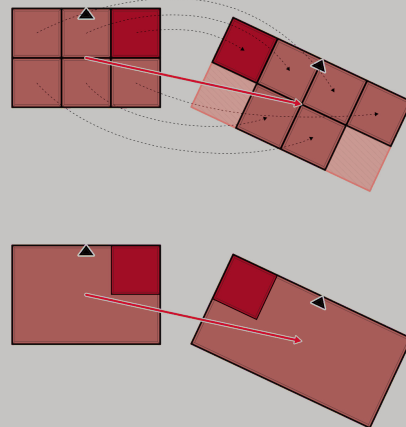


Figure 6 – Exemple de Reformation

Actions en cours de Reformation

Si, pour l'une ou l'autre raison, il est utile de connaître la position d'une figurine en cours de Reformation (*par exemple, dans le cadre d'une Attaque au passage ou d'un Test de terrain dangereux*), l'unité doit être positionnée au point d'intérêt dans une formation autorisée et respectant la Règle du (demi-)pouce d'écart, avant de poursuivre son déplacement.

Si elle ne peut être positionnée de la sorte, le déplacement ne peut avoir lieu.

Lorsque vous mesurez la distance parcourue par chaque figurine, mesurez la distance totale parcourue à partir de sa position initiale jusqu'à sa position finale en passant par la position à mi-parcours.



PHASE DE MAGIE

Lors de la Phase de magie, vos Magiciens invoquent la magie qui tourbillonne au-dessus du champ de bataille et la canalisent pour lancer des sorts qui pourfendent l'ennemi ou renforcent vos propres troupes, tandis que votre adversaire cherche à les contrer.

La Phase de magie se divise en plusieurs étapes :

- 1 Tirer une Carte de flux
- 2 Siphonner le Voile
- 3 Emmagasinier de la magie
- 4 Évacuer la Magie excédentaire
- 5 Lancer et dissiper des sorts : le joueur actif tente de lancer un sort avec l'une de ses figurines, et le joueur réactif peut tenter de le dissiper

Répétez l'étape 5 pour chaque sort que vous souhaitez tenter de lancer, ou jusqu'à ce que vous soyez à court de Dés de magie.

1 Dés de magie et Cartes de flux

Au cours de la Phase de magie, les joueurs utilisent des Dés de magie pour lancer et dissiper des sorts. Chaque joueur reçoit un certain nombre de Dés de magie, qui seront utilisés au cours de la phase en cours. Une fois qu'un Dé de magie a été utilisé, il est défaussé. À la fin de la Phase de magie, tout Dé de magie inutilisé est défaussé (sauf s'il est conservé, voir « Emmagasinier de la magie » ci-dessous).

Cartes de flux

Chaque joueur forme un paquet composé de 8 Cartes de flux, sélectionnées à partir de la liste de 16 cartes ci-dessous. C'est la taille des armées qui détermine la composition du paquet de Cartes de flux.

Par exemple, si vous faites s'affronter deux Armées de campagne, utilisez les cartes V à XII. L'Annexe II : Recueil arcanique propose un lot de Cartes de flux à imprimer. Pendant l'étape 1 de la Phase de magie, le joueur actif tire au hasard une Carte de flux de son paquet.

Cette carte détermine combien de Dés de magie chaque joueur reçoit lors de la Phase de magie. Une fois qu'une Carte de flux a été tirée, elle est défaussée. Les deux joueurs peuvent consulter à tout moment les Cartes de flux restantes dans les deux paquets.

2 Siphonner le Voile

Le joueur actif obtient des Dés de magie supplémentaires à partir des sources suivantes :

- Un Dé de magie gratuit supplémentaire.
- Les Dés de magie conférés par les figurines avec la règle **Canalisation**.
- Les Dés de magie emmagasinés lors de la Phase de magie précédente (voir « Emmagasinier de la magie »).

Remarque : chaque figurine avec la règle **Canalisation (X)** accorde X Dés de magie, à condition qu'elle ne soit pas ébranlée. La règle **Canalisation** est habituellement portée par des Magiciens :

- Les **Adeptes magiciens** ont **Canalisation (1)**.
- Les **Maîtres magiciens** ont **Canalisation (2)**.
- Les **Conclaves de magiciens** ont **Canalisation (1)** (à moins qu'il ne s'agisse d'un **Conclave de magiciens (1)**).

3 Emmagasinier de la magie

Après avoir « Siphonné le Voile », mais avant d'« Évacuer la magie excédentaire », le joueur actif peut défausser un Dé de magie.

Dans ce cas, il gagnera un Dé de magie au cours de l'étape « Siphonner le Voile » de sa prochaine Phase de magie.

Patrouilles	Patrouilles et Armées de campagne	Armées de campagne et Grandes armées	Grandes armées
Carte I Chaque joueur obtient 4 Dés de magie	Carte V Chaque joueur obtient 4 Dés de magie	Carte IX Chaque joueur obtient 5 Dés de magie	Carte XIII Chaque joueur obtient 6 Dés de magie
Carte II Chaque joueur obtient 4 Dés de magie	Carte VI Chaque joueur obtient 5 Dés de magie	Carte X Chaque joueur obtient 5 Dés de magie	Carte XIV Chaque joueur obtient 7 Dés de magie
Carte III Chaque joueur obtient 5 Dés de magie	Carte VII Chaque joueur obtient 6 Dés de magie	Carte XI Chaque joueur obtient 6 Dés de magie	Carte XV Chaque joueur obtient 8 Dés de magie
Carte IV Chaque joueur obtient 6 Dés de magie	Carte VIII Chaque joueur obtient 6 Dés de magie	Carte XII Chaque joueur obtient 7 Dés de magie	Carte XVI Chaque joueur obtient 8 Dés de magie



4 Évacuer la magie excédentaire

Après avoir Siphonné le Voile et Emmagasiné de la magie, si un joueur se retrouve avec plus du double de Dés de magie que le nombre qui lui a été octroyé par la Carte de flux en début de phase, il doit se défaire de chaque Dé de magie excédentaire.

Par exemple, la Carte de flux XI confère 6 Dés de magie, ce qui signifie que la limite de Magie excédentaire est de 12 Dés.

5 Sorts

Tout sort peut se présenter sous l'un ou l'autre des deux formats suivants :

- **Sorts appris** : il s'agit du type de sorts le plus courant. Ces sorts sont lancés en façonnant la magie brute qui s'écoule dans le monde depuis l'autre côté du Voile.
- **Sorts liés** : il s'agit de pouvoirs propres (« liés ») à un objet ou à une créature. Ils sont plus stables que les Sorts appris, puisque leur activation ne requiert qu'une quantité infime de magie ambiante. Toutes sortes de créatures ont à leur disposition des Sorts liés, ainsi que certains Magiciens.

La plupart des sorts appartiennent à l'une ou l'autre des Voies de magie (voir *Annexe II : Recueil arcanique*). De plus, chaque Livre d'armée inclut un Sort héréditaire qui lui est propre.

5.A Lancer et dissiper des sorts

Chaque figurine du joueur actif qui dispose d'au moins un sort peut tenter de lancer chacun d'entre eux une fois par Phase de magie. (*Remarque : les figurines ébranlées ne peuvent pas lancer de sorts.*) La séquence pour le lancement des sorts est la suivante : **Jet de lancement (joueur actif)**

1 **Désignez le Lanceur et sa cible** : déclarez quelle figurine tente de lancer quel sort, puis choisissez une cible pour ce sort (*ou plusieurs cibles, selon le Type du sort ; pour de plus amples informations, voir Annexe II : Recueil arcanique*).

2 **Dépensez des Dés de magie** : déclarez combien de Dés de magie vous comptez employer pour votre Jet de lancement. Vous devez utiliser au moins deux Dés de magie par Jet de lancement de sort, et vous ne pouvez pas en utiliser plus de cinq.

3 **Lancez les dés** : lancez les Dés de magie que vous avez décidé d'utiliser pour le Jet de lancement, et additionnez les résultats donnés par les dés. Si le total est *supérieur ou égal à la Valeur de lancement* du sort, le Jet de lancement est réussi. Sinon, le Jet de lancement a échoué : passez directement à l'étape 7.

• **Crépitement** : si un ou plusieurs Dés de magie ont donné un résultat de '1' et que le Jet de lancement a échoué, chaque dé qui a donné un résultat de '1' retourne dans la réserve.

• **Fiasco** : si au moins trois des Dés de magie (ou les deux Dés, si vous n'en aviez lancé que deux) utilisés pour le Jet de lancement donnent un résultat identique, que le Jet de lancement est réussi et que le sort n'est pas dissipé, il se produit un Fiasco. Dans ce cas, référez-vous à la Table des fiascos.

Jet de dissipation (joueur réactif)

4 **Dépensez des Dés de magie** : le joueur réactif peut tenter de dissiper le sort. Sinon, passez directement à l'étape 6. Si le joueur réactif décide de tenter de dissiper le sort, il doit déclarer combien de Dés de magie il compte utiliser. *Remarque* : il n'y a aucune limite au nombre de Dés de magie pouvant être employés par le joueur réactif pour tenter de dissiper un sort.

5 **Lancez les dés** : lancez les Dés de magie que vous avez décidé d'utiliser pour le Jet de dissipation, et additionnez les résultats donnés par les dés. Si le total est supérieur ou égal au résultat du Jet de lancement, le sort est dissipé : passez directement à l'étape 7. Sinon, le Jet de dissipation a échoué : passez à l'étape 6.

- **Crépitement** : si un ou plusieurs Dés de magie ont donné un résultat de '1' et que le Jet de dissipation a échoué, chaque dé qui a donné un résultat de '1' retourne dans la réserve.

Résoudre les effets du sort

6 **Appliquez les effets du sort** : si le Jet de lancement a réussi, et que le sort n'a pas été dissipé, alors le sort est lancé. Appliquez-en les effets. Sauf mention contraire, les effets des sorts ne sont jamais concernés par les effets qui s'appliquent au Lanceur du sort (Objets magiques, effets d'autres sorts, etc.). De même, si le Lanceur du sort est retiré comme perte, cela n'influence en rien la durée du sort.

7 **Tentative de lancement suivante** : après son Jet de lancement, le joueur actif peut tenter de lancer un autre sort, à condition qu'il lui reste assez de Dés de magie.

5.B Lancer plusieurs fois le même sort

Un même Lanceur de sorts ne peut tenter de lancer chacun de ses Sorts appris qu'une seule fois par Phase de magie ; de même, il ne peut tenter de lancer chacun de ses Sorts liés qu'une seule fois par instance de ce sort dont il dispose. Si plusieurs Lanceurs de sorts connaissent le même sort, chacun d'entre eux peut tenter de lancer sa propre instance de ce sort. Lorsque vous tentez de lancer un Sort appris alors qu'une tentative de lancement a déjà eu lieu pour une autre instance de ce même sort au cours de la même Phase de magie (sous la forme d'un Sort appris ou d'un Sort lié, et peu importe que cette tentative ait réussi ou échoué), une pénalité de -3 s'applique alors à ce Jet de lancement, à laquelle on ajoute encore -3 pour chaque autre tentative de lancement faite précédemment au cours de la même phase. *Par exemple, si vous avez déjà fait deux tentatives de lancement pour un sort au cours de la phase, la troisième tentative de le lancer se fera avec une pénalité de -6 au Jet de lancement.*

S'il s'agit d'un Sort lié, cette pénalité cumulative n'est que de -1 pour chaque tentative de lancement précédente d'une autre instance de ce même sort (sous la

forme d'un Sort appris ou d'un Sort lié).

Remarque : les sorts répliquables ignorent cette pénalité.

5.C Sorts liés

Les Sorts liés se lancent et se dissipent en suivant la même procédure de lancement que les Sorts appris, avec les exceptions suivantes :

- Chaque Sort lié possède sa propre Valeur de lancement, donnée entre parenthèses dans les règles.
- Lorsque vous faites le Jet de lancement, tous les Dés de magie utilisés sauf un sont des D3 au lieu d'être des D6. *Par exemple, si vous utilisez trois Dés de magie pour faire le Jet de lancement, vous lancez 1D6 et 2D3.*
- Vous ne pouvez jamais récupérer un D3 en vertu de la règle « Crépitement ».
- Les Sorts liés ne provoquent jamais de Fiasco.

Si un sort qui a déjà fait l'objet d'une tentative de lancement au cours d'une Phase de magie fait l'objet d'une nouvelle tentative de lancement en tant que Sort lié, la pénalité cumulative au Jet de lancement n'est que de -1 par tentative de lancement précédente, au lieu de -3. *Remarque* : si un sort qui a déjà fait l'objet d'une tentative de lancement au cours d'une Phase de magie fait l'objet d'une nouvelle tentative de lancement en tant que Sort appris, la pénalité cumulative au Jet de lancement est toujours bien de -3, peu importe qu'il ait été lancé précédemment sous la forme d'un Sort lié ou d'un Sort appris. Cette pénalité est ignorée si le sort est répliquable.

Note des concepteurs : Les Sorts liés permettent aux joueurs de lancer des sorts à moindre coût et sans prendre de risque. Ils nécessitent généralement moins de Dés de magie pour leur lancement, et ne causent jamais de Fiasco. Cependant, ils sont aussi plus faciles à dissiper. Il s'agit donc d'un outil très pratique lorsque l'ennemi est à cours de Dés de magie avec lesquels dissiper.

Lorsque vous lancez un Sort lié, il est important de bien différencier le D6 des D3. Annoncez à l'adversaire comment vous comptez lancer ces dés : vous pouvez les lancer séparément, utiliser des dés de couleurs différentes, ou encore utiliser des D3 spécialement conçus à cet effet.

6 Table des fiascos

Un Jet de lancement pour un Sort appris peut provoquer un Fiasco si l'ensemble des conditions suivantes sont remplies :

A. **Trois résultats identiques (ou deux) :** au moins trois des Dés de magie utilisés pour le Jet de lancement ont obtenu le même résultat. Exception : si seuls deux Dés de magie ont été utilisés pour le Jet

de lancement, deux résultats identiques suffisent à engendrer un Fiasco.

B. **Réussite :** le Jet de lancement est réussi, et le sort n'est pas dissipé.

Les effets du Fiasco dépendent du résultat total obtenu par le Jet de lancement (*γ compris les éventuels modificateurs*). Appliquez les effets correspondant au total obtenu.

Jet de lancement	Effet du Fiasco
9 ou moins	Drainé Votre adversaire gagne deux Dés de magie.
10-19	Feu sorcier L'unité du Lanceur subit $2 \times X$ touches de Fo 3 et PA 2 avec Attaque magique , où « X » est le nombre de Dés de magie utilisés pour le Jet de lancement.
20-24	Amnésie Le Lanceur ne peut plus lancer ce sort. Durée : Permanent.
25+	Brèche dans le Voile Toutes les unités à 3" du Lanceur subissent les effets de Feu sorcier . Une fois cet effet résolu, le Lanceur est retiré comme perte.

Note des concepteurs : Certains joueurs aiment connaître à l'avance leurs chances de réussite. Le tableau ci-dessous indique les probabilités pour les Valeurs de lancement les plus courantes : Pour optimiser le nombre de dés employés lors d'une Phase de magie typique, nous vous recommandons de viser une probabilité de réussite de 80-90 %.

	Sorts appris				Sorts appris avec relance en cas d'échec				Sorts liés				
	2	3	4	5	2	3	4	5	2	3	4	5	
6+	72 %	95 %	98 %	99 %	92 %	100 %	100 %	100 %	3+	94 %	100 %	100 %	100 %
7+	58 %	91 %	98 %	99 %	83 %	99 %	100 %	100 %	4+	83 %	98 %	100 %	100 %
8+	42 %	84 %	97 %	99 %	66 %	97 %	100 %	100 %	5+	66 %	93 %	99 %	100 %
9+	28 %	74 %	94 %	99 %	48 %	93 %	100 %	100 %	6+	50 %	81 %	97 %	100 %
10+	17 %	63 %	90 %	98 %	31 %	86 %	99 %	100 %	7+	33 %	67 %	91 %	99 %
11+	8 %	50 %	84 %	97 %	16 %	75 %	98 %	100 %					
12+	3 %	38 %	76 %	94 %	6 %	75 %	94 %	94 %					
13+	0 %	26 %	66 %	90 %	0 %	61 %	89 %	99 %					



PHASE DE TIR

Les armées du Neuvième Âge ont à leur disposition un arsenal extrêmement varié pour accabler leurs ennemis de projectiles : arcs, arquebuses, javelots, et même de puissants engins cabalistiques et autres machines de guerre. La Phase de tir est l'étape au cours de laquelle vous déclenchez toutes vos attaques à distance sur l'ennemi – à l'exception des sorts –, réduisant ses effectifs tout en restant à l'abri d'une contre-attaque. Bien entendu, votre adversaire ne vous facilitera certainement pas la tâche, tirant parti du moindre abri sur le champ de bataille pour mettre ses troupes à couvert et empêcher vos tireurs de faire mouche.

La Phase de tir est divisée en différentes étapes :

1 Désignez une de vos unités pour faire une Attaque de tir.

Désignez la cible de l'attaque, et déterminez quelles sont les figurines de l'unité qui tireront.

2 Chaque figurine doit avoir une Ligne de vue sur au moins une figurine de l'unité ciblée, et la cible doit se trouver à portée.

3 Résolez l'Attaque de tir.

Répétez les étapes 1 à 3 avec une autre unité

4 qui n'a pas encore fait d'Attaque de tir lors de cette phase, si vous le désirez.

Une fois que toutes les unités qui pouvaient et voulaient tirer l'ont fait, la Phase de tir prend fin.

1 Désigner une unité et une cible

Pendant la Phase de tir, les unités contenant des Armes de tir ou des capacités appropriées peuvent faire des Attaques de tir.

Désignez une de vos unités en tant que tireur, et une unité ennemie en tant que cible (*pour de plus amples informations à ce sujet, voir la section « Allouer les attaques », du chapitre « Attaques »*).

- Tireur : pour pouvoir tirer, une unité :
 - ne doit pas être ébranlée ;
 - ne doit pas être engagée au combat ;
 - ne doit pas avoir fait un Mouvement de charge ratée au cours du même tour ;
 - ne doit pas avoir fait une Marche forcée au cours du même tour (*à moins qu'elle n'ait la règle Tir en marche forcée*) ;
 - ne doit pas avoir déjà fait une Attaque de tir au cours du même tour.
- Cible : pouvoir être ciblée par une Attaque de tir, une unité :
 - doit être en ligne de vue du tireur ;
 - ne doit pas être engagée au combat.

Côté cible

Lorsque vous vérifiez que le tireur a une ligne de vue sur sa cible, vérifiez en même temps quel côté de la cible est le « côté cible ».

Pour ce faire, déterminez dans quel arc de l'unité cible se trouve le centre du front de l'unité qui tire. Le côté correspondant à cet arc est le « côté cible » (*Remarque :*

cette règle est identique à celle employée pour déterminer le côté cible d'une unité chargée).

2 Qui peut tirer ?

Normalement, seules les figurines se trouvant au premier ou second rang peuvent tirer.

Si des figurines de l'unité ont différents types d'Attaques de tir, déclarez laquelle vous utilisez pour chaque figurine. Chaque figurine peut utiliser ses propres Attaques de tir. Déterminez quelles figurines de l'unité peuvent tirer :

- Chaque figurine doit pouvoir tracer une ligne de vue vers au moins une figurine de l'unité ciblée.
- La Réserve de Points de vie ciblée doit se trouver à portée de l'Attaque de tir employée par la figurine. Pour chaque figurine de l'unité, vérifiez cette distance en mesurant à partir de cette figurine jusqu'au point le plus proche du Rectangle limite de la cible. Une figurine qui se trouve hors de portée de la cible ne peut pas tirer.
- Toutes les figurines de l'unité qui tire doivent tirer sur la même cible. Elles peuvent toutefois allouer leurs attaques à des Réserves de Points de vie différentes au sein de l'unité ciblée (*il est expliqué plus en détail dans la section « Allouer les attaques » quelles sont les situations dans lesquelles une figurine attachable jointe à unité peut être prise pour cible*).
- Tout élément de figurine dans l'unité peut décider de ne pas tirer.

3 Nombre de tirs et Précision

Une fois qu'il a été déterminé quelles sont les figurines qui vont tirer, chacune fait autant de tirs qu'indiqué dans le profil de son arme. Faites le jet pour toucher : lancez un dé pour chaque tir, et comparez son résultat à la Précision de l'arme, indiquée entre parenthèses après son nom. Prenons l'exemple d'un guerrier nain équipé d'Armes de jet (5+) avec Tirs 2. Lorsque cette figurine tire, elle lance deux dés ; chaque résultat de '5' ou '6' est une touche réussie.

Pour chaque touche, suivez la Séquence d'attaque pour déterminer les dégâts (*voir le chapitre « Attaques »*).



3.A Modificateurs au jet pour toucher

Le résultat du jet pour toucher peut être modifié, réduisant ou améliorant les chances de toucher. Si, du fait du total des modificateurs, le score à atteindre pour toucher s'avère être de 7 ou plus, alors l'attaque ne peut réussir. De plus, un résultat de '1' est toujours un échec. Les modificateurs suivants s'appliquent éventuellement au jet pour toucher :

- **Longue portée (-1)** : si la cible se trouve à une distance supérieure à la moitié de la Portée maximale de l'Arme de tir, appliquez une pénalité de -1 au jet pour toucher.
 - **Tir précis** : si l'élément de figurine qui tire a l'Attribut d'attaque **Tir précis**, ignorez ce modificateur de « Longue portée ».
- **Tir en mouvement (-1)** : si l'unité qui tire a effectué un Déplacement standard au cours du même tour (Mouvement, simple, Marche forcée ou Reformation*), appliquez une pénalité de -1 au jet pour toucher.
 - **Tir rapide** : si l'élément de figurine qui tire a l'Attribut d'attaque **Tir rapide**, ignorez ce modificateur de « Tir en mouvement ».
 - *Seuls les éléments de figurine avec l'Attribut d'attaque **Tir en marche forcée** (ou qui utilisent une arme avec cet attribut) peuvent tirer après avoir fait une Marche forcée au cours du même tour. Dans ce cas, appliquez la pénalité de Tir en mouvement.
- **Encombrant (-X)** : si l'élément de figurine qui tire (ou son arme) a fait un Déplacement standard lors du même tour, appliquez une pénalité supplémentaire de -X au jet pour toucher.
- **Couvert** : il est possible que la cible bénéficie d'un Couvert léger ou lourd :
 - **Couvert léger (-1)** : si la cible est à Couvert léger, appliquez une pénalité de -1 au jet pour toucher.
 - **Couvert lourd (-2)** : si la cible est à Couvert lourd, appliquez une pénalité de -2 au jet pour toucher.
- **Cible difficile (X)** : si la cible a **Cible difficile**, appliquez une pénalité de -X au jet pour toucher.

*Pour de plus amples informations, voir l'Annexe I : Règles de figurine.

3.B Couvert

Pour chaque figurine qui tire, vérifiez si la cible bénéficie ou non d'un Couvert, en traçant trois lignes entre le tireur et la cible.

Ces lignes doivent toutes partir du même point du socle de la figurine à partir duquel la ligne de vue a été tracée.

- Une ligne relie le tireur au coin droit du Côté cible.
- Une ligne relie le tireur au coin gauche du Côté cible.
- Une ligne relie le tireur au centre du Côté cible.

Si au moins deux de ces lignes passent à travers un Objet couvrant (voir définition dans le tableau ci-dessous), alors la cible bénéficie d'un Couvert léger.

Si au moins deux de ces lignes passent à travers un Ob-

jet couvrant qui contribue à un Couvert lourd, alors la cible bénéficie d'un Couvert lourd et non léger.

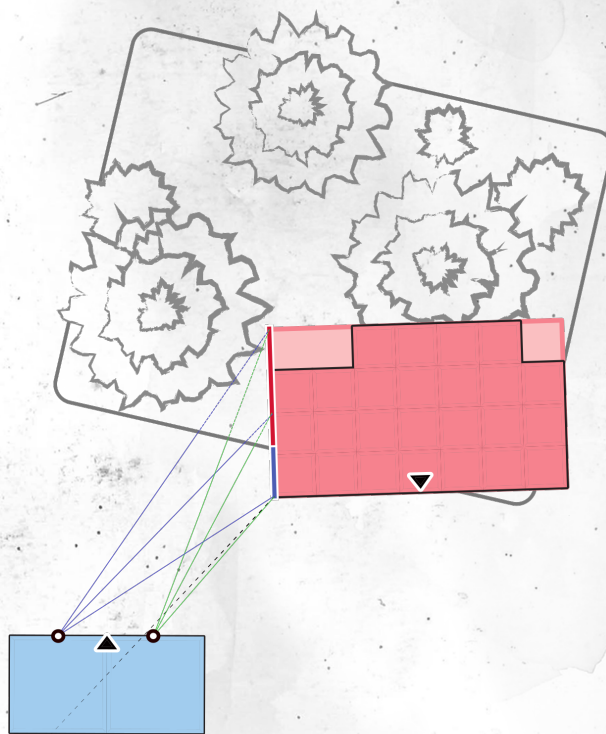


Figure 7 – Exemple de Couvert dans le Décor.

Le centre du front de l'unité bleue se trouve dans l'arc latéral de l'unité rouge : le côté cible est le flanc. Deux des trois lignes passent à travers la Forêt : l'unité rouge bénéficie d'un Couvert léger.

Objets couvrants

Il existe deux types de Couvert : Léger et Lourd. La situation la plus courante où une pénalité de Couvert s'applique est lorsque la cible est en partie masquée par un Décor ou par d'autres figurines, ou lorsque la cible se trouve à l'intérieur d'un Décor.

Les objets suivants sont dits « couvrants » car ils contribuent au Couvert :

Couvert léger

- Décors couvrants* qui contribuent au Couvert léger†.
- Figurines dont la Taille est supérieure ou égale à celle du tireur ou à celle de la cible†.

Couvert lourd

- Décors opaques
- Décors couvrants* qui contribuent à un Couvert lourd.
- Figurines dont la Taille est supérieure ou égale à celle du tireur et à celle de la cible†.

*Pour de plus amples informations, voir le chapitre « Terrain ».

†Remarque : les figurines dont la Taille est inférieure à celle du tireur et de la cible ne contribuent pas au Couvert.



PHASE DE RALLIEMENT

1 Test de ralliement

Pendant la Phase de ralliement, les unités **ébranlées** du joueur actif doivent faire un Test de commandement, appelé « Test de ralliement ». Faites ce test unité par unité.

Les unités engagées au combat ne peuvent faire de Test de ralliement.

- Si le Test de ralliement est *réussi*, l'unité n'est plus **ébranlée** ; elle peut immédiatement faire un Pivot (voir le chapitre « Phase de mouvement »).
- Si le Test de ralliement *échoue*, l'unité fait un Pivot de sorte à être orientée dans la direction directement opposée au centre de l'unité ennemie non **ébranlée** la plus proche, puis fait un Mouvement de fuite voir le chapitre « Psychologie ».

*Remarque : une unité **décimée** qui fait un Mouvement de fuite est immédiatement retirée comme perte.*





PHASE DE MÊLÉE

Même si certains auteurs affirment que le cours d'une bataille est avant tout déterminé par une bonne logistique et une stratégie efficace, il n'en reste pas moins qu'aucune victoire ne peut être consommée sans passer par l'épreuve des armes. La Phase de mêlée est le moment où vos forces croisent le fer avec l'ennemi, évitant les coups, portant leurs propres attaques, et cherchant à prendre le dessus, tout en priant pour que la fortune daigne leur sourire. Les deux camps tiendront-ils malgré la pression de la mêlée ? C'est aussi le moment où vos héros et champions s'affronteront en combat singulier avec leurs ennemis jurés, en puissants duels qui entreront dans la légende.

Pendant la Phase de mêlée, toutes les unités engagées au combat s'attaquent les unes les autres. Chaque groupe d'unités en contact les unes avec les autres est appelé un « combat ».

Lors de la Phase de mêlée, une Manche de combat est résolue pour chacun de ces combats, l'un après l'autre. La Phase de mêlée se déroule selon la séquence suivante :

- I
- Ennemi volatilisé.** Si les adversaires d'une unité ont été éliminés en-dehors de la Phase de mêlée, l'unité peut faire un Pivot post-combat ou (si elle était considérée comme étant en charge au moment où ses adversaires ont été éliminés) une Charge irrésistible.
- Manche de combat.** Chaque combat est résolu dans l'ordre choisi par le joueur actif. Pour chaque combat, suivez la séquence ci-dessous :
1. Préparation au combat
 - (a) Éliminer les unités ébranlées
 - (b) Gel des Rectangles limites
 2. Début du combat
 - (a) Formations de combat
 - (b) Résultat de combat statique
 - (c) Choix de l'équipement et des capacités
 3. Attaques de corps à corps
 - (a) Déterminer l'Ordre d'initiative
 - (b) Résoudre les attaques
 4. Déterminer le vainqueur :
 - (a) Calcul des pertes infligées
 - (b) Résultat de combat final
 - (c) Tests de moral
 5. Démoralisation et poursuite
 - (a) Déterminer qui fuit et qui poursuit
 - (b) Dégel des Rectangles limites
 - (c) Déplacer les unités en fuite
 - (d) Déplacer les unités poursuivantes
 6. Après le combat :
 - (a) Pivots post-combat
 - (b) Reformations de combat
- II
- Répétez les étapes II pour chaque combat : désignez un combat, et exécutez toutes les actions de la Séquence de la Manche de combat, pour chaque unité dans ce combat, avant de passer au combat suivant.
- III
- IV Une fois que tous les combats ont été résolus, la Phase de mêlée prend fin.

Ennemi volatilisé

Il peut arriver qu'une unité qui était engagée au combat voit tous ses adversaires retirés comme pertes avant le début de la Phase de mêlée suivante.

Ces unités suivent les règles de « Plus d'ennemi ».

Si l'unité ne s'est pas déplacée depuis que les ennemis ont été éliminés (ex. : au moyen d'un **Mouvement magique**), elle peut faire un Pivot post-combat ou, si elle était en charge, une Charge irrésistible.

Combat

Chaque combat fait intervenir un groupe d'unités en contact les unes avec les autres. La plupart du temps, il ne s'agit que de deux unités aux prises l'une contre l'autre. Parfois, il peut s'agir d'une unique unité faisant face à plusieurs unités ennemies, voire d'une série d'unités des deux camps.

Le joueur actif choisit un combat à résoudre (*c'est-à-dire que chaque unité faisant partie de ce combat résout toutes ses actions dans le cadre d'une Manche de combat*).

Après quoi, le joueur actif choisit un autre combat qui n'a pas encore été résolu lors de cette Phase de mêlée, et une nouvelle Manche de combat a lieu.

Continuez à résoudre les combats, l'un après l'autre, jusqu'à ce que tous aient été résolus.

Première Manche de combat

Certaines règles ne s'appliquent que lors de la « première Manche de combat ».

Une unité participe à sa « première Manche de combat » lorsque :

- elle participe à sa première Manche de combat après avoir réussi une charge contre une unité ennemie ;
- elle participe à sa première Manche de combat après avoir été chargée par une unité ennemie, alors qu'elle n'était pas engagée au combat auparavant.

Combats complexes

Tout combat qui fait intervenir plus de deux unités est qualifié de « combat complexe ».

1 Préparation au combat

1.A Éliminer les unités ébranlées

Éliminez toutes les unités **ébranlées** engagées au combat, avec toutes les figurines qu'elles contiennent.

Rappel : une unité engagée au combat ne fait pas de Tests de panique.

*Par conséquent, la plupart des unités qui se retrouvent **ébranlées** au combat sont des unités qui viennent d'être chargées alors qu'elles étaient déjà **ébranlées**.*

1.B Gel des Rectangles limites

Le Rectangle limite des unités participant à une Manche de combat n'est pas modifié, ce qui signifie que toutes les unités participantes conservent leur taille et leur position quelles que soient les pertes subies pendant le combat.

De plus, les figurines conservent leur place au sein de leur unité (peu importe si des trous apparaissent dans la formation à mesure que les pertes sont retirées). Lors du calcul du nombre de rangs, de colonnes et de Rangs complets d'une unité (*ce qui importe surtout lorsqu'il s'agit de déterminer si l'unité est **Déterminée** ou en **Formation solide***), les vides au sein de la formation de l'unité (ex. : parce qu'une figurine attachable a été retirée comme perte) sont considérés comme étant occupés par des figurines provenant des rangs arrière, de la même manière que l'on comblerait normalement ces vides (*pour de plus amples informations, voir le chapitre « Définitions et terminologie »*).

Remarque : les figurines ne sont pas effectivement déplacées à cette étape. Les Rectangles limites restent gelés jusqu'à ce que les unités démoralisées aient accompli leurs Mouvements de fuite, ou que leur unité ait été retirée comme perte.

*Remarque : le nombre de Rangs complets peut encore être réduit pour ce qui est des règles **Déterminée** et **Formation solide** si des figurines sont retirées comme pertes en cours de combat.*

Note des concepteurs : On gèle les Rectangles limites et la position des figurines afin de s'épargner la peine d'avoir à constamment les déplacer de quelques centimètres et pinailler sur tel ou tel point de règle en plein cœur de l'action, à un moment où l'on préférerait certainement plutôt se concentrer sur les attaques et les jets de dés.

2 Début du combat

2.A Formations de combat

Déterminée

Une unité est **Déterminée** si elle a plus de Rangs complets que toute unité ennemie en contact avec elle.

Si, à la fin d'une Manche de combat, l'unité est **Déterminée** et a perdu le combat, au moment de faire son Test de moral, la pénalité due à la différence des Résultats de combat passe à un minimum de -2 (c.-à-d. que cette pénalité peut être égale à 0, -1 ou -2, mais pas à -3 ni aucun nombre inférieur).

Formation solide

Une unité est dite être en **Formation solide** si son nombre de Rangs complets est au moins :

- 4, si elle est de Taille 0-1.
- 3, si elle est de Taille 2.
- 2, si elle est de Taille 3-5.

Si une unité de **Taille 1** est en **Formation solide** au **début** d'une Manche de combat, alors toutes les figurines de Taille 1 dans cette unité gagnent l'Attribut d'attaque **Poids du nombre** (qui leur confère +1 pour blesser, jusqu'à un maximum de 3+) jusqu'à la fin de cette Manche de combat.

Indomptable

Si, à la **fin** d'une Manche de combat, l'unité est à la fois **Déterminée** et en **Formation solide**, elle est dite **Indomptable** : au moment de faire son Test de moral, la pénalité due à la différence des Résultats de combat est ignorée.

Cernée

Une unité est dite **cernée** si des ennemis sont engagés sur l'un de ses flancs ou son dos (ou les deux).

Une unité **cernée** compte comme ayant X Rangs complets de moins, où « X » est égal au nombre total de Rangs complets qu'ont toutes les unités ennemies engagées sur ses flancs et son dos.

Si plusieurs unités d'un même combat sont **cernées**, appliquez d'abord la règle **cernée** pour les unités qui ne sont pas elles-mêmes **cernées**. Appliquez ensuite seulement dans un deuxième temps les effets de cette règle pour les unités qui sont elles-mêmes **cernées**.

Le joueur actif choisit dans quel ordre exécuter chacune de ces actions.

Cette règle a essentiellement pour effet de réduire le Bonus de rang apporté par l'unité au Résultat de combat de son camp (c'est-à-dire, le « Bonus de rang »), tout en réduisant de même sa capacité à être **Déterminée** ou en **Formation solide**.

Remarque : les unités qui ont 0 Rang complet ne subissent aucun effet négatif de cette règle.

2.B Calcul du Résultat de combat statique

Votre objectif lors d'une Manche de combat est d'anéantir l'ennemi ou, du moins, le mettre en déroute. Pour ce faire, vous devez sortir vainqueur de la Manche de combat, en faisant en sorte que vos unités obtiennent un « Résultat de combat » plus élevé que celui obtenu par les unités ennemies.

Le Résultat de combat est calculé en deux temps :

1. Tout d'abord, à l'étape 2 de la Séquence de la Manche de combat (« Début du combat »), calculez et notez votre Résultat de combat statique.
2. Puis, une fois que toutes les attaques ont été résolues, à l'étape 4 de la Séquence de la Manche de combat (« Déterminer le vainqueur »), calculez le bonus au Résultat de combat correspondant aux pertes

infligées à l'ennemi, de sorte à obtenir le Résultat de combat final.

Le Résultat de combat statique est calculé comme suit :

• Charge : +1

Chaque camp dont au moins une unité est en charge ajoute 1 point à son Résultat de combat.

• Contournement : +2 par flanc ou dos

Chaque camp dont au moins une unité est engagée sur le flanc ou le dos d'une unité ennemie ajoute 2 points à son Résultat de combat pour **chaque** flanc ou dos d'une unité ennemie sur laquelle une de ses unités est engagée.

• Bonus de rangs : +1 par Rang complet (jusqu'à un maximum de +4)

Chaque camp ajoute à son Résultat de combat le nombre de Rangs complets de son unité qui compte le plus de Rangs complets, jusqu'à un maximum de +4. Remarque : le Bonus de rang d'une unité peut être réduit si elle est **cernée**.

(Les « Rangs complets » sont définis à la section « Figurines et unités » du chapitre « Définitions et terminologie »).

• Porte-étendard : +1 par Porte-étendard

Chaque unité qui compte un Porte-étendard apporte à son camp 1 point de Résultat de combat.

• Autres modificateurs

Des modificateurs supplémentaires peuvent être ajoutés au Résultat de combat de chaque camp (ex. : +1 si la **Grande Bannière** participe au combat).

Note des concepteurs : Les combats sont des affaires souvent chaotiques, prenant en outre beaucoup de temps à résoudre. Pour vous simplifier les choses, nous vous recommandons de garder une trace du Résultat de combat statique au moyen de dés ou de marqueurs spéciaux que vous placerez à côté des unités.

2.C Choix de l'équipement et des capacités

De nombreuses figurines ont la possibilité d'utiliser différentes armes ou capacités. C'est lors de cette étape de la Séquence de la Manche de combat qu'elles annoncent leur choix.

ex. : « Faire place ! » pour des personnages, activation d'objets et de capacités, choix d'une arme.

Si les deux joueurs ont des choix à faire à cette étape, le joueur actif annonce et résout d'abord tous ses propres choix, avant que le joueur réactif n'en fasse de même. Les éléments de figurine qui sont équipés de plusieurs armes doivent choisir laquelle utiliser lors de leur première Manche de combat, en respectant l'ordre de priorité suivant* :

1. Arme enchantée ;
2. n'importe quelle arme qui n'est ni une Arme de base, ni des Armes innées ;
3. Arme de base ;

4. Armes innées.

*Un élément de figurine qui a l'Attribut d'attaque **Maître d'armes** peut choisir une Arme de corps à corps différente lors de chaque Manche de combat, et n'est tenu de se conformer qu'à la priorité n°1 ci-dessus.

3 Porter des Attaques de corps à corps

3.A Déterminer l'Ordre d'initiative

Avant de porter les Attaques de corps à corps, il faut déterminer dans quel ordre elles seront résolues. Cet ordre est l'« Ordre d'initiative », lequel dépend de l'Agilité de chacun des éléments de figurine attaquants. Les attaques ayant l'Agilité la plus élevée sont résolues en premier, suivies par celles à l'Agilité moins élevée. Une fois l'Ordre d'initiative déterminé, il reste inchangé jusqu'à la fin de la Manche de combat.

Élan de charge

Toute figurine en charge gagne +1 en Agilité.

3.B Résoudre les attaques

Résolvez les Attaques de corps à corps dès éléments de figurine, en suivant l'Ordre d'initiative. Pour chaque attaque, suivez la Séquence d'attaque décrite dans le chapitre « Attaques ». Ceci concerne les éléments des deux camps.

3.B.a Qui peut attaquer ?

Pendant une Manche de combat, toute figurine en contact avec le Rectangle limite d'une unité ennemie lors de son Palier d'initiative **doit** attaquer. (Sauf si elle a été retirée comme perte.)

Attaques restreintes

La règle d'« Attaques restreintes » s'applique aux Attaques de corps à corps dans deux cas :

- **Attaques de soutien** : les figurines du second rang peuvent porter des Attaques de corps à corps standard par-dessus celles qui se trouvent au premier rang devant elles, c'est-à-dire uniquement contre des figurines ennemies qui sont engagées sur le front de leur unité.
- **Pris de flanc ou de dos** : la règle d'« Attaques restreintes » s'applique lorsqu'une figurine alloue ses Attaques de corps à corps standard à un ennemi engagé sur son flanc ou sur son dos.

Lorsqu'une figurine alloue des Attaques de corps à corps standard en tant qu'Attaques restreintes, le nombre maximal de ces attaques, tous éléments de figurine pris ensemble, ne peut **jamais** être supérieur à sa Taille.

S'il s'agit d'une figurine composée de plusieurs éléments (voir chapitre « Définitions et terminologie »), son propriétaire peut décider comment répartir ce nombre maximal d'Attaques de corps à corps standard entre ses différents éléments.

Ex. : un Chevalier (valeur d'Attaque = 2) monté sur un Cheval (valeur d'Attaque = 1) a une Taille de 2. Il ne peut

donc porter que deux Attaques de corps à corps standard en tant qu'Attaques restreintes : soit le Chevalier en porte deux, soit le Chevalier et son Cheval en portent une chacun (chacun à leur propre Palier d'initiative).

Combat par-delà les vides

Les figurines sont considérées comme étant en contact les unes avec les autres même par-delà les vides. Cela peut se produire lorsque des vides se créent au sein d'une unité, parce qu'un rang est incomplet (comme c'est souvent le cas du rang arrière d'une unité), ou parce que les unités ne sont pas parfaitement alignées l'une sur l'autre.

Pour vérifier qu'une figurine est bien en contact avec l'ennemi (par-delà un vide), tracez une droite prolongeant son socle en direction du côté de l'unité ennemie avec laquelle est censée être engagée.

Si cette droite entre en contact avec une figurine ennemie sur le côté avec lequel cette dernière est censée être engagée, alors les deux figurines sont considérées comme étant en contact l'une avec l'autre.

Cette droite ne peut traverser le moindre Terrain infranchissable ou Rectangle limite d'une autre unité. À titre d'exemple, voir les illustrations ci-dessous.

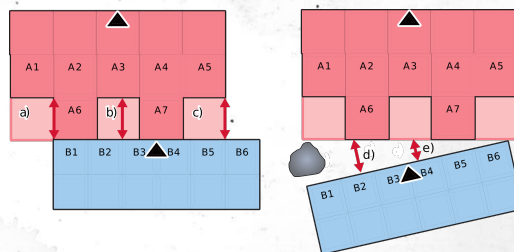


Figure 8 – Combat par-delà les vides.

- À gauche : Vides dans la formation de l'unité. Les figurines des unités bleue et rouge sont en contact par-delà les vides, comme indiqué par les flèches a, b et c.
- À droite : Unités non parfaitement alignées. Les unités ne sont pas parfaitement alignées. Cependant, les figurines des unités bleue et rouge sont en contact par-delà les vides, comme indiqué par les flèches d et e.

3.C Allouer les attaques

Lorsque vous allouez vos Attaques de corps à corps, une cible doit être désignée pour chacune d'entre elles. Toutes les attaques portées lors d'un même Palier d'initiative **doivent** être allouées avant de déterminer le nombre de touches.

Les cibles possibles sont :

- Toute figurine ordinaire dans une unité dont le Rectangle limite est en contact avec l'attaquant (voir « Figurines et unités » dans le chapitre « Définitions et terminologie »).
- Toute figurine attachable avec laquelle l'attaquant est en contact.

Si une figurine porte des Attaques de soutien, elle peut allouer ses attaques comme si elle était au premier rang de son unité, dans la même colonne.

3.C.a Attaques de corps à corps standard

Le type d'attaque le plus courant lors de la Phase de mêlée est l'Attaque de corps à corps standard, que toute figurine peut porter, à condition d'avoir une valeur d'Attaque sur son profil (voir « Profils et caractéristiques » dans le chapitre « Définitions et terminologie »).

Pour résoudre ces attaques, lancez un nombre de dés égal à la valeur d'Attaque de l'élément de figurine qui attaque. Il s'agit du « jet pour toucher ». Comparez la Capacité offensive de l'élément de figurine qui attaque à la Capacité défensive de la figurine attaquée, et consultez le tableau ci-dessous pour connaître le résultat devant être obtenu pour toucher.

Un résultat de '1' est toujours un échec, tandis qu'un résultat de '6' est toujours un succès. Ces deux tableaux présentent la même relation, visualisée de deux façons différentes.

Compétence offensive – Compétence défensive	Jet requis pour toucher
4 ou plus	2+
De 1 à 3	3+
De -3 à 0	4+
-4 ou moins	5+

Une fois le nombre de touches déterminé, suivez la Séquence d'attaque (décrite dans le chapitre « Attaques »), en utilisant la Force et la Pénétration d'armure indiquées sur le profil de l'élément de figurine qui attaque, éventuellement modifiées par ses armes, des sorts ou des Règles de figurine.

Attaques de corps à corps spéciales

Les attaques qui ne sont pas des Attaques de corps à corps standard suivent leurs propres règles pour en déterminer le nombre de touches, la Force, la Pénétration d'armure et autres effets supplémentaires susceptibles de s'y appliquer.

	Off 1	Off 2	Off 3	Off 4	Off 5	Off 6	Off 7	Off 8	Off 9	Off 10
Déf 1	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
Déf 2	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+	2+	2+
Déf 3	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+	2+
Déf 4	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+
Déf 5	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+
Déf 6	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+
Déf 7	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+
Déf 8	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+
Déf 9	5+	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+
Déf 10	5+	5+	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+

4 Déterminer le vainqueur

4.A Calcul des pertes infligées

Une fois que toutes les figurines qui pouvaient attaquer l'ont fait, chacune à son Palier d'initiative, on calcule les pertes infligées, ce qui influera sur le Résultat final du combat.

Les bonus découlant des pertes sont calculés comme suit :

- **Points de vie perdus par les unités ennemies : +1 par Point de vie perdu**

Votre camp gagne autant de points que le nombre de Points de vie perdus par les unités adverses pendant la Manche de combat.

- **Unité ennemie massacrée : +1 par unité massacrée**

Votre camp gagne un point pour chaque unité ennemie dont l'ensemble des figurines ont été retirées comme pertes lors de la Manche de combat (en plus de gagner un point par Point de vie perdu par ces unités avant qu'elles n'aient été éliminées).

Ceci inclut les unités **ébranlées** qui ont été éliminées au début de la Manche de combat ; cependant, ces unités n'accordent qu'un bonus de +1 pour leur élimination, sans tenir compte d'une quelconque perte de Points de vie.

4.B Calcul du Résultat de combat final

Le moment est à présent venu de déterminer quel camp a remporté la Manche de combat.

Pour cela, calculez le bonus découlant des pertes infligées à l'ennemi au cours de la Manche de combat, et ajoutez-le à votre Résultat de combat statique (calculé

à l'étape 3 de la séquence de la Manche de combat).

Le camp qui a le Résultat de combat le plus élevé gagne le combat ; l'autre camp perd le combat.

En cas d'égalité, les deux camps sont considérés comme ayant gagné le combat.

Une unité qui n'est plus en contact avec la moindre unité ennemie à la fin de la Manche de combat compte toujours comme ayant gagné le combat.

4.C Tests de moral

À la fin de la Manche de combat, chaque unité du camp qui a perdu le combat doit faire un Test de moral, dans l'ordre choisi par leur propriétaire.

Un Test de moral est un Test de bravoure auquel on applique une pénalité équivalant à la différence des Résultats de combat des deux camps.

Par exemple, si un camp a eu un Résultat de 6, et l'autre un Résultat de 3, les unités du camp perdant doivent faire un Test de moral avec une pénalité de -3.

*Remarque : la pénalité qui s'applique au Test de moral peut également être influencée par des règles telles que **Déterminée, Formation solide, Garde du corps et Tenace**.*

- Une unité qui réussit son Test de moral tient bon et reste engagée au combat.
- Si une unité échoue à son Test de moral, elle est dite « démoralisée », et tente de fuir le combat.

4.D Déterminer qui fuit et qui poursuit

Si une unité a raté son Test de moral ou a été éliminée au cours du combat, suivez les étapes ci-dessous :

1 **Déterminez la direction de fuite** : toute unité démoralisée (c.-à-d. toute unité qui a raté son Test de moral) fuit en direction opposée à une unité ennemie avec laquelle elle est en contact. Si l'unité était au contact de plusieurs unités ennemies, l'adversaire choisit laquelle de ces unités déterminera la direction du Mouvement de fuite.

2 **Déterminez la Distance de fuite** (la plupart du temps, en lançant 2D6). Placez les dés à côté de l'unité, mais ne la bougez pas encore.

3 **Déterminez qui poursuit** : toute unité en contact avec une unité démoralisée et aucune unité ennemie non démoralisée peut choisir de poursuivre. Déclarez laquelle de vos unités poursuit quelle unité démoralisée. Une unité qui était en charge au cours de la Manche de combat précédente et qui n'est plus en contact avec la moindre unité ennemie (habituellement, parce que toutes les unités à son contact ont été éliminées au cours du combat) peut décider d'accomplir un Mouvement de poursuite particulier appelé « Charge irrésistible ». Une Charge irrésistible se fait toujours droit devant.

4 **Déterminez la Distance de poursuite** (la plupart du temps, en lançant 2D6). Placez les dés à côté de l'unité, mais ne la bougez pas encore.

5 **Éliminez les unités rattrapées** : comparez la Distance de fuite de chaque unité démoralisée à la Distance de poursuite de chacune des unités qui la poursuivent. Si sa Distance de fuite est supérieure à la Distance de poursuite de toutes les unités qui la poursuivent, alors elle est parvenue à s'en réchapper. Dans le cas contraire, l'unité est rattrapée : retirez comme pertes toutes les figurines qui s'y trouvent.

4.E Dégel des Rectangles limites

Les Rectangles limites de toutes les unités restantes sont dégelés : les figurines au sein de ces unités sont réorganisées de sorte à revenir à une formation autorisée.

Pour de plus amples informations, voir la section « Maintenir une formation autorisée ».



Rétablir le contact

Après avoir dégelé les Rectangles limites et réarrangé les figurines au sein de leurs unités pour revenir à une formation autorisée, il est possible que des unités qui étaient au combat ne soient à présent plus en contact avec la moindre unité ennemie : dans ce cas, déplacez-les de sorte à rétablir le contact.

Cette règle ne s'applique pas aux unités qui sont sur le point de fuir ou de poursuivre.

Déplacez les unités une à la fois, dans l'ordre décrit ci-dessous, jusqu'à ce que toutes les unités soient à nouveau en contact avec l'ennemi (ou aient tenté de revenir au contact de l'ennemi, sans y parvenir).

- Déplacez d'abord les unités du joueur actif.
- Déplacez toutes les unités de chaque camp dans l'ordre qui permet de réintégrer le plus possible d'unités.
- Si différentes manières de procéder permettent de ramener le même nombre d'unités au combat, chaque joueur décide dans quel ordre ses propres unités seront déplacées.

Déplacez chaque unité de sorte à maintenir le contact avec la ou les unités avec lesquelles elle était en contact avant le dégel des Rectangles limites, en suivant les règles ci-dessous :

- Si l'unité est déjà en contact avec un ennemi, elle ne bouge pas.
- Aucune unité ne peut traverser d'autres unités ni de Terrains infranchissables.
- Aucune unité ne peut se retrouver au contact d'ennemis avec lesquels elle n'était pas en contact précédemment. Elle peut cependant se retrouver à moins d'1" d'une autre unité ou d'un Terrain infranchissable.
- Déplacez les unités de la distance nécessaire la plus petite possible pour maintenir le contact.
- Ne déplacez les unités qu'en ligne droite : soit en avant, soit en arrière, soit sur le côté, soit en combinant une ou plusieurs de ces directions l'une à la suite de l'autre.
- Une unité en contact avec un ennemi doit rester en contact avec lui sur le même côté par lequel elle était engagée.

Si ces règles ne permettent pas à une unité de rétablir le contact, alors ne la déplacez pas du tout.

Une unité qui perd le contact avec le combat suit les règles de « Plus d'ennemis » (voir ci-dessous). Si plusieurs groupes d'unités disjoints se forment suite au dégel des Rectangles limites, chacun de ces groupes sera dès lors traité comme un combat distinct.

Plus d'ennemis

Il peut arriver qu'une unité qui était au combat se retrouve dans une situation où elle n'est plus engagée : soit qu'elle ne peut être ramenée au contact des ennemis avec lesquels elle était précédemment engagée, soit que ses ennemis ont été retirés du champ de bataille

pendant la Manche de combat ou entre deux Manches de combat.

Elle peut alors faire un Pivot post-combat ou, si elle était en charge, une Charge irrésistible.

4.F Déplacer les unités démoralisées

Chaque unité démoralisée qui n'a pas été rattrapée est à présent **ébranlée** et fuit le combat.

Déplacez-les une par une, dans l'ordre choisi par leur propriétaire.

Faites tout d'abord pivoter l'unité de sorte à ce que son dos soit parallèle avec le côté de l'unité ennemie qu'elle fuit (habituellement, il s'agit d'un Pivot d'exactly 90° ou 180°).

L'unité fait ensuite un Mouvement de fuite droit devant elle, dont la distance est égale à celle déterminée par les dés (voir la section « Psychologie »).

4.G Déplacer les unités poursuivantes

Déplacez ensuite toutes les unités qui font un Mouvement de poursuite, une par une, dans l'ordre choisi par leur propriétaire. Faites tout d'abord pivoter l'unité de sorte à ce que son front soit parallèle à celui de l'unité démoralisée qu'elle poursuit.

L'unité fait ensuite un Mouvement de poursuite droit devant elle, dont la distance est égale à celle déterminée par les dés.

Une unité qui fait une Charge irrésistible avance toujours droit devant elle sans faire de Pivot.

S'il y a des unités poursuivantes dans les deux camps, le joueur actif déplace d'abord toutes ses propres unités, puis le joueur réactif déplace les siennes. Si le Mouvement de poursuite devait amener l'unité poursuivante au contact d'une unité ennemie, du bord de la table ou d'un obstacle*, des règles particulières sont d'application. * Pendant un Mouvement de poursuite, les objets suivants sont considérés comme des « obstacles » :

- Terrain infranchissable ;
- Unités alliées qui ne faisaient pas partie du même combat ;
- Unités ennemies qui viennent de fuir le combat auquel participait l'unité poursuivante.

4.H Mouvements de poursuite

Avant de déplacer la moindre unité, déterminez :

- Quelles sont les unités poursuivantes dont le Mouvement de poursuite les amènerait à charger un ennemi (en ignorant les autres unités poursuivantes).
- Pour chacune de ces unités, dans quel arc de l'unité ennemie susceptible d'être chargée se trouve son front : si la charge a effectivement lieu, elle prendra pour cible le côté correspondant à cet arc.

Les unités en charge seront déplacées en premier.

Cet ordre doit être décidé de sorte à ce qu'autant d'unités que possible accomplissent leur Mouvement de charge.

Les autres unités poursuivantes sont déplacées après, dans l'ordre choisi par leur propriétaire.

1. Pivot

L'unité poursuivante effectue un Pivot de sorte à ce que son front soit parallèle à celui de l'unité poursuivie ou, si celle-ci a été retirée comme perte, de sorte à ce qu'elle soit orientée dans la même direction que l'unité poursuivie aurait suivie si elle n'avait pas été retirée comme perte.

Ce Pivot ignore la Règle du pouce d'écart.

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

A. **Unité ennemie** : si, après le Pivot, le front de l'unité poursuivante entre en contact avec le Rectangle limite d'une unité ennemie qui n'a pas fui le même combat, elle déclare une charge contre cette unité, laquelle ne peut choisir aucune Réaction à cette charge.

S'il y a plus d'une cible possible, l'unité qui vient de faire le Pivot choisit laquelle de ces cibles elle charge.

Pour exécuter ce Mouvement de charge, ôtez l'unité poursuivante du champ de bataille, puis replacez-la conformément à ce qui suit :

- Elle ne peut modifier sa formation.
- Son front doit être en contact avec le côté cible de l'unité ennemie qui a été déterminé avant le Pivot.
- Le centre de l'unité poursuivante doit être déplacé aussi peu que possible par rapport à sa position initiale avant le Pivot, tout en respectant la Règle du pouce d'écart après son Alignement initial.

Après quoi, effectuez l'Alignement initial (voir le chapitre « Phase de charge ») ; en cas de charge non alignée, n'effectuez que l'Alignement initial, et pas l'Alignement spécial.

S'il n'y a pas assez de place pour permettre à l'unité poursuivante de se placer au contact de sa cible, traitez alors à la place l'unité ennemie comme un obstacle.

B. **Bord de table** : si, après le Pivot, le front de l'unité entre en contact avec le bord du champ de bataille (ou sort du champ de bataille), l'unité fait à la place un Pivot post-combat, puis ne bouge plus (ignorez l'étape 2 : « Avancer »).

S'il n'est pas possible de faire ce Pivot post-combat d'une manière qui permette à l'unité de se retrouver dans une position autorisée, traitez alors le bord de table comme un obstacle.

C. **Obstacle** : si, après le Pivot, le front de l'unité poursuivante devait entrer en contact avec un obstacle, à la place, l'unité fait un Pivot de sorte à être orientée autant que possible dans la même direction à laquelle fait face l'unité poursuivie (ou, si cette unité a été retirée comme perte, dans la direction qui aurait été la sienne), tout en respectant la Règle du pouce d'écart.

(Cela signifie normalement qu'elle interrompt son mouvement à 1" de l'obstacle).

Après quoi, l'unité ne bouge plus.

D. **Champ libre** : si, après le Pivot, le front de l'unité poursuivante n'est pas en contact avec une autre unité, le bord de table ou le moindre obstacle, passez à l'étape 2 : « Avancer ».

2. Avancer

Sans déplacer l'unité poursuivante, vérifiez quel serait le premier objet rencontré (bord de table, Rectangle limite d'une unité alliée ou obstacle) à l'intérieur de son couloir de poursuite, qui correspond au rectangle formé entre la position initiale de son front (après Pivot) et la position où elle devrait terminer son mouvement en fonction de son jet de Distance de poursuite. Si plusieurs de ces situations sont possibles, appliquez la première rencontrée dans l'ordre de la liste.

La Règle du pouce d'écart est ignorée lors de cette vérification et pour tout mouvement pendant cette avancée.

A. **Unité ennemie** : si le premier objet rencontré est le Rectangle limite d'une unité ennemie qui n'a pas fui le même combat, l'unité poursuivante déclare une charge sur cette unité, en utilisant sa Distance de poursuite comme Portée de charge.

Au cas où il y aurait plus d'une cible valable, l'unité poursuivante décide laquelle charger.

L'unité chargée ne peut effectuer la moindre Réaction à cette charge.

L'unité poursuivante effectue immédiatement un Mouvement de charge sur le côté cible déterminé avant le Pivot, en suivant toutes les règles normales de Mouvement de charge (y compris Alignement, Charge non alignée et Chemin bloqué, si elles sont d'application).

Si la charge ne peut être accomplie jusqu'au bout, l'unité ne fait pas de Mouvement de charge ratée, mais accomplit son Mouvement de poursuite en considérant l'unité ennemie comme un obstacle à la place (voir ci-dessous).

Lorsqu'un Mouvement de poursuite mène à une charge, si l'unité poursuivante rejoint un combat qui a déjà été résolu ou qui a été créé durant cette Phase de mêlée, il sera résolu au cours de la prochaine Phase de mêlée (avec l'unité en charge comptant toujours comme ayant chargé).

Si, à la place, l'unité poursuivante rejoint un combat qui n'a pas été créé au cours de la même Phase de mêlée et qui n'a pas encore été résolu au cours de cette même phase, alors elle combattra à nouveau durant cette nouvelle Manche de combat et, le cas échéant, pourra faire un nouveau Mouvement de poursuite.



B. **Bord de table** : si le premier objet rencontré devrait être le bord de table, déplacez l'unité vers l'avant jusqu'à ce qu'elle entre en contact avec le bord de table, puis faites-lui faire un Pivot post-combat.

C. **Obstacle** : si le premier objet rencontré devrait être un obstacle, faites avancer l'unité droit devant elle de sorte à ce qu'elle s'arrête juste avant d'entrer en contact avec lui.

D. **Champ libre** : si aucun objet ne se présente face au front de l'unité poursuivante dans son couloir de poursuite, déplacez-la droit devant d'une distance égale à sa Distance de poursuite.

3. Position autorisée ?

À la fin du Mouvement de poursuite, vérifiez si l'unité est dans une position autorisée, conforme à la Règle du pouce d'écart.

Elle ne peut être en contact avec une unité ennemie contre laquelle elle n'a pas déclaré de charge, mais peut se trouver à 0,5" d'un Terrain infranchissable ou d'une autre unité (ex. : unités alliées qui faisaient partie du même combat).

Si l'unité n'est pas dans une position autorisée à la fin de son mouvement, faites-la revenir en arrière jusqu'à sa dernière position autorisée (où elle obéit à la Règle du pouce d'écart).



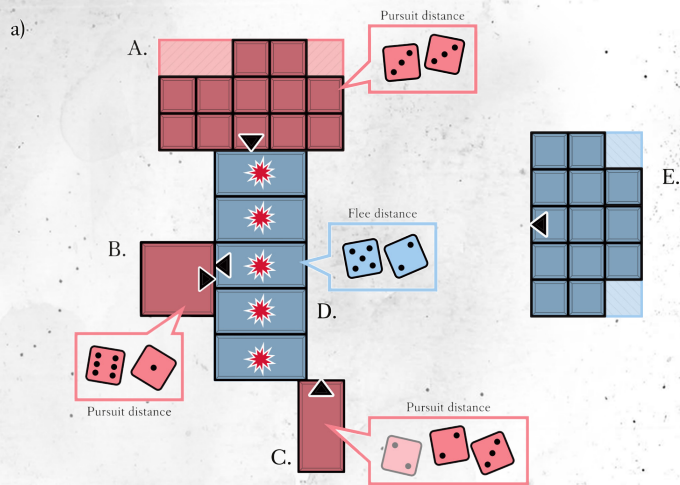
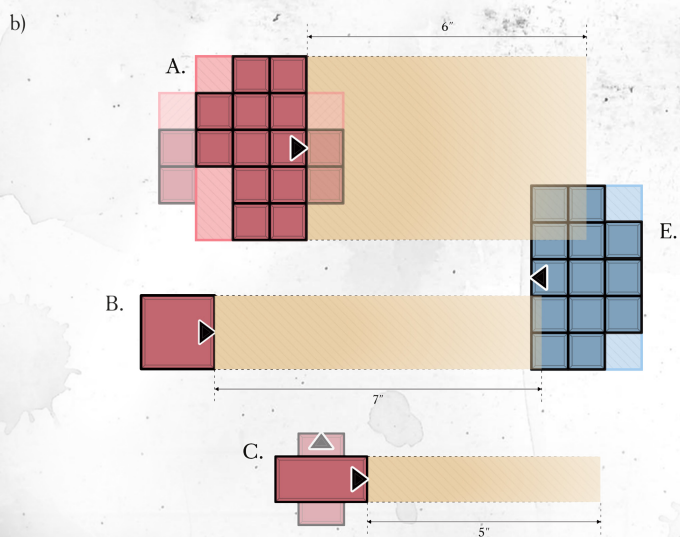
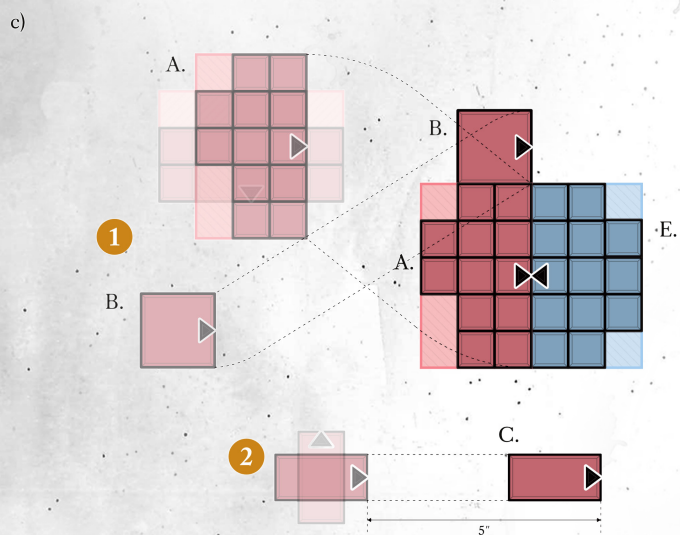


Figure 9 – Exemple de deux unités qui poursuivent dans la même unité ennemie.

a) L'unité D perd le combat, est démoralisée et fuit de 7". Le propriétaire des unités qui ont gagné le combat choisit de déterminer en premier la Distance de poursuite de l'unité A : 6", ce qui ne suffit pas à rattraper l'unité en fuite. La Distance de poursuite de l'unité B est de 7", ce qui est supérieur ou égal à la Distance de fuite de l'unité D : l'unité en fuite est immédiatement retirée comme perte. La Distance de poursuite de l'unité C est de 5".



b) Au moment de déterminer quelles unités chargeront quel ennemi au cours de leur poursuite, avant de déplacer la moindre unité poursuivante, il s'avère que l'unité A et l'unité B chargeront toutes deux l'unité E. De ce fait, ces deux unités déclarent une charge sur cet ennemi. L'unité C ne charge pas.



c) Les unités A et B effectuent leur Mouvement de poursuite en premier. Pendant ce déplacement, elles peuvent se traverser l'une l'autre en ignorant la Règle du pouce d'écart. Hormis cela, elles se déplacent en suivant les règles normales de Mouvement de charge (une seule Roue, maximisation du contact, etc.). Afin de maximiser le nombre de figurines et d'unités en contact, l'unité A aligne son front avec l'unité E, tandis que l'unité B se place de sorte à n'être en contact que par un seul coin. Après quoi, l'unité C fait un Pivot et accomplit son Mouvement de poursuite en ligne droite.



5 Après le combat

5.A Pivots post-combat

Toute unité qui était engagée pendant cette Manche de combat mais qui ne l'est plus, et qui n'a pas fait de Mouvement de poursuite, peut à présent faire un Pivot post-combat, lequel est effectué exactement comme un Pivot normal.

(Voir le chapitre « Phase de mouvement ».)

Une unité qui accomplit un Pivot post-combat (quelle qu'en soit la raison) ne peut déclarer de charge au cours de la Phase de charge suivante (si la Phase de charge suivante a lieu pendant le tour de votre adversaire, votre unité pourra déclarer ses charges normalement lors de votre prochaine Phase de charge).

5.B Reformations de combat

Une fois que toutes les unités en fuite et poursuivantes ont été déplacées, toute unité restant engagée au combat peut tenter de faire une « Reformation de combat », les restrictions suivantes étant d'application :

- Une unité engagée sur plus d'un côté ne peut jamais faire de Reformation de combat.
- Toute unité dont le camp a perdu le combat doit d'abord faire un Test de commandement. Ce Test s'applique également à toutes les unités qui sont engagées soit sur un de leurs flancs, soit sur leur dos (et sur aucun autre de leurs côtés).

Le joueur actif déclare d'abord lesquelles de ses unités vont tenter de faire une Reformation de combat, et effectue les Tests de commandement requis. Après cela, le joueur réactif déclare lesquelles de ses unités vont tenter de faire une Reformation de combat, et effectue les Tests de commandement requis.

Toute unité qui n'est pas parfaitement alignée avec le côté cible d'une unité ennemie avec laquelle elle est engagée au moment de déclarer les Reformations de combat **doit** tenter de le faire, en suivant les règles habituelles des Reformations de combat.

Une fois qu'il a été déterminé quelles sont les unités qui pourront ou qui ne pourront pas faire de Reformation de combat, le joueur actif choisit quel joueur fait toutes ses Reformations de combat le premier ; puis, chaque

joueur choisit dans quel ordre ses propres unités feront leur Reformation de combat.

Lorsqu'elle fait une Reformation de combat, ôtez l'unité du champ de bataille, et replacez-la au contact de l'ennemi, en suivant les règles ci-dessous :

1. L'unité peut être replacée dans n'importe quelle formation autorisée, mais ne doit pas avoir élargi ou rétréci son front de plus de deux colonnes.
2. Au moins autant de figurines (de l'unité qui fait la Reformation de combat, et de toutes les unités qui étaient en contact avec elle avant cette Reformation) doivent être en contact avec des figurines ennemies après et avant la Reformation de combat ; cependant, il ne doit pas nécessairement s'agir des mêmes figurines.
3. Toute figurine attachable (des deux camps) qui était en contact avec l'ennemi avant la Reformation de combat doit toujours être en contact après cette Reformation.
4. Une unité qui fait une Reformation de combat ignore la Règle du pouce d'écart, excepté le fait qu'elle ne peut entrer en contact avec des unités ennemies avec lesquelles elles n'étaient pas en contact avant la Reformation, et ne peut chevaucher d'autres unités ou un Terrain infranchissable.
5. L'unité doit rester en contact avec les mêmes unités ennemies qu'auparavant, et avec le même côté de ces unités ennemies.
6. Après avoir fait sa Reformation de combat, l'unité doit être parfaitement alignée sur le côté de l'ennemi avec lequel elle est engagée.

Si plusieurs unités effectuent une Reformation de combat, alors les critères ci-dessus ne doivent être remplis qu'après l'ensemble des Reformations de combat du premier joueur, et non pas pour chaque unité prise séparément. De même, lorsque vient le tour du deuxième joueur d'effectuer ses propres Reformations post-combat, ces critères ne doivent être remplis qu'à la fin de l'ensemble de ces manœuvres.

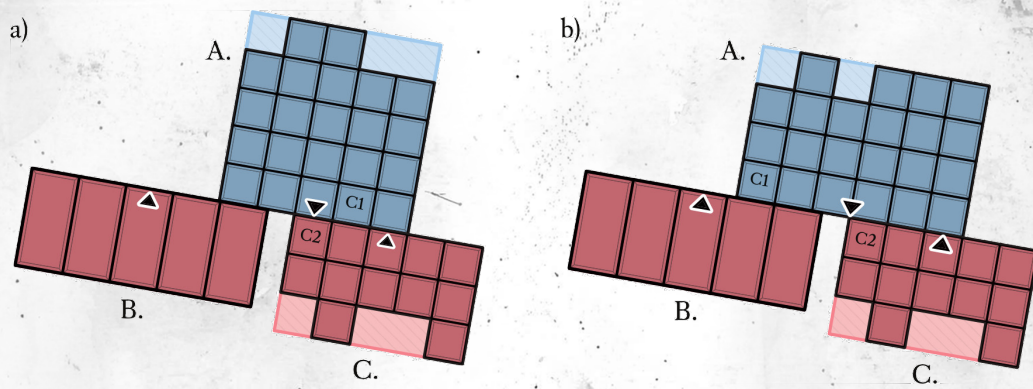


Figure 10 – Reformations de combat.

- a) À la fin de la Manche de combat, l'unité A est engagée avec l'unité B et l'unité C. Elle fait une Reformation de combat.
- b) L'unité A a fait sa Reformation de combat : elle a ajouté une colonne sur son flanc droit, et le personnage qui en fait partie a changé de position pour aller se placer sur son coin avant droit.





APRÈS LA BATAILLE

À la fin de la bataille, les joueurs déterminent qui a gagné la partie. Pour ce faire, calculez le nombre de Points de victoire obtenus par chacun, en suivant les règles suivantes. Vous pourriez à la place décider de désigner le vainqueur au moyen de règles personnalisées, à condition que les deux joueurs s'accordent dessus.

1 Points de bataille

Le vainqueur est déterminé par le nombre de Points de bataille engrangés. Les joueurs se partagent toujours un total de 20 Points de bataille : un résultat de 10-10 est une égalité, un résultat de 20-0 une victoire écrasante.

Les Points de bataille sont obtenus des trois manières suivantes :

- **Points de victoire** : la principale source de Points de bataille est l'élimination d'unités ennemies, qui vous accordent des Points de victoire (voir ci-dessous).
- **Remporter l'Objectif principal** : les deux joueurs rivalisent pour l'atteinte du même Objectif principal, déterminé au début de la bataille. Le joueur qui a remporté l'Objectif principal gagne 3 Points de bataille ; l'autre joueur en perd 3.
- **Remporter un Objectif secondaire** : chaque joueur se voit généralement attribuer un Objectif secondaire, déterminé au début de la bataille. Pour chaque Objectif secondaire remporté par un joueur, il ou elle gagne 1 Point de bataille, tandis que son adversaire en perd 1 (ce qui signifie que si les deux joueurs accomplissent le même nombre d'Objectifs secondaires, le score n'est pas modifié).

Note des concepteurs : À moins que cela ne soit déjà fixé, c'est aux joueurs qu'il revient de décider de l'importance qu'ils souhaitent accorder aux Objectifs secondaires avant la partie. Quoi qu'il en soit, nous recommandons de vous fonder sur ce qui suit :

- Dans les parties compétitives standard, les Objectifs secondaires valent généralement +1/-1 Point de bataille, comme décrit dans le tableau ci-dessous.
- Pour les parties pour joueurs débutants, destinées à apprendre les règles de base, ignorez les Objectifs secondaires.
- Dans le cadre d'une expérience de jeu plus narrative, vous pourriez décider de donner plus d'importance aux Objectifs secondaires, en allant par exemple jusqu'à +5/-5 Points de bataille.

Vous êtes encouragés à donner aux Objectifs secondaires la valeur qui vous semble le mieux convenir à votre niveau désiré de compétition et d'immersion narrative.

Gagner des Points de victoire

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

- **Unités détruites** : pour chaque unité ennemie qui a été retirée comme perte, vous gagnez autant de

Points de victoire que son coût en points d'armée (tel qu'indiqué sur la liste d'armée).

- **Unités ébranlées** : pour chaque unité ennemie qui est ébranlée à la fin de la partie, vous gagnez autant de Points de victoire que la moitié de son coût en points d'armée (tel qu'indiqué sur la liste d'armée), arrondi à l'unité supérieure.
- **Unités décimées** : pour chaque unité ennemie qui est décimée à la fin de la partie, vous gagnez autant de Points de victoire que la moitié de son coût en points d'armée (tel qu'indiqué sur la liste d'armée), arrondi à l'unité supérieure (c'est-à-dire que toute unité ennemie qui est à la fois ébranlée et décimée à la fin de la partie vous rapporte la totalité de son coût en points d'armée).

Lors du calcul des Points de victoire, les figurines attachables sont comptées séparément des unités auxquelles elles sont jointes à la fin de la partie.

Après avoir fait le total des Points de victoire obtenus par les deux joueurs, calculez la différence entre ces deux totaux. Consultez ensuite le tableau ci-dessous pour convertir cette différence de Points de victoire en Points de bataille, en fonction de la taille des armées. Le joueur qui a le plus de Points de bataille (PB) remporte la partie !

Différence de Points de victoire	PB vainqueur	PB vaincu
0-5%	10	10
>5-10%	11	9
>10-20%	12	8
>20-30%	13	7
>30-40%	14	6
>40-50%	15	5
>50%	16	4
Objectif principal	+3	-3
Chaque Objectif secondaire remporté	+1*	-1*

Par exemple : à la fin d'une bataille entre deux armées dont la taille est de 3000 points, Aurore a obtenu 2054 Points de victoire, et Bruno en a obtenu 1004.

- La différence entre ces deux scores est de 1050 points, ce qui est 35 % de 3000 (la taille des armées). Ainsi, Au-



- rore reçoit 14 Points de bataille, et Bruno en reçoit 6.
- Qui plus est, Aurore a remporté l'Objectif principal. Le score est donc modifié : 17 points pour Aurore, 3 pour Bruno.
 - Les deux joueurs ayant remporté leur Objectif secondaire, le résultat n'est pas modifié outre mesure.

Note des concepteurs : *Peut varier si les joueurs ont décidé d'accorder une valeur différente aux Objectifs secondaires avant la partie.





DÉFINITIONS ET TERMINOLOGIE

1 Mesurer les distances

Au 9^e Âge, les distances sont mesurées en pouces, unité dont le symbole est « " » (1 pouce étant égal à 2,54 cm). Les règles se réfèrent souvent à des objets étant « à une certaine distance » (par exemple, « à 5" »). Dans ce cas, mesurez la distance entre les points les plus proches de ces objets, en ignorant tout autre élément pouvant se trouver entre eux.

Si cette distance est inférieure ou égale à la portée donnée, les objets sont considérés comme étant « à portée ».

Les distances à partir des unités et vers les unités sont mesurées à partir de leur **Rectangle limité** (et non pas de la position effective des figurines en leur sein).

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

Portée

Certains effets, tels que les sorts ou les Armes de tir, ont une Portée (« X" »). Un tel effet ne peut prendre pour cible que des objets à X" de lui sur le champ de bataille. Si cette distance est inférieure ou égale à la distance donnée, les objets sont considérés comme étant « à portée ».

Longue portée

Pour les Armes de tir, une cible est dite « à Longue portée » si elle est située à une distance supérieure ou égale à la moitié de la Portée de l'arme.

2 Dés

Ce jeu utilise des dés à six faces pour obtenir des résultats aléatoires. Ces dés sont aussi désignés sous le sigle de « D6 ».

Ces dés sont utilisés dans le cadre de divers jets de dés :

- **Valeur exacte** : lorsqu'un résultat dépend de l'obtention d'une valeur exacte, elle est notée au moyen de guillemets simples : par exemple, '1'.
- **Valeur supérieure ou égale** : lorsqu'un résultat dépend de l'obtention d'une valeur supérieure ou égale à un certain score, cela est marqué d'un signe plus : par exemple, 3+, ce qui signifie « 3 ou plus ».
- **Jets de dés multiples** : il arrive que plusieurs dés soient lancés ensemble ; sauf mention contraire, on additionne entre eux les résultats donnés par l'ensemble des dés. Un tel jet est indiqué par un nombre précédant le type de dé devant être lancé. Par exemple, **3D6**, signifie « lancez trois dés et additionnez leurs résultats » (pour un score final compris entre 3 et 18).
- **Jets de dés modifiés** : les jets de dés peuvent être modifiés de la manière suivante :
 - Addition d'un nombre : par exemple, **1D6+2**
 - Soustraction d'un nombre : par exemple, **1D6-2**

- Multiplication par un nombre : par exemple, **1D6×2**

- **Jets maximisés ou minimisés** : pour chaque instance de **Jet maximisé** ou de **Jet minimisé**, avant d'appliquer le moindre modificateur ou d'ajouter entre eux les résultats des dés.

- **Jet maximisé** : pour chaque instance de **Jet maximisé**, lancez un dé de plus et ôtez le dé ayant obtenu le résultat le **moins** élevé.

- **Jet minimisé** : pour chaque instance de **Jet minimisé**, lancez un dé de plus et ôtez le dé ayant obtenu le résultat le **plus** élevé.

- **Jet à la fois maximisé et minimisé** : si un jet de dés est à la fois **maximisé et minimisé**, chaque instance de cette règle annule une instance de la règle opposée.

- **Relancer les dés** : certains effets vous permettent de relancer certains jets de dés.

Pour ce faire, récupérez l'ensemble des dés correspondant au jet à relancer, et lancez-les à nouveau. Le nouveau résultat est final, il ne peut être relancé à nouveau (*de façon générale, un dé une fois relancé ne peut jamais être à nouveau relancé*).

- **Lancer un D3** : un « D3 » est un dé à trois faces, donnant un résultat compris entre 1 et 3. On peut simuler un tel objet en lançant un D6 dont on divise le résultat par deux, en arrondissant au supérieur (*c'est-à-dire qu'un résultat de '1' ou '2' sur le D6 compte comme '1' ; un '3' ou '4' compte comme '2' ; un '5' ou '6' compte comme '3'*).

3 Figurines et unités

Au 9^e Âge, les figurines représentent de valeureux guerriers, de féroces monstres ou encore de puissants sorciers. La plupart des combattants forment des régiments bien ordonnés appelés « unités ». Votre armée sera composée de plusieurs de ces unités.

Figurine

Une figurine est un élément de jeu, placé sur un socle. Chaque figurine est associée à un profil, donnant les valeurs de ses caractéristiques, ses Règles de figurine, ainsi que son équipement.

Le profil détermine les capacités de la figurine.

Figurine ordinaire

Il s'agit d'une figurine normale dans une unité.

Toutes les figurines, à l'exception des figurines attachables (*telles que les personnages*), sont des figurines ordinaires.



Socle

Le support sur lequel la figurine est posée.

Le socle est de forme rectangulaire (ou carrée) ; il représente la surface du champ de bataille occupée par sa figurine. Du point de vue des règles du jeu, le socle est le seul élément physique de la figurine qui compte. Les dimensions des socles sont données selon le format « largeur × longueur » (par exemple, un cheval a un socle de 25×50 mm).

Unité

Un groupe d'une ou plusieurs figurines agissant comme une seule entité, disposées selon une formation rectangulaire. Les figurines d'une unité se déplacent et combattent ensemble, coordonnant leurs actions sur le champ de bataille. Une unité composée de plusieurs figurines doit satisfaire aux conditions suivantes :

- Les figurines sont placées en formation rectangulaire (ou carrée) serrée, toutes orientées dans la même direction.
- L'unité ne peut jamais volontairement avoir plus de rangs que de colonnes, à moins qu'elle soit assez large pour former des Rangs complets.
 - Pour les unités qui sont toujours considérées comme ayant 0 Rang complet (ex. : unités avec la règle **Troupe légère**), appliquez cette règle comme si elles pouvaient former des Rangs complets (ex. : une unité avec **Troupe légère** et des figurines de Taille 1 ne peut avoir plus de rangs que de colonnes, à moins de former des rangs d'au moins 5 figurines de large).
 - Le fait de rejoindre une unité (pour un personnage ou autre figurine attachable) est une action volontaire.
- Les figurines sont parfaitement alignées et en contact les unes avec les autres.
- La largeur de l'unité est déterminée par celle de son front. Aucune figurine ne peut dépasser cette largeur.
- Les figurines qui ne sont pas au premier rang de l'unité doivent être positionnées de sorte à ce qu'une autre figurine se trouve directement devant elle :

ainsi, l'avant de leurs socles se trouve en contact avec l'arrière des socles des figurines devant elles.

- Tous les rangs d'une unité doivent avoir la même largeur, sauf le dernier rang, qui peut contenir moins de figurines.
- Il est acceptable que des vides soient présents dans le dernier rang, tant que chaque figurine est alignée sur celles qui se trouvent devant elle.
- Un « rang incomplet » signifie un rang dans lequel il manque une ou plusieurs figurines.

Lorsqu'une règle, une capacité, un sort ou tout autre effet s'applique à une unité, il s'applique à l'ensemble des figurines de cette unité, sauf mention contraire.

Rectangle limite

Le Rectangle limite d'une unité est le rectangle imaginaire qui encadre les limites extérieures de l'unité. Une unité ne peut **jamais** se trouver dans le Rectangle limite d'une autre unité (à moins qu'à titre exceptionnel, elle ne soit temporairement autorisée à le chevaucher). (Le Rectangle limite d'une unité peut être représenté par un plateau de mouvement de dimensions correspondantes.)

Centre d'une unité

Le centre d'une unité est le centre de son Rectangle limite.

Côtés

Toute unité a quatre côtés, qui correspondent aux bords de son Rectangle limite : un front, un dos et deux flancs. De même, toute figurine a quatre côtés, qui correspondent aux bords de son socle.

Arcs

Les arcs d'une unité correspondent à la surface qui se trouve en face de ses quatre côtés, séparée par les droites s'étendant de chacun des angles de son Rectangle limite avec un angle de 135° par rapport aux côtés de ce rectangle. Les quatre arcs s'appellent : arc avant, arc latéral gauche, arc latéral droit, arc arrière (correspondant respectivement au front, au flanc gauche, au flanc droit et au dos de l'unité).



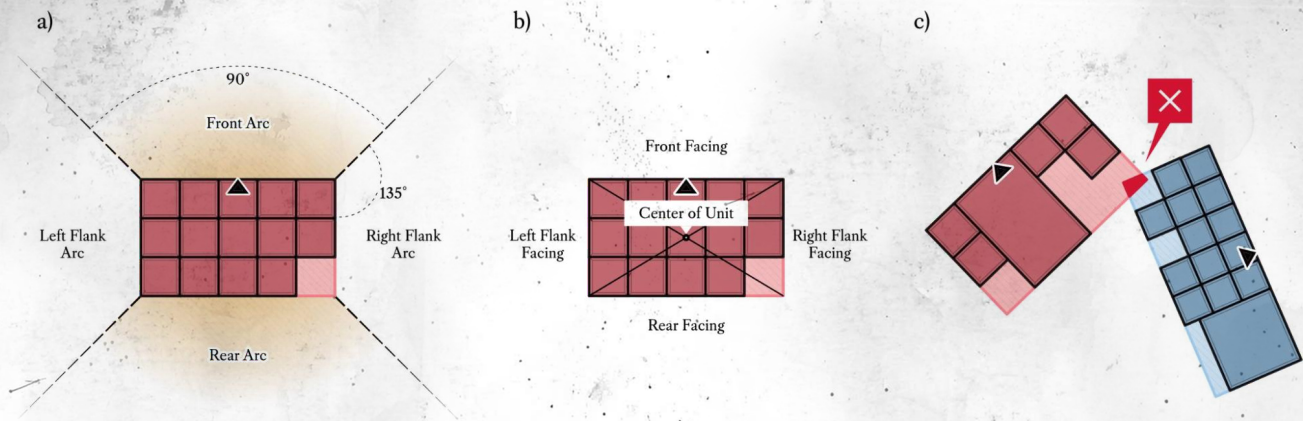


Figure 11 – Arcs, côtés et Rectangle limite.

- a) L'unité a trois rangs et cinq colonnes. Le rang arrière est incomplet : il ne compte que quatre figurines. Les arcs avant, latéraux et arrière sont délimités par les droites qui s'étendent des angles du Rectangle limite à un angle de 135° par rapport à ses côtés.
- b) Le Rectangle limite est la surface qui encadre les bords extérieurs de l'unité (lignes rouges ombragées). Le centre de l'unité est le centre du Rectangle limite.
- c) Le Rectangle limite d'une unité ne peut jamais se trouver à l'intérieur d'un autre Rectangle limite (même pas là où il n'est pas effectivement occupé par des figurines).

Rang complet

Le nombre de figurines requises pour former un Rang complet dépend de leur Taille :

- Taille 0-2 : cinq figurines ;
- Taille 3-4 : trois figurines ;
- Taille 5 : une figurine.

Rangs et colonnes

Toute rangée de figurines disposées côte à côte au sein d'une même unité est appelée un « rang ».

Toute rangée de figurines disposées les unes devant les autres au sein d'une même unité est appelée une « colonne ».

Élément de figurine

Certaines figurines ont plusieurs lignes dans leur profil offensif.

Chaque ligne représente un « élément de figurine » différent.

Par exemple, une figurine de cavalerie consiste en deux éléments de figurine : un cavalier et sa monture.

Lorsqu'une règle, une capacité, un sort ou tout autre effet s'applique à une figurine, sauf mention contraire, il s'applique à l'ensemble des éléments de cette figurine.

Lorsqu'il tire ou attaque au corps à corps, chaque élément de figurine utilise ses propres caractéristiques et armes.

3.A Maintenir une formation autorisée

Lorsque des vides sont créés dans la formation d'une unité, ou que l'unité compte des rangs incomplets (autres que sur son rang arrière), les figurines au sein de l'unité doivent être réorganisées afin de revenir à une formation autorisée.

Remarque : cette règle ne s'applique pas au cours d'une Manche de combat, pendant laquelle les Rectangles limites et la position des figurines dans l'unité sont gelés.

Dans un tel cas, cette règle ne s'applique qu'une fois qu'ils ont été dégelés.

Lorsque vous devez déplacer des figurines de l'unité pour combler les vides et les rangs incomplets, faites-le en respectant l'ordre de priorité suivant :

1. Figurines du rang arrière ;
2. Figurines des rangs autres que le premier ;
3. Figurines du premier rang.

Évitez de modifier le nombre de colonnes de l'unité. Si cela n'est pas possible (ex. : unités d'un seul rang), refermez le vide en faisant glisser toutes les figurines d'un côté du vide vers celles de l'autre côté.

Maintenir une formation autorisée au combat

Pendant une Manche de combat, les Rectangles limites de toutes les unités participant à ce combat sont gelés, et les figurines ne sont pas réorganisées au sein de l'unité (pas même pour combler les éventuels vides susceptibles de se créer).

Ce « gel » se produit au début de chaque Manche de combat, jusqu'à l'étape « Déplacez les unités en fuite et poursuivantes ».

(Pour de plus amples informations, voir le chapitre « Phase de mêlée ».)

Lorsqu'il s'agit de déterminer le nombre de rangs et de colonnes d'une unité, les vides sont considérés comme étant occupés par les figurines des rangs arrière, réduisant potentiellement le nombre effectif de rangs ou de colonnes.

4 Règle du pouce d'écart

Normalement, chaque unité doit maintenir une distance d'au moins 1" entre elle et toutes les autres unités (alliées comme ennemies) ou Terrains infranchissables.

En cours de déplacement, cet écart est réduit à 0,5".

À la fin du déplacement, l'écart est de nouveau ramené à 1".

Cela signifie que les unités sont autorisées à se rapprocher des autres unités et des Terrains infranchissables jusqu'à se trouver à une distance inférieure à 1" par rapport à eux, mais toujours supérieure à 0,5".

Aucune unité ne peut se retrouver en contact avec une autre unité ou Terrain infranchissable, les chevaucher, ou volontairement terminer son mouvement à moins d'1" d'eux.

Les déplacements suivants ignorent cette règle :

Mouvements incontrôlés : Mouvements de charge, Mouvements de charge ratée, Mouvements de fuite, Mouvements de poursuite, déplacements effectués pour maintenir le contact entre unités au combat, et Reformations, et tout autre mouvement spécialement décrit comme tel.

Remarque : cette règle s'applique uniquement durant un Mouvement de poursuite (l'unité doit toujours se retrouver dans une position autorisée à la fin de son Mouvement de poursuite, voir chapitre « Phase de mêlée »).

Pendant un Mouvement incontrôlé, une unité est autorisée à se rapprocher à moins de 0,5" d'une autre unité ou Terrain infranchissable (y compris à la fin du déplacement), mais ne peut toujours pas chevaucher leur socle, sauf mention contraire (ex. : une unité est autorisée à chevaucher le Rectangle limite d'autres unités lors de son Pivot au début d'un Mouvement de poursuite).

Si une unité termine son déplacement à moins d'1" d'une autre unité ou d'un Terrain infranchissable, elle doit demeurer à moins d'1" de cette unité ou de ce Terrain infranchissable, jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau à plus de 1" de lui.

Le fait d'ôter une unité du champ de bataille (ex. : pendant une Reformation ou un Pivot) n'est pas considéré comme un déplacement l'éloignant de plus de 1", à moins qu'elle ne soit replacée à plus de 1".

Si une unité est contrainte de terminer son déplacement dans une position non autorisée, ou chevauchant le Rectangle limite d'une autre unité ou un Terrain infranchissable, faites-la revenir en arrière jusqu'à la dernière position autorisée sur sa trajectoire.

5 Profils et caractéristiques

Chaque profil d'unité comporte trois ensembles de caractéristiques : globales, défensives, offensives. Plus la valeur d'une caractéristique est élevée, plus la figurine est forte du point de vue de cette caractéristique. Ces valeurs déterminent divers mécanismes du jeu, tels que les déplacements ou les attaques des figurines. **Certaines caractéristiques sont parfois sans valeur : par exemple, le châssis d'un char n'a généralement pas de Compétence offensive. Ces caractéristiques sont considérées comme égales à 0, et ne peuvent être modifiées d'aucune manière.**

Caractéristiques globales

Chaque figurine a trois caractéristiques globales. Ces caractéristiques sont communes à l'ensemble de la figurine. Dans de nombreux cas, elles sont aussi communes à l'ensemble de l'unité (y compris unités combinées).

Abréviation	Nom de la caractéristique	Description
Cha	Vitesse de charge	<i>Une Vitesse de charge élevée permet de charger plus loin.</i>
Mob	Mobilité	<i>Détermine la distance que peut parcourir la figurine lors de ses Déplacements standard.</i>
Dis	Discipline	<i>Détermine à quel point la figurine accepte de suivre les ordres.</i>

- La **Vitesse de charge** ou la **Mobilité** d'une **unité** est égale à la valeur la plus basse parmi les figurines de cette unité.
- La **Discipline** d'une **unité** est égale à la valeur la plus élevée parmi les figurines de cette unité.

Caractéristiques défensives

Chaque figurine a quatre caractéristiques défensives. Ces caractéristiques sont communes à l'ensemble des éléments d'une même figurine.

Abréviation	Nom de la caractéristique	Description
PV	Points de vie	<i>Une figurine est retirée comme perte lorsqu'elle perd un nombre de Points de vie supérieur ou égal à celui indiqué sur son profil.</i>
Déf	Capacité défensive	<i>La capacité d'une figurine à éviter d'être touchée au corps à corps.</i>
End	Endurance	<i>La capacité d'une figurine à encaisser les coups.</i>
Arm	Armure	<i>Une valeur d'Armure élevée permet à la figurine de contrer des blessures qui auraient dû l'avoir mise hors de combat.</i>

Caractéristiques offensives

Si une figurine est composée de plusieurs éléments, chacun de ses éléments a son propre jeu de caractéristiques offensives. Chaque élément de figurine a cinq caractéristiques offensives :

Abréviation	Nom de la caractéristique	Description
Agi	Agilité	<i>Une Agilité plus élevée permet de frapper en premier.</i>
Att	Valeur d'Attaque	<i>Le nombre d'Attaques de corps à corps standard qu'un élément de figurine peut porter lors d'une Manche de combat.</i>
Off	Capacité offensive	<i>Capacité à toucher les ennemis au corps à corps.</i>
Fo	Force	<i>Capacité à mettre les adversaires hors combat.</i>
PA	Pénétration d'armure	<i>Capacité à pénétrer l'armure des adversaires.</i>

Caractéristiques aléatoires

Certaines caractéristiques ont une valeur aléatoire (ex. « Att 1D6+1 »).

Lancez le(s) dés à chaque nouvelle utilisation.

Dans le cas d'une caractéristique offensive, la valeur obtenue sert pour toutes les attaques simultanées portées par l'élément de figurine.

Si plusieurs éléments de figurine dans la même unité ont une valeur de caractéristique aléatoire, lancez séparément pour chacun d'eux.

6 Taille des figurines

Chaque figurine se voit attribuer une « Taille », représentée par un simple nombre, allant de 0 à 5. Plus ce nombre est grand, plus la figurine est considérée comme ayant une grande Taille (verticalement parlant). Ceci est important pour les Lignes de vue, mais aussi pour la capacité des figurines à former des Rangs complets, le nombre d'Attaques restreintes qu'elles peuvent porter, et le nombre de dés qu'elles lancent dans le cadre des Tests de terrain dangereux.

Taille	0	1	2	3	4	5
Nombre de figurines requises pour former un Rang complet	5 figurines	5 figurines	5 figurines	3 figurines	3 figurines	1 figurine
Nombre de Rangs complets nécessaires pour être en Formation solide .	4 rangs	4 rangs	3 rangs	2 rangs	2 rangs	2 rangs
Nombre d'Attaques de corps à corps standard pouvant être portées en tant qu'Attaques restreintes	0 attaque	1 attaque	2 attaques	3 attaques	4 attaques	5 attaques
Nombre de dés lancés lors des Tests de terrain dangereux	0 dé	1 dé	2 dés	3 dés	4 dés	5 dés

Certaines règles font parfois référence à la Taille d'une unité ou à la Taille du Rectangle limite d'une unité (par exemple, lorsqu'il s'agit de déterminer le nombre de figurines requises pour former un Rang complet dans les unités composées de figurines ayant des Tailles diverses).

Dans un tel cas, la Taille de l'unité est celle du plus grand groupe de figurines de même Taille au sein de l'unité. En cas d'égalité, la Taille la plus petite prévaut.

7 Ligne de vue

Une figurine peut tracer une Ligne de vue jusqu'à sa cible (peu importe qu'il soit un point, une autre figurine ou une unité) si vous pouvez tracer une ligne partant du socle de la figurine jusqu'à sa cible et se trouvant entièrement dans l'arc avant de la figurine sans traverser aucun obstacle tel que :

- Terrain opaque (voir le chapitre « Décors ») ;
- Une figurine dans une autre unité dont la Taille est supérieure ou égale à celle de la figurine et à celle de sa cible.

Une figurine qui n'est pas au premier rang d'une unité trace à la place ses Lignes de vue à partir de tout point du front de son unité qui se trouve droit devant elle (c'est-à-dire généralement à partir du front d'une figurine qui se trouve au premier rang de son unité et dans la même colonne). Toutes les conditions suivantes doivent être remplies :

- La ligne doit être une ligne droite dont le point de départ se trouve sur le front de la figurine ;

- La ligne ne peut dévier de plus de 45° par rapport à la direction à laquelle fait face la figurine (*cela signifie qu'elle ne peut sortir de l'arc frontal de la figurine*) ;
- Une figurine ne bloque jamais les Lignes de vue des autres figurines au sein de son unité, ni vers elles ;
- La ligne entre la figurine et sa cible ne doit pas traverser le moindre obstacle tel que :
 - Terrain opaque ;
 - Le socle d'une figurine dans une autre unité dont la Taille est supérieure ou égale à celle de la figurine et à celle de sa cible.
 - Le Rectangle limite d'une autre unité dont la Taille est supérieure ou égale à celle de la figurine et à celle de sa cible.

Une **unité** est considérée comme ayant une Ligne de vue vers une cible si au moins une de ses figurines a une Ligne de vue vers cette cible.

Lorsqu'il s'agit de tracer une Ligne de vue vers un point du champ de bataille, ce point est considéré comme étant de Taille 0.



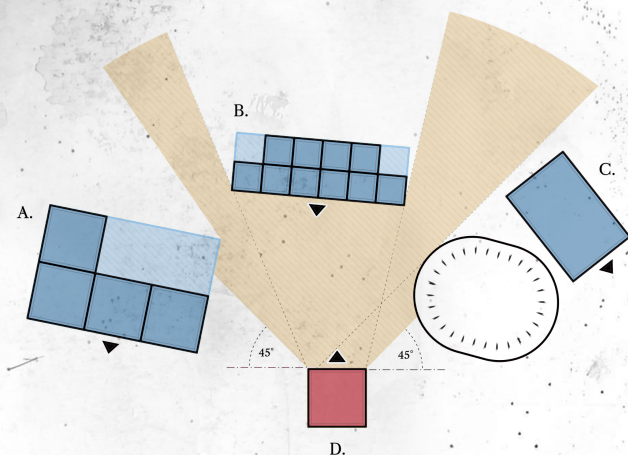


Figure 12 – Tracer une Ligne de vue..

La zone marquée est celle dans laquelle l'unité D, formée d'une seule figurine, peut tracer une Ligne de vue.

- L'unité B est en vue.
- L'unité A est en vue (l'unité D peut tracer une Ligne de vue vers le Rectangle limite de l'unité A, même si cette partie du Rectangle limite de l'unité A n'est pas effectivement occupée par des figurines).
- L'unité C n'est pas en vue, car un Terrain opaque empêche l'unité D de tracer une Ligne de vue vers elle.

8 Propriétés

Les unités, attaques et sorts peuvent se voir attribuer des mots-clés appelés « Propriétés ». Les Propriétés décrivent l'origine de l'unité, son allégeance, les effets élémentaires de ses attaques, son équipement, et autres attributs. Les Propriétés sont toujours indiquées par une police d'écriture *italique grise*.

Les propriétés sont des règles qui ne possèdent aucun effet direct en soi. Elles servent cependant de « déclencheurs » pour d'autres règles ou effets. *Par exemple, un personnage pourrait avoir une règle qui lui interdit de rejoindre les unités avec la propriété « Clan X ».*

9 Durée des effets

Certaines capacités peuvent engendrer des effets limités dans le temps pour certaines figurines. Ces effets cessent généralement de s'appliquer sitôt que la figurine qui en est à l'origine est retirée comme perte. Les mots-clés suivants sont employés pour indiquer les durées de ces effets.

- **Instantané** : s'applique une fois, immédiatement.
- **Manche de combat** : dure jusqu'à la fin de la Manche de combat en cours.
- **Une phase** : dure jusqu'à la fin de la phase en cours.
- **Fin du combat** : dure jusqu'à ce que la cible ne soit plus engagée au combat.
- **Fin du tour** : dure jusqu'à la fin du tour en cours.
- **Un tour** : dure pendant un Tour de jeu complet, c'est-à-dire jusqu'au début de la même phase que la phase en cours, du même joueur que le Tour de joueur en cours (*c'est-à-dire que si l'effet a été activé au cours de la Phase de magie de Gérald, il dure jusqu'au début de la prochaine Phase de magie de Gérald*).
- **Permanent** : dure jusqu'à la fin de la partie, ou jusqu'à ce qu'une certaine condition (décrite dans les règles de l'effet) soit satisfaite. Un effet permanent n'est pas interrompu lorsque la figurine qui en est à l'origine est retirée comme perte.
- **Usage unique** : ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie. Chaque effet à Usage unique inclut une mention indiquant à quel moment cet effet peut être

employé (ou « activé »).

Effets prolongés et unités combinées

Il peut arriver qu'une unité soumise à un effet prolongé (avec une durée de « Un tour ») se retrouve divisée en plusieurs unités ; c'est notamment le cas lorsqu'une figurine attachable quitte l'unité.

Lorsqu'une telle situation se produit, les effets continuent de s'appliquer à chacune de ces nouvelles unités.

Voir le chapitre « Figurines attachables ».

Une figurine attachable qui rejoint une unité soumise à un effet ne devient pas soumise à cet effet ; de même pour une unité qui est rejointe par une figurine attachable soumise à un effet.

Effets simultanés

Lorsque plusieurs effets se produisent en même temps, le joueur actif résout ses propres effets en premier ; le joueur réactif résout ensuite les siens.

Chaque joueur décide dans quel ordre résoudre ses propres effets simultanés.

10 Modificateurs

Les valeurs des caractéristiques, les résultats des jets de dé et autres peuvent être ciblés par des modificateurs provenant de diverses sources, telles que des sorts, des armes, des armures, des règles de figurine, etc. Ces caractéristiques peuvent passer à une certaine valeur et subir des additions ou des soustractions, ou encore se voir multipliées ou divisées. Lorsque plusieurs modificateurs sont présents, appliquez-les dans l'ordre qui suit :

1. **Passé à une certaine valeur** : lorsqu'une valeur ou un résultat de jet de dé **passé** à une certaine valeur, remplacez cette valeur ou résultat du jet de dé par cette valeur. Lorsqu'une valeur « **passé à au moins** une certaine valeur, ne l'appliquez pas si cela fait passer la valeur sous le seuil ainsi défini.
2. **Multipliation et division** : une valeur ou un résultat de dés peut être multiplié ou divisé.
3. **Addition et soustraction** : une valeur ou un résultat de dés peut subir une addition ou une soustraction.

a. Si une limite est définie dans la règle, n'appliquez la modification qu'après les opérations sans limite, et uniquement jusqu'à cette limite. *Par exemple, si une figurine en charge est au contact d'un Mur et attaque un ennemi avec **Perturbant (1)**, pour son jet pour toucher, appliquez d'abord le -1 en raison du Mur, puis seulement le -1 de **Perturbant**, à moins que la figurine ne doive déjà toucher sur 5+.*

b. Il est aussi possible qu'une *difficulté* (c'est-à-dire une valeur donnée sous la forme « X+ ») soit modifiée par addition ou soustraction. Pour déterminer la manière dont un modificateur s'applique à une difficulté de « X+ », nous employons la formule suivante : [difficulté - modificateur] = nouvelle difficulté. *Par exemple, une attaque qui blesse normalement sur 4+ et à laquelle s'applique un modificateur de +1 blessera sur 3+.*

4. **Toujours, jamais, fixé** : il s'agit de certains jets qui réussissent ou échouent **toujours** (ou, au contraire, ne réussissent ou n'échouent **jamais**) lorsqu'un certain résultat est produit ; de certaines caractéristiques qui sont **toujours** égales à une certaine valeur ou incluses dans une plage de valeurs (ou qui ne peuvent **jamais** atteindre une valeur ou être incluses dans une plage de valeurs) ; de certaines valeurs qui, passant à un certain nombre, sont **fixées** et ne peuvent donc plus être modifiées d'aucune manière.

5. **Limites** : une fois tous les modificateurs appliqués, il faut tenir compte de certaines limites :

- (a) Seuls des nombres entiers sont utilisés.
- (b) Aucune caractéristique ne peut être inférieure à 0 (pas même temporairement). Toute valeur inférieure à 0 passe à 0.
- (c) La valeur d'Armure ne peut jamais être supérieure à 6, pas même temporairement.
- (d) La Discipline et l'Agilité ne peuvent jamais être supérieures à 10 (pas même temporairement).
- (e) Une Attaque de corps à corps touche **toujours** sur un '6', et échoue **toujours** sur un '1'.

Si plusieurs modificateurs ont le même niveau de priorité, appliquez-les dans l'ordre produisant le résultat qui donne la moins grande chance de réussite ou la valeur finale la plus basse.

11 Définition du terme « Déplacement »

Certaines règles sont déclenchées lorsqu'une unité accomplit un « déplacement », terme qui désigne l'une des actions suivantes :

- Déplacements standard (Mouvement simple, Marche forcée, Réformation) et les règles qui s'y réfèrent, tels

que **Avant-garde** ou **Mouvement magique** ;

- Mouvement de charge (y compris **Alignement**) et de charge ratée ;
- Mouvements de poursuite et de fuite (dont **Charge irrésistible** et **Mouvement aléatoire**) ;
- Réformations de combat et Pivots post-combat.

12 Contact entre objets

Deux objets (socles, Rectangles limites d'unités, Décors, etc.) sont considérés comme étant **en contact** si :

- ils se touchent physiquement :
 - le long d'une droite (ex. : les socles de deux figurines, chacun en contact avec le front de l'autre) ;
 - en un seul point (ex. : unités qui sont en contact uniquement par un coin) ;
- un objet chevauche l'autre. Un objet est considéré comme étant **à l'intérieur** d'un autre objet s'il se trouve partiellement ou entièrement à l'intérieur de cet autre objet.

Contact entre figurines et unités

- Deux *unités* sont en contact si leurs Rectangles limites se touchent (y compris par un seul coin).
- Deux *figurines* sont en contact si leurs socles se touchent (y compris par un seul coin, et par-delà les vides au sein d'une unité - voir ci-dessous).
- Une *figurine* est en contact avec une *unité* si elle est en contact avec son Rectangle limite.

Contact entre figurines par-delà les vides

En raison de rangs incomplets ou de la présence de personnages montés sur un socle incompatible, il est possible que des vides surviennent entre les figurines d'unités opposées en contact l'une avec l'autre. Deux figurines appartenant à des camps opposés sont considérées comme étant en contact l'une avec l'autre par-delà ces vides si vous pouvez tracer une ligne droite :

- d'une figurine à l'autre (y compris d'un coin d'un socle à un autre coin) ;
- perpendiculaire aux côtés engagés des deux unités.

Une figurine n'est pas considérée comme étant en contact par-delà un vide si tout son côté qui fait face à la figurine ennemie est en contact avec une figurine alliée.

13 Bord de table

Les limites du champ de bataille sont appelées « bord de table ».

Une unité est autorisée à se retrouver temporairement et partiellement hors du champ de bataille pendant un Déplacement standard ou un Mouvement de charge, avec les restrictions suivantes :

- Le front de l'unité ne peut sortir du champ de bataille à aucun moment, sauf pendant l'Alignement.
- L'unité doit terminer son mouvement avec son Rectangle limite entièrement sur le champ de bataille.



ATTAQUES

Pour mettre un ennemi hors combat, vous devez d'abord parvenir à le toucher. Il faut ensuite que le coup soit assez puissant pour infliger une blessure critique. Et bien entendu, la frappe ne doit pas avoir été contrée par l'armure et autres équipements.

1 Attaques

Les attaques peuvent être portées au moyen d'Armes de corps à corps, d'Armes de tir, de sorts ou de capacités spéciales. Ce chapitre explique la manière dont les attaques sont effectuées en général et la manière dont on détermine si elles sont parvenues ou non à infliger des dégâts à leur cible.

La plupart des sources de dégâts sont définies comme des attaques. Celles-ci se divisent en plusieurs catégories :

- **Attaques de corps à corps** : il s'agit des attaques portées lors de la Phase de mêlée par des figurines contre une unité avec laquelle elles sont engagées au combat.
 - **Attaques de corps à corps standard** : le type d'attaque de corps à corps le plus courant, par lequel un élément de figurine porte un certain nombre d'attaques en fonction de sa valeur d'Attaque.
- **Attaques à distance** : toutes les attaques qui ne sont pas des Attaques de corps à corps sont des Attaques à distance.
 - **Attaques de tir** : ces attaques sont celles qui sont portées au moyen d'Armes de tir. Il s'agit d'une sous-catégorie d'Attaque à distance.

2 Séquence d'attaque

Lorsque vous portez une attaque, suivez la séquence suivante :

- 1 L'attaquant alloue ses attaques à une cible.
- 2 Déterminez le nombre de touches. S'il y a au moins une touche, passez à l'étape suivante.
Pour chaque attaque qui a touché, l'attaquant lance un dé pour blesser. Si au moins une blessure est provoquée, passez à l'étape suivante.
- 3 Pour chaque blessure, le défenseur fait un jet de sauvegarde d'armure, le cas échéant. Si au moins un jet de sauvegarde d'armure est raté (ou si le défenseur ne pouvait pas faire de jet de sauvegarde d'armure), passez à l'étape suivante.
Pour chaque blessure non sauvegardée, le défenseur fait un jet de sauvegarde spéciale, le cas échéant. Si au moins un jet de sauvegarde spéciale est raté (ou si le défenseur ne pouvait pas faire de jet de sauvegarde spéciale), passez à l'étape suivante.
- 4 Le défenseur subit des blessures non sauvegardées, perd des Points de vie et retire les pertes.
- 5 Si nécessaire, le défenseur fait des Tests de panique.

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

2.A Allouer les attaques

La première étape de la Séquence d'attaque est de déterminer la cible de l'attaque. Désignez une unité à attaquer, en précisant éventuellement quelles sont les figurines de l'unité qui sont prises pour cibles. L'allocation des attaques se fait de façon légèrement différente selon qu'il s'agit d'Attaques à distance ou d'Attaques de corps à corps. **En ce qui concerne les Attaques de corps à corps**, si plusieurs attaques ont lieu simultanément (ex. : *attaques provenant de différents éléments de figurine de la même unité*), chacune d'entre elles peut être allouée à une cible différente.

1. L'attaquant peut toujours allouer ses attaques à toute figurine ordinaire se trouvant dans une unité ennemie en contact avec lui.
2. L'attaquant peut allouer des Attaques de corps à corps à une figurine attachable jointe à une unité ennemie, à condition que cette figurine attachable soit en contact avec lui (ou, dans le cas d'Attaques de soutien, en contact avec une figurine de son unité située directement devant lui). (*Pour de plus amples informations, voir le chapitre « Phase de mêlée ».*)
3. Si une unité ennemie en contact avec l'attaquant ne contient aucune figurine ordinaire, alors les attaques peuvent être allouées à toute figurine dans cette unité.

En ce qui concerne les Attaques à distance, toutes les attaques portées simultanément par des figurines de la même unité doivent choisir la même cible. Elles peuvent cependant être allouées à différentes Réserves de Points de vie au sein de cette cible, en tenant compte des règles suivantes :

1. Toute attaque peut toujours être allouée aux figurines ordinaires de l'unité ciblée.
Si l'unité ne contient aucune figurine ordinaire, alors les attaques peuvent être allouées à toute figurine dans cette unité.
2. Des attaques peuvent être allouées à une figurine attachable jointe à l'unité cible si :
 - elle est d'une Taille différente de celle des figurines ordinaires de l'unité ; ou
 - elle se trouve dans une unité qui compte moins de cinq figurines ordinaires (ou moins de trois figurines ordinaires si elles sont de Taille 3-5).

En cas d'égalité, l'attaquant choisit la valeur ou la règle à employer.

Lorsqu'une même attaque ou effet est multiplié en plusieurs touches, répétez l'étape d'allocation des attaques une fois le nombre de touches établi. Au moins une touche doit rester allouée à la cible initiale.

Par exemple, si vous lancez un sort provoquant 1D6 touches en prenant pour cible une unité ennemie, et que vous obtenez un '4' au jet déterminant le nombre de touches, ces touches peuvent à présent être allouées à différentes Réserves de Points de vie dans l'unité (soit aux figurines ordinaires, soit à des figurines attachables pour peu qu'elles satisfassent aux critères donnés ci-dessus).

2.B Déterminer le nombre de touches

Certaines attaques nécessitent un jet pour toucher, tandis que d'autres attaques touchent automatiquement en infligeant un nombre de touches fixe ou aléatoire. La manière dont chaque attaque touche est décrite dans les règles de cette attaque. Les types de jet pour toucher les plus fréquents sont décrits dans les chapitres « Phase de tir » (Nombre de tirs et Précision) et « Phase de combat » (Attaques de corps à corps standard).

Lorsqu'un effet inflige un nombre aléatoire de touches sur une unité, sauf mention contraire, déterminez séparément le nombre de touches pour chaque unité.

2.C Jets pour blesser

Une fois que vous avez touché votre cible, vous devez voir si le coup a été suffisamment puissant pour la blesser. Pour déterminer si l'attaque est parvenue à blesser la cible, lancez un dé pour chaque touche.

La différence entre la Force de l'attaque et la caractéristique de Résistance du défenseur détermine le résultat du dé nécessaire pour parvenir à blesser la cible, comme illustré dans le tableau ci-dessous.

Un résultat de '6' est toujours un succès, tandis qu'un '1' est toujours un échec.

Pour chaque touche, l'attaquant lance un dé pour déterminer si elle parvient à blesser sa cible. Un jet pour blesser réussi provoque une blessure.

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

Différence For - End	Résultat requis pour blesser
2 ou plus	2+
1	3+
0	4+
-1	5+
-2 ou moins	6+

3 Sauvegardes

Lorsqu'une blessure est infligée à une unité, il existe deux types de sauvegardes que le défenseur peut employer pour tenter de l'annuler : sauvegardes d'armure

et sauvegardes spéciales.

Lorsqu'il fait son jet de sauvegarde, le propriétaire de la figurine qui subit l'attaque lance un dé et compare le résultat au score à obtenir pour réussir la sauvegarde. La manière dont ces deux types de sauvegarde sont réalisés est décrite ci-dessous.

En cas de réussite, la blessure est ignorée. Faites d'abord les éventuels jets de sauvegarde d'armure, puis, en cas d'échec (ou si la figurine n'a pas de sauvegarde d'armure), les éventuels jets de sauvegarde spéciale. Si la sauvegarde spéciale échoue (ou si la figurine n'a pas de sauvegarde spéciale), une blessure est infligée. Passez alors à l'étape suivante : « Retrait des pertes ».

3.A Sauvegarde d'armure

Le défenseur fait ses jets de sauvegarde d'armure en lançant un dé pour chaque blessure subie, et compare le résultat au score à obtenir, déterminé par la valeur d'Armure de la figurine, réduite par la Pénétration d'armure de l'attaque. La valeur d'Armure modifiée correspond au nombre de faces du dé (en partant de 6 et en comptant à rebours) qui donneront un succès (voir les tableaux ci-dessous).

En cas de réussite, la blessure est ignorée.

Un résultat naturel de '1' est toujours un échec.

Arm - PA	Jet de sauvegarde d'armure
5 ou plus	2+
4	3+
3	4+
2	5+
1	6+
0	Impossible

Par exemple, avec une Armure de 3 il faut faire un résultat de '6', '5' ou de '4' pour réussir le jet de sauvegarde d'armure. Si la figurine subit une attaque avec une Pénétration d'armure de 1, son Armure est réduite à 2, ce qui signifie qu'elle doit à présent faire un '6' ou un '5' pour réussir.

Armure combinée

Chaque figurine a une valeur d'Armure de base sur son profil. Certaines figurines peuvent également bénéficier d'un équipement ou de règles supplémentaires susceptibles de modifier leur valeur d'Armure. De plus, certains sorts et effets peuvent également la modifier. Différentes sources d'Armure peuvent se combiner, s'additionnant pour donner une nouvelle valeur d'Armure.

Par exemple, une figurine avec une valeur d'Armure de 3 qui est sous l'effet d'un sort donnant +1 Arm a une valeur d'Armure combinée de 4. Si elle est blessée par une attaque avec une Pénétration d'armure de 1, elle devra faire '6', '5' ou '4' pour réussir son jet (c.-à-d. 4+).

3.B Sauvegardes spéciales

Si une blessure n'est pas annulée par un jet de sauvegarde d'armure réussi, le défenseur peut encore tenter de l'ignorer au moyen d'une sauvegarde spéciale (le cas échéant). Les sauvegardes spéciales fonctionnent comme les sauvegardes d'armure, à l'exception qu'elles ne sont pas modifiées par la Pénétration d'armure. Un résultat naturel de '1' ou '2' est toujours un échec.

Il existe deux types de sauvegarde spéciale : **Agide** et **Régénération**, chacune étant décrite plus en détail à la section « Règles de figurine ».

Une figurine ne peut tenter qu'un seul jet de sauvegarde spéciale par blessure.

4 Retrait des pertes

Lorsqu'une figurine subit une blessure non sauvegardée, elle perd immédiatement un Point de vie, ce qui peut avoir pour conséquence son retrait en tant que perte.

Parfois, les règles mentionnent qu'une figurine ou unité « perd X Points de vie ». Cette expression doit être considérée comme étant identique à « subit X touches qui blessent automatiquement, sans sauvegarde d'aucune sorte possible ».

Si une figurine désignée au sein d'une unité « perd X Points de vie », ces touches **doivent** être allouées à cette figurine (et ne peuvent être allouées à aucune autre figurine).

Lorsqu'une unité perd des Points de vie en raison d'une règle qui lui est propre ou d'une règle propre à sa faction (ex. : **Instable** ou **Surnaturel**), toutes ces touches sont attribuées et résolues par le propriétaire de cette unité.

4.A Réserves de Points de vie

Les Points de vie sont organisés en Réserves de Points de vie.

Les figurines ordinaires d'une unité forment une même Réserve de Points de vie ; les autres figurines jointes à l'unité ont chacune leur propre Réserve de Points de vie.

4.B Pertes

Chaque blessure non sauvegardée réduit la Réserve de Points de vie d'1 Point de vie.

- Si les figurines de la Réserve de Points de vie attaquée n'ont qu'un seul Point de vie chacune, retirez une figurine pour chaque Point de vie perdu.
- Si ces figurines ont plus d'un Point de vie chacune, retirez une figurine comme perte dès que possible : notez le nombre de Points de vie perdus qui ne suffisent pas à retirer une figurine entière. Ceux-ci entreront en ligne de compte lors d'attaques ultérieures.

Par exemple, une unité de 10 Trolls (3 Points de vie chacun) perd 7 Points de vie. Retirez deux figurines entières en tant que pertes (6 Points de vie suffisant à ôter deux figurines). Il reste ensuite 1 Point de vie perdu, qui ne suffit pas à enlever une figurine. Plus

tard, la même unité perd 2 autres Points de vie, ce qui est assez pour enlever une figurine de Troll supplémentaire, puisqu'un Point de vie avait été perdu en raison de l'attaque précédente.

Si le nombre de Points de vie perdus excède le nombre total de Points de vie dans une Réserve de Points de vie, l'excédent est ignoré. Au cas où des attaques simultanées provenant de différents éléments de figurine, de différentes figurines ou de différentes unités causent une perte excédentaire de Points de vie, au besoin, c'est au propriétaire des figurines attaquantes de décider quelles sont les attaques qui ont produit ces pertes excédentaires.

Si le nombre de Points de vie perdus suffit à retirer des figurines entières, retirez en premier lieu les figurines du rang arrière (si possible).

Dans certaines situations, quelques nuances supplémentaires doivent être prises en compte pour le retrait des pertes. Dans ces cas, suivez la procédure suivante :

- Retirez en premier lieu les figurines du rang arrière (si possible).
- Retirez les figurines une par une, dans n'importe quel ordre.
- Si des pertes sont retirées depuis le premier rang, retirez les figurines de façon égale des deux côtés de l'unité, une par une (une à gauche, une à droite, et ainsi de suite).
Remarque : ceci ne s'applique que pour chaque lot de pertes simultanées.
- Si une figurine d'une autre Réserve de Points de vie occupe la position où devrait être retirée la figurine suivante dans l'ordre de retrait pour la Réserve de Points de vie considérée, retirez à la place la prochaine figurine devant être retirée dans l'ordre de retrait pour cette Réserve de Points de vie, puis réarrangez les figurines de l'unité de sorte à leur faire de nouveau adopter une formation autorisée (voir la section « Maintenir une formation autorisée » du chapitre « Définitions et terminologie »).

Si, en raison du retrait de figurines en tant que pertes, l'unité se retrouve dans une formation non autorisée (ex. : ouverture de vides au sein des rangs, hormis le dernier rang), suivez la procédure décrite à la section « Maintenir une formation autorisée » du chapitre « Définitions et terminologie ».

4.C Perte du dernier Point de vie

Lorsqu'une figurine perd son dernier Point de vie, elle est retirée comme perte.

Lorsque la dernière figurine d'une unité perd son dernier Point de vie, l'unité est retirée comme perte.

Certains effets se déclenchent au moment où une figurine ou unité est « retirée comme perte », tandis que d'autres se déclenchent au moment où une figurine ou unité « perd son dernier Point de vie » ou atteint « 0 Point de vie ».

Les effets appartenant à cette dernière catégorie ne s'appliquent pas aux situations lors desquelles une

figurine ou unité est directement retirée comme perte sans perdre le moindre Point de vie (ex. : unité en fuite qui sort du champ de bataille, unité démoralisée détruite par ses poursuivants, etc.).

Sauf mention contraire, lorsqu'une figurine appliquant un effet à d'autres objets de jeu (unités, décors, dés, etc.) est retirée comme perte, cet effet prend immédiatement fin.

Ceci s'applique même si l'effet en question a une durée spécifique (ex. : « Durée : Un tour »).

4.D Pertes au combat

Si une unité engagée au combat subit des pertes hors de la Phase de mêlée (au cours de laquelle les Rectangles

limites sont gelés), appliquez les règles suivantes :

- Si les pertes devaient être retirées du premier rang, au lieu de retirer les pertes de façon équitable de part et d'autre de l'unité, ôtez les figurines du côté qui permet d'éviter aux unités engagées de perdre le contact les unes avec les autres.
- Si la perte de contact ne peut être évitée, la priorité lors du retrait des pertes sera de créer des vides permettant de ramener le plus d'unités en contact.
- Si des vides sont créés entre les unités, suivez les règles de la section « Rétablir le contact » (*dans le chapitre « Phase de mêlée »*).



PSYCHOLOGIE

Tout commandant doit un jour faire face à cette triste réalité : ses troupes n'obéissent pas toujours aux ordres qu'il leur donne. Il arrive aussi bien souvent que les combattants qui manquent d'entraînement militaire et de discipline échouent à exécuter comme il se doit des opérations complexes sur le terrain. Et lorsque vous demandez à un guerrier, même le plus brave, d'affronter des monstres terrifiants ou de tenir bon tandis que ses camarades périssent et désertent autour de lui, vous devez accepter que sa détermination puisse flancher.

Il existe deux types de Tests de psychologie au 9^e Âge, tous deux destinés à jauger l'état mental des combattants et leur capacité à suivre les ordres : « Commandement » et « Bravoure ».

Pour faire un Test de bravoure ou de commandement, lancez deux dés et comparez le résultat à la Discipline de l'unité (voir la section « Profils de caractéristiques » dans le chapitre « Définitions et terminologie »).

Si ce résultat est inférieur ou égal à cette valeur de Discipline, le test est réussi. Sinon, il échoue.

1 Test de commandement

Un Test de commandement a pour but d'évaluer la capacité d'un combattant à exécuter des manœuvres de façon ordonnée et à se rallier après une déroute.

Parmi les situations exigeant un Test de commandement, les plus courantes sont les suivantes :

- Lorsqu'une unité tente de Rediriger une charge.
Rappel : vous ne pouvez tenter de faire qu'une seule tentative de Redirection de charge par phase.
- Lorsqu'une unité tente de faire une Reformation de combat après avoir perdu une Manche de combat ou qu'elle est engagée sur un de ses flancs ou son dos.
- Lorsqu'une unité fait un Test de ralliement. Voir le chapitre « Phase de ralliement ».

Les Tests de commandement peuvent être modifiés par les Règles de figurine suivantes (entre autres) : **Décérébré**, **Discipliné**, **Indiscipliné** et **Présence impérieuse** (voir « Annexe I : Règles de figurine »).

2 Test de bravoure

Un Test de bravoure a pour but d'évaluer la capacité d'un combattant à tenir bon face à l'adversité. Il y a deux principaux types de Tests de bravoure :

- **Test de panique** : ce test se fait immédiatement lorsque surviennent certaines circonstances, décrites plus loin.
Une unité qui rate un Test de panique devient **ébranlée**.
- **Test de moral** : ce test a lieu lorsqu'une unité perd un combat (voir le chapitre « Phase de mêlée »).

Les Tests de bravoure peuvent être modifiés par les Règles de figurine suivantes (entre autres) : **Présence impérieuse** et **Ralliement au drapeau** (voir « Annexe I : Règles de figurine »).

2.A Test de panique

Un Test de panique est un Test de bravoure qui doit être effectué par une unité dans certaines situations, telles que :

- Une unité alliée **ébranlée** fait un Mouvement de fuite qui passe à travers l'unité.
 - Un Mouvement de fuite qui est la conséquence directe d'une décision volontaire de fuir ne provoque pas de Test de panique chez les unités alliées. Ceci inclut le Mouvement de fuite qui suit une réaction de Fuite ! à une charge (à moins que cette réaction n'ait été la conséquence d'un Test de panique raté provoqué par la charge d'une figurine avec la règle **Terreur**, auquel cas ce Mouvement de fuite n'est pas volontaire) et le Mouvement de fuite réalisé par une unité qui fuit volontairement un combat grâce à la règle **Repli tactique**. Le Mouvement de fuite qui suit un Test de ralliement raté n'est pas considéré comme un Mouvement de fuite volontaire, même si l'unité fuyait au départ après avoir volontairement Fui ! en réaction à une charge.
 - Faites le Test de panique uniquement après avoir résolu le Mouvement de fuite.
- L'unité perd suffisamment de Points de vie lors d'une même phase en raison d'Attaques à distance portées par des figurines ennemies, de sorte que :
 - L'unité perd au moins 3 Points de vie, et
 - L'unité subit une perte de Points de vie supérieure ou égale à 25 % du nombre de Points de vie qu'elle avait au début de la phase (ex. : une unité à qui il restait 14 PV au début de la Phase de tir perd 4 PV au cours de cette même phase).

Faites le Test de panique immédiatement après avoir ôté les éventuelles pertes. Ignorez à cette fin les pertes de Points de vie subies alors que l'unité est engagée au combat.

- Une unité ennemie contenant **Terreur** déclare une charge contre l'unité lors de la Phase de charge.

Une unité ne fait pas de Test de panique si :

- elle est engagée au combat ;
- elle est déjà **ébranlée** ;
- elle a déjà fait un Test de panique au cours de la même phase.

Une unité qui rate un Test de panique devient immédiatement **ébranlée**. Remarque : ceci ne veut pas dire que l'unité fait un Mouvement de fuite.



3 États psychologiques

Les unités peuvent se trouver dans différents états psychologiques susceptibles de limiter leur champ d'action. Il est recommandé d'employer des marqueurs pour indiquer l'état actuel dans lequel se trouve chaque unité. *Remarque : une même unité peut souffrir de plusieurs états à la fois.*

3.A Décimée

Une figurine est **décimée** si le nombre total des Points de vie qui restent à son unité originelle* est inférieur ou égal à 25% de son total de Points de vie de départ (tel que figurant dans la liste d'armée). Une figurine **décimée** qui doit faire un Mouvement de fuite est retirée comme perte juste avant de faire ce mouvement.

* Par « unité originelle », on entend l'unité telle qu'elle figure dans la liste d'armée. *Cela signifie que les figurines ordinaires d'une unité peuvent se retrouver **décimées** sans pour autant que les figurines attachables qui ont rejoint cette unité ne le soient (et vice-versa). Dans ce cas, n'éliminez que les figurines **décimées** de l'unité lorsqu'elle fait son Mouvement de fuite ; laissez les figurines non décimées sur le champ de bataille.*

3.B Ébranlée

Une unité devient **ébranlée** lorsqu'elle rate un Test de panique ou un Test de moral, ou choisit de Fuir ! en réaction à une charge. Une unité **ébranlée** ne peut effectuer aucune action *volontaire*. Cela signifie notamment qu'elle ne peut faire le moindre déplacement autre qu'un Mouvement de fuite, ni tirer, générer des Dés de magie, lancer des sorts, ou activer le moindre Objet magique nécessitant une activation volontaire. Cependant, l'unité peut toujours décider de Fuir ! ou de Tenir la position ! en réaction à une charge. *Rappel : une unité **ébranlée** perd la règle **Unité de capture** jusqu'à ce qu'elle ne soit plus **ébranlée**.* Toute unité **ébranlée** qui se retrouve engagée au combat est automatiquement retirée comme perte à l'étape 1 de la Séquence d'une Manche de combat.

*Note des concepteurs : Pour ne pas oublier quelles unités sont **ébranlées**, nous recommandons de clairement les marquer. Cela peut se faire au moyen de marqueurs dédiés. Sinon, une méthode simple est de prendre une figurine du premier rang de l'unité **ébranlée** et de la coucher devant ou à côté de l'unité.*

4 Mouvement de fuite

Un Mouvement de fuite est un type de déplacement particulier exécuté dans certaines situations. Il a lieu notamment lorsqu'une unité rate son Test de ralliement, choisit de Fuir ! en ré-

action à une charge, ou rate un Test de moral (sans être rattrapée). Suivez les étapes suivantes :

- 1 Jetez les dés pour déterminer la Distance de fuite (il s'agit habituellement de 2D6").

Tout Mouvement de fuite débute par un Pivot.

a. **Test de ralliement raté** : l'unité pivote de sorte à faire face à la direction opposée à l'unité ennemie non ébranlée la plus proche. (Suivant une ligne reliant le centre des deux unités.) Si plusieurs unités ennemies non ébranlées sont tout aussi proches l'une que l'autre de l'unité en fuite, l'adversaire choisit laquelle utiliser pour déterminer la direction de la fuite.

- 2 b. **Réaction de Fuite ! face à une charge** : l'unité pivote de sorte à faire face à la direction opposée à l'unité qui la charge. (Suivant une ligne reliant le centre des deux unités.)

c. **Test de moral raté** : l'unité pivote de sorte à ce que son dos soit parallèle au côté de l'unité ennemie avec lequel elle était engagée. Si l'unité était en contact avec plusieurs unités ennemies, l'adversaire choisit laquelle utiliser pour déterminer la direction de la fuite.

- 3 Déplacez l'unité en ligne droite, de la distance donnée par les dés.

Pendant son Mouvement de fuite (y compris le Pivot initial), l'unité ignore la Règle du pouce d'écart, et peut traverser tout obstacle (y compris les Décors et d'autres unités). Cependant, à la fin de son mouvement, l'unité ne peut se retrouver à cheval sur d'autres unités ou sur un Terrain infranchissable : si nécessaire, prolongez son mouvement en ligne droite jusqu'à ce qu'elle puisse être placée sur le champ de bataille sans être en contact avec d'autres unités ou Terrain infranchissable. *Remarque : l'unité en fuite ignore la Règle du pouce d'écart, ce qui signifie qu'elle peut se retrouver à moins d'1" d'une autre unité ou d'un Terrain infranchissable à la fin de son mouvement.*

- 4 a. Si l'unité entre en contact avec une unité alliée, cette dernière doit faire un Test de panique.
b. Si, pendant son Mouvement de fuite, l'unité entre en contact avec une unité ennemie ou un Terrain infranchissable, elle les considère comme des Terrains dangereux (4+).

Si le Mouvement de fuite fait entrer l'unité en contact avec le bord de table ou avec une unité ennemie qui avait déclaré une charge contre elle au cours de la même phase, elle est immédiatement retirée comme perte.



EFFETS MAGIQUES

1 Mouvement magique

Certains sorts et capacités permettent à une unité de faire un **Mouvement magique**.

Ce mouvement se fait comme s'il avait lieu lors de la Phase de mouvement, en suivant les mêmes règles et restrictions. L'unité peut faire un Déplacement standard.

Les personnages et autres figurines attachables présentes dans l'unité peuvent la quitter et, éventuellement, rejoindre une autre unité.

Toutes les restrictions qui s'appliquent lors de la Phase de mouvement restent d'application (ex. : *une unité ébranlée ou engagée au combat ne peut pas faire de Déplacement standard*).

La distance du **Mouvement magique** est spécifiée dans la description du sort ou de la capacité qui l'a déclenché.

La Mobilité de la cible est **fixée** sur la distance du **Mouvement magique**, pour la durée de ce mouvement.

Par exemple, un effet qui dit : « *La cible peut faire un Mouvement magique de 6" »* permet à la cible de faire un Déplacement standard comme si sa Mobilité était de 6" (y compris une Marche forcée de 12").

Une unité ne peut jamais faire plus d'un **Mouvement magique** par phase.

2 Récupérer des Points de vie

Certains sorts et capacités permettent à une unité ou à une figurine de **récupérer** des Points de vie perdus au cours de la bataille.

Le nombre de Points de vie pouvant être **récupérés** est spécifié dans la description du sort ou de la capacité.

Un tel effet ne permet pas de ramener sur le champ de bataille des figurines qui ont été retirées comme pertes.

Il ne permet pas non plus à une figurine de regagner plus de Points de vie qu'elle n'en avait au début de la bataille (les Points de vie excédentaires sont perdus).

Une figurine attachable qui se trouve à l'intérieur d'une unité combinée ne peut pas **récupérer** de Points de vie grâce à un effet, sort ou capacité visant l'unité dans sa globalité. Une telle figurine ne peut **récupérer** de Points de vie que si cela est clairement spécifié dans la description de l'effet.

3 Ressusciter des Points de vie

Les effets qui permettent de **ressusciter** des Points de vie fonctionnent de la même manière que ceux qui permettent d'en **récupérer**, à ceci près qu'ils permettent de ramener sur le champ de bataille des figurines qui

avaient été retirées comme pertes. Lorsque vous **ressuscitez** des Points de vie, faites d'abord **récupérer** leurs Points de vie perdus aux figurines encore dans l'unité (ne tenez pas compte des figurines attachables) avant de ramener des figurines précédemment retirées comme pertes.

Chaque figurine nouvellement **ressuscitée** doit d'abord **récupérer** tous ses Points de vie avant qu'une autre figurine ne puisse être **ressuscitée**.

Le nombre total de figurines dans l'unité ne peut dépasser son effectif de départ (tout Point de vie excédentaire est perdu).

Tant qu'il reste des places dans le rang arrière, les figurines **ressuscitées** sont placées dans ce rang. S'il n'y a plus de place dans le rang arrière, elles sont placées de sorte à former un nouveau rang.

Si l'unité ne compte qu'un seul rang, toute figurine **ressuscitée** peut être placée soit au premier rang, ou à l'arrière de sorte à former un nouveau rang (*rappel : une unité ne peut volontairement avoir plus de rangs que de colonnes, à moins qu'elle ne soit assez large pour former des Rangés complets*).

Toute figurine qui ne peut être placée dans une position autorisée par la Règle du pouce d'écart est perdue.

La figurine **ressuscitée** ne récupère pas ses objets ou capacités à Usage unique déjà utilisés, ni aucun équipement qui aurait pu avoir été perdu en cours de partie. Les figurines **ressuscitées** sont soumises aux mêmes effets que ceux qui s'appliquent au reste de leur unité.

4 Unités invoquées

Les **unités invoquées** sont des unités qui ont été créées en cours de jeu. Lorsque vous **invoquez** une unité, toutes les figurines qui la composent doivent être déployées dans la portée du sort ou de la capacité qui en est à l'origine.

Si l'unité est **invoquée** par l'effet d'un sort de Type : « Marqueur », au moins une figurine doit être placée sur le point ciblé, et toutes les figurines doivent se trouver dans la portée du sort.

Les unités **invoquées** doivent suivre la Règle du pouce d'écart. Si l'unité ne peut être déployée dans son intégralité, alors aucune figurine ne peut l'être.

Une fois **invoquée**, l'unité nouvellement créée fonctionne comme une unité normale, contrôlée par le camp qui l'a **invoquée**.

Les unités **invoquées** n'accordent aucun Point de victoire à l'adversaire lorsqu'elles sont détruites.



PERSONNAGES

Un personnage est un individu puissant et important au sein de votre armée, qui possède généralement des capacités, des compétences ou des pouvoirs particuliers, qui le distinguent du commun des mortels. Les personnages sont un type spécial de figurine, sélectionné dans le cadre de la catégorie « Personnages » de votre Livre d'armée.

Sauf mention contraire, tout personnage suit les règles de « **Figurine attachable** », ce qui signifie qu'il peut rejoindre une autre unité.

1 Faites place !

Il peut arriver que l'unité d'un personnage soit engagée au combat, sans que ce personnage ne soit lui-même en contact avec la moindre figurine ennemie. Dans ce cas, le personnage a la possibilité d'annoncer « Faites place ! ».

Pour ce faire, le personnage :

- doit se trouver au premier rang de son unité ;
- ne doit pas être en contact avec la moindre figurine ennemie ;
- ne doit pas être monté sur un socle incompatible.

Faites place ! s'exécute au moment du Choix de l'équipement et des capacités.

Le personnage échange alors sa position avec une ou plusieurs figurine(s) ordinaire(s) de son unité qui est (ou sont) en contact avec un ennemi.

Il doit terminer son mouvement à un emplacement autorisé.

Habituellement, cela signifie que le personnage ne peut échanger sa position qu'avec une figurine se trouvant au premier rang de son unité.

2 Général

Une armée peut inclure un Général.

Une telle amélioration est de rareté **Léendaire**.

Le Général gagne la règle **Présence impérieuse** (voir Annexe I : Règles de figurine).

3 Porteur de la Grande Bannière

Une armée peut inclure un porteur de la Grande Bannière.

Une telle amélioration est de rareté **Léendaire**.

Le porteur de la Grande Bannière gagne la règle **Ralliement au drapeau** (voir « Annexe 1 : Règles de figurine »). De plus, lorsqu'il participe à un combat, il confère à son camp un bonus de +1 en Résolution de combat.

En outre, s'il a la possibilité de prendre des Objets magiques, il peut prendre un Enchantement d'étendard.

4 Montures de personnage

Lorsqu'un personnage choisit une monture à partir des options qui lui sont accessibles, les règles suivantes s'appliquent à la figurine combinée formée par le cavalier et sa monture.

- **Taille et socle** : utilisez la Taille et le socle de la monture.
- **Caractéristiques offensives** : le cavalier et sa monture ont chacun leur propre jeu de caractéristiques offensives, armes et Attributs d'attaque.
- **Caractéristiques globales et défensives** : la figurine combinée partage un même jeu de caractéristiques et de Règles de figurine globales et défensives.
 - En général, on utilise pour ce faire les valeurs indiquées sur le profil de la monture. Les modificateurs qui s'appliquent aux caractéristiques globales et défensives du cavalier sont sans effet sur celles de la monture, sauf mention contraire, où lors de l'une des situations suivantes :
 - * Une valeur du profil de la monture est indiquée comme étant égale à « **P** » : dans ce cas, utilisez la valeur correspondante sur le profil du personnage, y compris tout modificateur qui s'y applique.
 - * Si une valeur est donnée sous la forme « **P+X** », appliquez un modificateur de +X à la caractéristique du personnage, et utilisez cette nouvelle valeur pour l'ensemble de la figurine combinée.
 - * Si une valeur est donnée sous la forme « **P-X** », appliquez une pénalité de -X à la caractéristique du personnage, et utilisez cette nouvelle valeur pour l'ensemble de la figurine combinée.
 - Par exemple, un personnage avec « Arm 2 » qui utilise un **Bouclier** (+1 Arm) est monté sur un Dragon avec « Arm 4 ». La valeur d'Armure de la figurine combinée est donc 4, celle du Dragon : on ignore l'Armure du personnage. Par contre, si le même personnage est monté sur un Destrier caparaçonné (« Arm P+2 ») la valeur d'Armure de la figurine est de 5 (= 2+1+2).
- **Règles de figurine** : les Règles de figurine suivent des principes similaires à ceux décrits ci-dessus :
 - Les Attributs d'attaque et armes ne s'appliquent qu'à l'élément de figurine qui les porte.
 - Les autres Règles de figurine s'appliquent à l'ensemble de la figurine combinée.
 - Par exemple, un Seigneur qui a **Coup fatal** et **Perturbant** est monté sur un Destrier. Le Destrier ne bénéficie pas de la règle **Coup fatal**, puisqu'il s'agit d'un Attribut d'attaque qui ne s'applique qu'aux attaques de l'élément de figurine « Seigneur ». Par contre, la règle **Perturbant** n'est pas un Attribut d'attaque ni une arme : elle s'applique donc à l'ensemble de la figurine combinée.





FIGURINES ATTACHABLES

Les figurines attachables sont des figurines qui sont libres de « rejoindre » d'autres unités ou d'agir seules. Les personnages font notamment partie de cette catégorie. Sauf mention contraire, tout personnage est une figurine attachable. Outre les personnages, certaines autres figurines ont également la possibilité de rejoindre des unités, comme c'est le cas de celles avec la règle **Plateforme de guerre**.

1 Figurines attachables agissant seules

Les figurines attachables peuvent agir isolément, sous la forme d'une unité composée d'une seule figurine. Dans ce cas, elles suivent les règles normales régissant le fonctionnement des unités.

2 Unités combinées

Lorsqu'une figurine attachable rejoint une autre unité, le résultat est une « unité combinée ».

Une fois qu'une figurine attachable a rejoint une unité, sauf mention contraire, elle est considérée comme faisant partie de cette unité.

2.A Rejoindre une unité

Une figurine attachable peut rejoindre une autre unité soit en y étant déployée en même temps qu'elle, soit en entrant en contact avec elle au moyen d'un Déplacement standard.

Après que la figurine attachable a rejoint une unité, l'unité rejointe ne peut plus se déplacer au cours de la même phase.

Une figurine attachable ignore la Règle du pouce d'écart en ce qui concerne l'unité qu'elle s'apprête à rejoindre. Elle doit avoir assez de mouvement pour atteindre sa position finale et autorisée au sein de l'unité (ce qui signifie généralement qu'elle doit pouvoir atteindre son premier rang). **Pendant le tour au cours duquel une figurine attachable rejoint une unité, elle-même et le reste de l'unité sont toutes deux considérées séparément pour ce qui est de déterminer si elles se sont déplacées ou ont fait une Marche forcée.** Une figurine attachable ne peut rejoindre une unité **ébranlée** ou engagée au combat. **La figurine attachable peut choisir toute position autorisée qu'elle peut atteindre dans le cadre de son déplacement.**

Elle peut notamment se déplacer à travers l'unité qu'elle rejoint, contraignant éventuellement d'autres figurines attachables à modifier leur position dans l'unité. Les figurines ordinaires ainsi remplacées sont positionnées dans les rangs plus à l'arrière.

Si l'unité ne compte qu'un seul rang, la figurine attachable (ou la ou les figurines qu'elle contraint à se déplacer) peut aussi être positionnée sur un des côtés de l'unité, formant ainsi une nouvelle colonne.

2.B Déplacer une unité combinée

Une unité combinée se meut comme un seul groupe, en suivant les règles habituelles.

Les figurines attachables peuvent se déplacer au sein de leur unité en échangeant leur place avec d'autres fi-

gurines, tant qu'elles finissent à une position autorisée (cela signifie généralement qu'elles doivent se retrouver au premier rang).

Ceci ne peut se faire que dans le cadre des mouvements suivants :

- Déplacements standard. (*Mouvement simple, Marche forcée, Reformation*).
- Pivots (y compris Pivots post-combat et Pivots post-ralliement).
Remarque : ce point ne concerne pas les Pivots effectués dans le cadre d'un Mouvement de fuite ou de poursuite (dont Charges irrésistibles).
- Reformations de combat.
(Rappel : dans ce cas, des contraintes supplémentaires s'appliquent concernant les positions autorisées ou non – voir le chapitre « Phase de mêlée »).

Les figurines attachables ne peuvent se déplacer au sein de leur unité en aucune autre circonstance (c.-à-d. pas dans le cadre d'un Mouvement de charge, d'un Alignement, d'un Mouvement de poursuite ou de fuite, etc.).

2.C Position au sein de l'unité combinée

Sauf mention contraire, une figurine attachable doit être placée au premier rang de l'unité qu'elle rejoint. Si cela n'est pas possible (ex. : *parce que le premier rang est déjà entièrement composé de figurines attachables*), alors la figurine doit être placée aussi près du premier rang que possible.

2.C.a Socles compatibles

Dans les unités combinées contenant à la fois des figurines ordinaires et des figurines attachables, une figurine attachable est considérée comme ayant un socle « compatible » si son socle a la même taille que les socles des figurines ordinaires de l'unité, ou si les dimensions de son socle sont un multiple de celles des socles des figurines ordinaires de l'unité.

(Ex. : *un socle de 40×40 mm dans une unité dont les figurines ordinaires ont un socle de 20×20 mm*) Les figurines sur socle compatibles sont placées dans la formation de l'unité qu'elles rejoignent, déplaçant pour ce faire une autre figurine (ou plusieurs autres figurines le cas échéant). Si le socle d'une figurine est plus grand que les socles des figurines ordinaires, cette figurine compte comme occupant autant de rangs qu'occupe son socle pour le calcul du nombre de Rangs complets.

Si le socle d'une figurine avec un socle compatible est plus long que ceux des figurines ordinaires, il est possible que l'unité ait plus d'un rang non complet, à condition que ces rangs non complets consistent entièrement en de tels socles (c.-à-d. l'arrière de socles plus longs que ceux des figurines ordinaires, comme des

Plateformes de guerre, qui peuvent former plusieurs rangs incomplets à eux seuls).

Une figurine ne peut rejoindre une unité qui compte plusieurs rangs si son socle est plus large que le front de cette unité. De même, une unité ne peut faire de Reformation qui l'amène à avoir une formation plus étroite qu'une figurine qui l'a rejointe.

2.C.b Socles incompatibles

Tout socle qui n'est pas un socle compatible est considéré comme « incompatible » (ex : une figurine attachable avec un socle de 40×40 mm dans une unité dont les figurines ordinaires ont des socles de 25×50 mm). Une figurine avec un socle incompatible est toujours placée en contact avec le flanc de l'unité, alignée sur son front. Une unité ne peut abriter plus de deux figurines sur socle incompatible : une de chaque côté.

Ces figurines sont considérées comme ne se trouvant qu'au premier rang de l'unité. Elles ne sont pas prises en compte pour ce qui est de déterminer le nombre de figurines dans chaque rang afin de former des Rangs complets. Elles forment chacune leur propre colonne, ne contenant qu'une seule figurine.

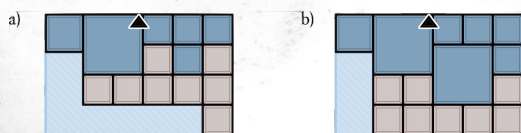


Figure 13 – Socles compatibles et incompatibles.

a) Un personnage sur socle incompatible est placé à côté de l'unité. Les personnages sur socle compatible sont placés à l'intérieur de l'unité, aussi en avant que possible. Cette unité est considérée comme ayant 6 colonnes et 4 rangs.

b) Lorsqu'une figurine attachable rejoint l'unité, la petite figurine attachable au deuxième rang doit être déplacée sur le côté de sorte à ce qu'un maximum de figurines attachables se retrouvent au premier rang, ou aussi près du premier rang que possible.

2.C.c Unités composées uniquement de figurines attachables

Si une unité combinée est composée exclusivement de figurines attachables, comme il n'y a pas de figurines ordinaires, on suit une méthode différente pour déterminer quels socles sont compatibles ou non. Dans un tel cas, c'est au propriétaire de l'unité de désigner, au moment où l'unité est créée, une figurine dont le socle servira à déterminer la taille de socle compatible. Toute figurine sur un socle de mêmes dimensions (ou dont les dimensions sont un multiple de celles-ci) est considérée comme ayant un socle compatible.

Si la figurine ainsi désignée quitte l'unité ou est retirée comme perte, une nouvelle figurine doit être désignée comme référence. Si possible, ce choix doit être fait

de sorte à ce qu'aussi peu de figurines que possible perdent leur statut de « socle compatible » ou « incompatible » (c.-à-d. qu'il convient généralement de choisir une figurine dont le socle a la même taille que celui de la figurine qui vient de quitter l'unité).

2.C.d Unité combinée dont les figurines ordinaires ont toutes été éliminées

Si toutes les figurines ordinaires d'une unité combinée ont été retirées comme pertes, mais qu'il reste des figurines attachables, celles-ci forment une unité combinée plus petite. Cette unité est considérée comme étant la même unité que précédemment en ce qui concerne les effets et les Tests de panique.

2.D Quitter une unité combinée

Une figurine attachable peut quitter une unité combinée au moyen d'un Déplacement standard ou d'un Mouvement de charge (à supposer qu'elle soit libre de se déplacer comme elle le souhaite).

Cela signifie notamment qu'une figurine attachable ne peut quitter une unité si elle est engagée au combat, si son unité s'est déjà déplacée ou si elle est ébranlée. Les effets continus (c'est-à-dire tous les effets sans Durée spécifique, tels que la plupart des Enchantements d'étendard) continuent à s'appliquer à l'ensemble des éléments de l'unité précédemment combinée, avec Durée : Une phase.

2.D.a Quitter une unité au moyen d'un Déplacement standard

Pour quitter une unité, faites faire un Déplacement standard à la figurine attachable de sorte à lui faire quitter l'unité. Les figurines attachables ignorent la Règle du pouce d'écart en ce qui concerne l'unité qu'elles quittent.

L'unité quittée n'est pas considérée comme s'étant déplacée, et est libre de se déplacer au cours de cette phase.

2.D.b Quitter une unité au moyen d'un Mouvement de charge

Une figurine attachable dans une unité combinée peut déclarer une charge au cours de la Phase de charge sans que son unité n'en déclare une. Ce faisant, elle quitte son unité.

Dans un tel cas, les règles suivantes s'appliquent :

- Utilisez la position de l'unité combinée pour déterminer le côté de l'unité ennemie qui est ciblé par la charge, et pour déterminer la direction de l'éventuel Mouvement de fuite en cas de « Fuite ! ».
- Utilisez la figurine attachable pour déterminer la Ligne de vue et la distance jusqu'à l'unité ennemie.
- Les figurines attachables ignorent la Règle du pouce d'écart en ce qui concerne l'unité qu'elles quittent.
- L'unité elle-même (y compris toute autre figurine attachable en son sein) ne peut déclarer la moindre charge au cours du même tour.
- Si la charge réussit, faites sortir la figurine attachable de l'unité en lui faisant accomplir un Mouvement de

charge selon les règles habituelles.

S'il n'y pas assez de place pour faire sortir la figurine de l'unité, la charge ne peut être déclarée.

- Si la charge échoue, la figurine attachable quitte l'unité en faisant un Mouvement de charge ratée. Si le Mouvement de charge ratée est trop court pour permettre à la figurine d'être placée à 1" de son unité

combinée, elle reste dans l'unité combinée, et toute l'unité combinée fait le Mouvement de charge ratée à la place.

- Une fois qu'une figurine attachable a déclaré une charge, elle est considérée comme une unité séparée. Cela signifie que la figurine utilise sa propre Vitesse de charge.





TERRAIN

Chaque champ de bataille est unique, offrant de nouvelles possibilités et présentant de nouveaux obstacles. Votre aptitude à exploiter à votre avantage la topologie et les structures présentes pourra faire toute la différence. En outre, certaines zones du champ de bataille sont si dangereuses que les combattants qui s'y aventurent imprudemment pourraient bien ne plus jamais en sortir.

1 Règles de terrain

Le champ de bataille contient généralement plusieurs zones distinctes, exerçant chacune leurs propres effets sur les figurines. Ces zones sont habituellement représentées par des décors placés sur la table de jeu.

Les types de terrain les plus courants sont décrits plus bas.

L'annexe « Saisons de guerre » propose d'autres types de terrain avec leurs propres règles.

1.A Terrain découvert

Le Terrain découvert est normalement sans effet sur les Lignes de vue, le Couvert ou le mouvement. Toute partie du champ de bataille qui ne contient aucun Décor est du Terrain découvert.

1.B Terrain couvrant (X, Taille Y)

Un Décor qui est un Terrain couvrant contribue au Couvert lorsqu'une Ligne de vue est tracée à travers lui.

Le « X » dans la parenthèse donne le type de Couvert auquel ce Décor contribue : Couvert léger ou Couvert lourd.

Certains Décors (tels que les Champs ou les Ruines) ne comptent comme Terrain couvrant que pour les unités qui sont en contact avec eux.

Lors de la détermination du Couvert, ignorez tout Décor dans lequel le tireur se trouve lui-même.

Le « Y » dans la parenthèse correspond à la plus grande Taille pour laquelle le Décor peut contribuer au Couvert.

Par exemple, un Champ est un Terrain couvrant (Taille 3). Cela signifie que toute figurine dont la Taille est supérieure ou égale à 4 ne peut bénéficier du moindre Couvert qui pourrait lui être conféré par ce Décor.

1.C Terrain dangereux (X+, Y)

Une unité doit faire un Test de terrain dangereux à la fin de son déplacement si elle a été en contact avec un Terrain dangereux durant l'un des types de déplacement suivants : Mouvement de charge (dont charge ratée), Marche forcée, Mouvement de fuite, Mouvement de poursuite.

Un Test de terrain dangereux s'effectue en lançant un certain nombre de dés.

Pour chaque résultat de 6+, l'unité subit une touche qui blesse automatiquement, avec Pénétration d'armure fixée à 10.

Remarque 1 : les sauvegardes spéciales restent autorisées.

Remarque 2 : ceci n'est pas une attaque.

Le nombre de dés lancés par l'unité est égal à la moitié du nombre de figurines dans l'unité (arrondi à l'unité supérieure), multiplié par la Taille des figurines. Si une

valeur est donnée pour « Y », alors seules les figurines correspondant à ce ou ces critère(s) sont concernées par le Test de terrain dangereux.

Par exemple, une unité de 19 Guerriers nains (Taille 1) lancerait 10 dés ($19 \div 2 \rightarrow 10, \times 1$), tandis qu'un Dragon (Taille 5) devrait lancer 5 dés ($1 \div 2 \rightarrow 1, \times 5$).

Si l'un des types de déplacement énumérés ci-dessus amène une unité à entrer en contact avec plusieurs Décors comptant comme Terrain dangereux, chaque Réserve de Points de vie de l'unité doit faire un Test de terrain dangereux pour chacun de ces Décors, l'un après l'autre, en éliminant les pertes causées par un test avant de calculer le nombre de dés devant être lancés pour le test suivant.

Si un type de figurine est indiqué entre parenthèses (« Y »), toute figurine ne correspondant pas à ce ou ces critère(s) est considérée comme étant de Taille 0 pour ce Test de terrain dangereux.

- Seule une Réserve de Points de vie qui est effectivement entrée en contact avec le Terrain dangereux au cours de son déplacement doit faire le test.
- Calculez le nombre de dés à lancer pour le Test de terrain dangereux pour chaque Réserve de Points de vie de l'unité qui est entrée avec chaque Terrain dangereux ; faites le test séparément pour chacune des Réserves de Points de vie. Les touches causées par chaque test sont allouées à la Réserve de Points de vie correspondante.

Par exemple, une unité de 10 Guerriers orques (figurines ordinaires de Taille 1) est rejointe par deux Chefs orques montés sur un Grognar (Taille 2). Si l'unité fait un déplacement à travers un Terrain dangereux de sorte que l'un des personnages entre en contact avec ce Décor, mais pas l'autre, alors les Tests de terrain dangereux se déroulent comme suit : 5 dés pour la Réserve de Points de vie des figurines ordinaires de l'unité ($10 \div 2, \times 1$), 2 dés pour le personnage qui est entré en contact avec le Décor ($1 \div 2 \rightarrow 1, \times 2$), et le deuxième personnage n'est pas concerné.

1.D Terrain difficile

Une unité en contact avec un Décor qui est un Terrain difficile ne peut faire bénéficier son camp de son Bonus de rang pour le calcul du Résultat de combat.

1.E Terrain opaque

Aucune Ligne de vue ne peut être tracée à travers un Terrain opaque, mais peut être tracée vers un objet se trouvant à l'intérieur de ce Décor (remarque : par conséquent, le Décor contribue à un Couvert lourd).

Une figurine qui se trouve à l'intérieur d'un Terrain opaque ignore ce Décor pour ce qui est de ses propres Lignes de vue.

2 Décors

Un Décor est une partie du champ de bataille auxquelles peuvent s'appliquer diverses règles. La plupart des Décors correspondent à l'un des types suivants :

2.A Champ

Les Champs peuvent être représentés dans le jeu par des prés, des parcelles cultivées, des zones entourées de clôtures, etc. Les règles suivantes s'appliquent aux Champs :

- **Inflammable** : toute unité en contact gagne **Vulnérable (Attaque enflammée)**.
- **Terrain couvrant (Couvert léger, Taille 3)** pour les unités en contact avec lui.

2.B Colline

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

Les règles suivantes s'appliquent aux Collines :

- **Position surélevée** : une figurine est considérée comme étant « Surélevée » si elle se trouve entièrement sur une Colline. Pour ce qui est de la détermination des Couverts ou lorsque vous tracez une Ligne de vue vers ou à partir d'une figurine Surélevée, ignorez toute figurine interposée qui n'est pas elle-même Surélevée.
- **Terrain opaque**. Rappel : une Ligne de vue peut être tracée vers et à partir des objets qui se trouvent dans un Terrain opaque.

2.C Forêt

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

Les règles suivantes s'appliquent aux Forêts :

- **Terrain couvrant (Couvert léger, Taille 5)**.
- **Terrain dangereux (6+, Monture)**.
- **Terrain difficile**.

2.D Mur

Les Murs peuvent être représentés dans le jeu par des structures en pierre, des palissades bois, des haies, ou de simples barricades.

Les règles suivantes s'appliquent aux Murs :

- **Position fortifiée (Attribut d'attaque)** : si une figurine en charge est en contact avec un Mur, ses Attaques de corps à corps subissent une pénalité de -1 pour toucher. Cette pénalité s'applique également

aux Attaques de soutien portées par les figurines en charge par-dessus les figurines en contact avec le Mur, ainsi qu'aux attaques par-delà les vides où la prolongation du socle serait en contact avec un Mur.

- **Terrain couvrant (Couvert lourd, Taille 3)** pour les unités en contact avec lui.
- **Terrain dangereux (6+, Assemblage)**.

2.E Ruines

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

Les règles suivantes s'appliquent aux Murs :

- **Terrain couvrant (Couvert lourd, Taille 3)** pour les unités en contact avec lui.
- **Terrain dangereux (6+)**.

2.F Terrain aquatique

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

Les règles suivantes s'appliquent aux Terrains aquatiques :

- **Éclaboussures** : une figurine en contact avec ce Décor ne peut pas utiliser les règles **Impact** et **Piétinement**.
- **Terrain dangereux (6+, Armure métallique)**.
- **Terrain difficile**.
- **Trempé** : toute unité en contact avec ce Décor gagne **Immunisé (Attaque enflammée)**.

2.G Terrain infranchissable

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

Les règles suivantes s'appliquent aux Terrains infranchissables :

- **Terrain dangereux (4+)** pour les unités qui font un Mouvement de fuite à travers eux.
- **Terrain opaque**.
- **Vous ne passerez pas !** Aucune figurine ne peut se déplacer à travers un Terrain infranchissable (sauf dans le cadre d'un Mouvement de fuite).

RÈGLES DE FIGURINE

Les Règles de figurine sont des règles appliquées à des figurines individuelles ou à des éléments de figurine, comme indiqué dans leur profil d'unité.

1 Règles de figurine dédoublées

La plupart des Règles de figurine ne sont pas cumulables. Cela signifie que si une figurine gagne plusieurs instances de la même règle, les effets de cette Règle de figurine dupliquée ne se cumulent pas et n'offrent aucun avantage supplémentaire, sauf indication contraire.

Ceci inclut les Règles de figurines dont les mots-clés sont différents (*par exemple, Blessures multiples (contre Taille 2) et Blessures multiples (contre Taille 3)*), qui sont considérées comme étant deux instances d'une même règle : les deux instances ne peuvent donc s'appliquer simultanément.

Dans un tel cas, le propriétaire doit choisir quelle instance de cette règle appliquer à un moment donné.

2 Règles de figurines et unités

Bien que les Règles de figurines soient conférées aux figurines individuelles, certaines d'entre elles agissent sur l'unité dans son ensemble – c'est notamment le cas de celles qui régissent le mouvement ou la discipline d'une unité. Ces Règles de figurine s'appliquent de l'une ou l'autre des façons suivantes (*remarque : les mêmes mots-clés s'appliquent aux Propriétés*) :

- **Unité avec X** : lorsqu'une Règle de figurine fait référence à « une unité **avec** cette règle (ou propriété) », cela signifie « une unité **dont chaque** figurine a cette règle (ou propriété) ».
- **Unité contenant X** : lorsqu'une Règle de figurine fait référence à « une unité **contenant** cette règle (ou propriété) », cela signifie « une unité dans laquelle **au moins une** figurine a cette règle (ou propriété) ».
- **Unité ne contenant pas X** : lorsqu'une Règle de figurine fait référence à « une unité **ne contenant pas** cette règle (ou propriété) », cela signifie « une unité dans laquelle **aucune** figurine n'a cette règle (ou propriété) ».

3 Sous-types et mots-clés

Attributs d'attaque

Les « Attributs d'attaque » sont une sous-catégorie des Règles de figurine.

Si la plupart des Règles de figurine s'appliquent à l'ensemble de la figurine, incluant tous les éléments de figurine partageant un même socle, les Attributs d'attaque sont propres à un élément de figurine, voire à une attaque.

En outre, sauf mention contraire, les Attributs d'attaque ne s'appliquent qu'aux Attaques de corps à corps.

Cependant, un Attribut d'attaque conféré à une arme, un sort ou une attaque en particulier s'appliquera à cette attaque ou aux attaques portées avec cette arme ou ce sort, peu importe s'il s'agit d'une Attaque de corps à corps ou non.

C'est pourquoi lorsque des Attributs d'attaque sont présents dans un profil d'unité, ils sont notés à la suite des caractéristiques offensives de l'élément de figurine auxquels ils s'appliquent.

Remarque : un Attribut d'attaque peut également être donné à une *unité* (*ex. : dans le cadre de l'effet d'un sort*) ; dans ce cas, il s'applique à l'ensemble des éléments de toutes les figurines dans cette unité. De même, si un Attribut d'attaque est donné à une *figurine*, il s'applique alors à l'ensemble des éléments de cette figurine.

En plus d'être donné à un élément de figurine, un Attribut d'attaque peut être conféré à une arme, à un sort, ou à une attaque en particulier. Dans ce cas, cet Attribut ne s'applique qu'à cette attaque, ou aux attaques portées avec cette arme ou ce sort, et ne s'applique pas aux autres attaques qui pourraient être portées par le même élément de figurine (*à moins bien sûr qu'il ne soit également indiqué comme étant conféré à une autre arme, sort ou attaque de cet élément de figurine*).

Armes

Les « armes » sont une sous-catégorie des Règles de figurine.

Tout comme les Attributs d'attaque, les armes ne peuvent être utilisées que par l'élément de figurine qui les porte. Il existe deux types d'armes :

- **Arme de corps à corps** : un élément de figurine ne peut utiliser qu'une seule Arme de corps à corps à la fois, et ne peut utiliser une telle arme que lorsqu'il est engagé au combat.

Si un élément de figurine est équipé de plusieurs Armes de corps à corps, il doit choisir laquelle utiliser lors de la première Manche de chaque combat, en respectant l'ordre de priorité suivant :

1. Une Arme enchantée
2. N'importe quelle arme autre qu'une Arme de base ou que des Armes naturelles
3. Une Arme de base
4. Des Armes naturelles

Ce choix ne peut être modifié tant que la figurine reste engagée au combat.

- Si l'Arme de corps à corps confère un modificateur à l'une ou l'autre caractéristique offensive, ou l'un ou l'autre Attribut d'attaque, ces effets ne s'appliquent qu'aux Attaques de corps à corps standard de l'élément de figurine qui en est équipé.
 - Si l'Arme de corps à corps confère un modificateur à l'une ou l'autre caractéristique globale ou défensive (Vitesse de charge, Mobilité, Discipline, Points de vie, Capacité défensive, Endurance, Armure) ou l'une ou l'autre Règle de figurine qui n'est pas un Attribut d'attaque, ces effets s'appliquent à l'ensemble de la figurine (*ou élément de figurine, voir la section « Montures de personnage » pour de plus amples informations sur la manière dont les différents effets s'appliquent aux personnages et à leurs montures*) à tout moment, sauf si le porteur choisit d'utiliser une autre Arme de corps à corps.
 - Si l'Arme de corps à corps confère le moindre bonus variable (tels que ceux dépendant d'un jet de dés), leur valeur est déterminée au début du Palier d'initiative au cours duquel l'arme est utilisée.
- **Armes de tir** : Ces armes servent à porter des Attaques de tir.

Un même élément de figurine ne peut utiliser qu'une seule Arme de tir par phase.

Une Arme de tir a généralement une Précision, donnée entre parenthèses après son nom. Les règles de chaque Arme de tir définissent sa Portée maximale, le nombre de Tirs qu'elle effectue pour chaque attaque, la Force et la Pénétration d'armure de ses attaques, ainsi que tout Attribut qui s'applique à ses attaques.

Mots-clés

Les Règles de figurine incluent des mots-clés qui en définissent les effets.

Certains mots-clés sont présentés directement dans le Livre de règles : ils s'appliquent toujours aux règles qui les ont.

D'autres mots-clés peuvent être précisés pour telle ou telle règle propre à une figurine, un sort ou une arme en particulier. Dans ce cas, ce mot-clé sera donné entre parenthèses à la suite du nom de cette règle.

Liste de mots-clés s'appliquant aux Règles de figurine :

- **Cumulable** : lorsqu'une Règle de figurine a ce mot-clé, cela signifie que les effets de plusieurs instances de cette règle se combinent ou s'additionnent.
- **Modificateurs de distance** : indiqué sous la forme d'un nombre suivi par le symbole « " ». Lorsqu'une Règle de figurine a un tel mot-clé, toute distance mentionnée dans sa description est remplacée par la valeur donnée entre parenthèses.
*Par exemple, une figurine avec **Avant-garde (3")** peut faire un mouvement d'Avant-garde au début de la partie, mais avec une Mobilité qui **passse à 3"** au lieu de 6" normalement.*
- **Tir ou Corps à corps et Tir** : un Attribut d'attaque avec le mot-clé « Tir » ne s'applique qu'aux attaques portées avec des Armes de tir. Un Attribut d'attaque avec le mot-clé « Corps à corps et tir » s'applique tant aux Attaques de corps à corps qu'aux Attaques de tir portées par l'élément de figurine concerné.
 - **Rappel** : si aucun mot-clé n'est donné, tout Attribut d'attaque, par défaut, ne s'applique qu'aux Attaques de corps à corps.
*Par exemple, par défaut, l'attribut « **Attaque empoisonnée** » ne s'applique qu'aux Attaques de corps à corps. Par contre, si un élément de figurine a l'attribut **Attaque empoisonnée (Tir)**, ceci signifie que cette règle ne s'applique qu'aux attaques que cet élément de figurine porte à l'aide de ses Armes de tir — à moins qu'il n'ait également les règles **Attaque empoisonnée, voire Attaque empoisonnée (Corps à corps et tir)**.*
- **Attaques spéciales** : un élément de figurine avec une telle règle peut porter une Attaque de corps à corps particulière (*qui n'est pas une Attaque de corps à corps standard*), qui touche automatiquement. Comme il ne s'agit pas d'une Attaque de corps à corps standard, une Attaque spéciale ne peut normalement pas

être effectuée en tant qu'Attaque de soutien, et n'est pas soumise à la règle « Attaques restreintes » (voir le chapitre « Phase de mêlée »).

Les Attaques spéciales ne peuvent être allouées aux figurines attachables qui ne pourraient être prises pour cible par une Attaque à distance (voir le chapitre « Attaques »).

- **Contre X (Attribut d'attaque)** : ce mot-clé signifie que l'Attribut d'attaque ne s'applique que lorsque l'attaque est allouée à un certain type de figurine ennemie, ou à une figurine ennemie qui possède certaines règles ou propriétés.

Les conditions sont données sous la forme « X ». Si plus d'un type d'ennemi est concerné, ces différents types sont séparés par le mot « ou ». Si plusieurs conditions doivent être remplies simultanément pour que l'Attribut d'attaque puisse s'appliquer, elles sont séparées par le mot « et ».

Par exemple, **Blessures multiples (2, contre Taille 4 et Bête, ou Taille 5,)** signifie que l'attribut **Blessures multiples** ne s'applique que si l'attaque est allouée soit à une figurine de Taille 4 et qui a la propriété **Bête**, soit à une figurine de Taille 5 (peu importe qu'elle ait **Bête** ou non).

- **Contre X (autres règles)** : ce mot-clé signifie que la Règle de figurine ne s'applique que lorsque la figurine est attaquée par un certain type de figurine, ou par une figurine ou attaque qui a certaines règles ou propriétés. Par exemple, **Cible difficile (contre Coup fatal)** signifie que la règle **Cible difficile** ne s'applique que lorsque la figurine est attaquée par une attaque avec l'attribut **Coup fatal**. Lorsque plusieurs types d'ennemi ou d'attaque sont visés, ils sont séparés par les mots « ou » et « et », comme expliqué ci-dessus.
- **Mots-clés uniques** : en plus des mots-clés habituels présentés ici, certaines Règles de figurine ont des mots-clés qui leur sont propres. Ceux-ci sont alors définis dans ces règles elles-mêmes.

4 Liste de Règles de figurine

Adeptes magiciens

La figurine est un Magicien, gagne **Canalisation (1)** et connaît **3 Sorts appris** différents, choisis parmi les Sorts d'apprenti et les Sorts d'adepte (n° 1 à 4) de sa Voie de magie.

Elle peut échanger des sorts pendant les Sélections pré-partie. Voir le chapitre « Préparatifs avant le combat ».

Ægide

Ægide est une sauvegarde spéciale, dont la valeur est indiquée entre parenthèses (« X »).

Si « X » est donné en tant que modificateur et avec une valeur maximale (ex. : « +2 »), alors la figurine gagne ce bonus en tant que modificateur à son jet de sauvegarde spéciale d'Ægide, qui ne peut **jamais** être meilleur que 3+. Si la figurine n'a pas encore la règle **Ægide**, elle gagne à la place **Ægide (7 - X+)**. Par exemple, une figurine sans **Ægide** qui gagne **Ægide (+2)** obtiendra **Ægide (5+)**.

Ægide ne peut être employée contre les attaques avec l'attribut **Attaque divine**.

Apprenti magicien

La figurine est un Magicien et connaît **1 Sort appris**, qui est le Sort d'apprenti (n° 1) de sa Voie de magie.

Elle peut échanger des sorts pendant les Sélections pré-partie. Voir le chapitre « Préparatifs avant le combat ».

Attaché

Cette figurine **doit** être déployée à l'intérieur d'une unité contenant une figurine ordinaire, et ne peut la quitter volontairement.

Avant-garde

Après le déploiement, une unité avec cette règle peut immédiatement faire un Déplacement standard (*Mouvement simple, Marche forcée ou Reformation*) d'avant-partie, soumis aux restrictions suivantes :

- Si une valeur « X » est donnée entre parenthèses, la Mobilité de l'unité est **fixée** à X" pour ce mouvement.
- Aucune figurine ne peut parcourir plus de 12" pendant ce déplacement, quelle que soit sa Mobilité.
- L'unité ne peut terminer ce mouvement à 6" d'une unité ennemie.
- Les figurines attachables ne peuvent quitter leur unité dans le cadre de ce déplacement.

Si les deux joueurs ont des unités avec **Avant-garde**, ils déplacent leurs unités à tour de rôle, en commençant par le Défenseur.

Une unité qui commence la partie hors de sa Zone de déploiement ne peut pas déclarer de charge lors du premier Tour de joueur du premier Tour de jeu.

Bouclier

Une figurine avec cette règle est considérée comme **utilisant un Bouclier** à tout moment, sauf lors de la Phase de mêlée si elle utilise une Arme de corps à corps **À deux mains**.

Tant qu'elle **utilise un Bouclier**, la figurine gagne +1 en valeur d'Armure.

De plus, toute figurine de Taille 1-3 qui manie une Arme de base tout en **utilisant un Bouclier** gagne la règle **Parade**.
*Rappel : étant donné que **Bouclier** (tout comme **Parade**) octroie un bonus de caractéristique défensive, ses effets ne s'appliquent pas à un personnage dont la monture a sa propre valeur d'Armure (et de Capacité défensive).*

Canalisation (X) – Cumulable

Une figurine avec cette règle vous accorde X Dés de magie supplémentaires durant l'étape « Siphonner le Voile » de votre Phase de magie.

*Remarque : une figurine **ébranlée** ne peut utiliser cette règle.*

Capitaine

Toute unité incluant un **Capitaine** gagne les règles supplémentaires suivantes :

- Si l'unité a un **Porte-étendard**, elle est considérée comme étant à portée de la règle **Ralliement au drapeau** du porteur de la Grande Bannière* de son armée.
- Si l'unité a un **Musicien**, elle est considérée comme étant à portée de la règle **Présence impériale** du Général* de son armée.

Une même unité ne peut contenir qu'une seule figurine attachable avec la règle **Capitaine** à la fois.

*À condition qu'une telle figurine soit effectivement présente sur le champ de bataille.

Cible difficile (X) – Cumulable

Toute Attaque de tir allouée à une Réserve de Points de vie avec cette règle subit une pénalité de -X pour toucher.



Conclave de magiciens (X)

L'unité prise dans son ensemble est un Magicien qui connaît **X Sorts appris** différents, sélectionnés parmi la liste de sorts disponibles présentée dans son profil d'unité. De plus, si « X » est supérieur ou égal à 2, elle gagne également **Canalisation (1)**.

L'unité ne peut remplacer l'un de ses Sorts appris par le Sort héréditaire de son Livre d'armée que si elle était en mesure de choisir le Sort héréditaire au moment de la Sélection des sorts (dans le cadre de la Planification avant partie). Elle est toujours libre de remplacer l'un de ses sorts par un des autres sorts qu'elle aurait pu choisir à la place. *Pour de plus amples informations, voir le chapitre « Préparatifs avant le combat ».*

Même si l'ensemble de l'unité connaît ces sorts, une seule figurine joue le rôle du Lanceur de sort : à chaque fois que l'unité lance un sort, juste avant de désigner la ou les cible(s) de ce sort, désignez une figurine ordinaire de l'unité en tant que Lanceur du sort.

Si un **Conclave de magiciens** subit un Fiasco, considérez l'ensemble de l'unité comme étant le Lanceur du sort.

En ce qui concerne les Objectifs principal et secondaires, considérez également l'ensemble de l'unité comme étant le Lanceur du sort.

Contact (X)

Toute unité en contact avec au moins une figurine ennemie qui a cette règle subit les effets décrits entre parenthèses (« X »).

Remarque : cela signifie qu'une même unité ne peut subir qu'une seule fois les effets de chaque instance de la règle **Contact (X)** dont le « X » est identique.

Si deux instances de **Contact** ont des effets différents (c'est-à-dire qu'elles ont une valeur « X » différente), alors ces deux instances sont considérées comme deux règles différentes, et les effets de ces deux règles s'appliquent tous deux.

Course rapide

Les jets de Portée de charge, de Distance de fuite ou de Distance de poursuite des unités avec cette règle sont **maximisés**.

Décérébré

Une unité avec cette règle réussit automatiquement tous ses Tests de commandement pour faire une Reformation de combat, et rate automatiquement tous ses Tests de commandement pour rediriger ses charges.

Discipliné

Toute unité contenant cette règle voit ses Tests de commandement **minimisés**.

Dissimulé

La figurine n'est pas déployée selon les règles habituelles.

À la place, au début de n'importe quel tour de n'importe quel joueur, elle peut désigner une unité alliée satisfaisant à l'ensemble des critères suivants :

- La figurine avec la règle **Dissimulé** aurait pu avoir rejoint l'unité.
- La figurine avec la règle **Dissimulé** a un socle de mêmes dimensions que ceux des figurines ordinaires de l'unité, et a la même Taille.
- L'unité désignée n'est pas **Ébranlée** et n'est pas une **unité invoquée** ; elle peut cependant être engagée au combat.

Après avoir désigné une unité appropriée, procédez comme suit :

- Retirez comme perte une figurine ordinaire se trouvant au premier rang de cette unité, et dont le socle a les mêmes dimensions que celui de la figurine avec **Dissimulé**.
- Déployez la figurine avec **Dissimulé** à la place de la figurine éliminée.

Remarque : une figurine attachable avec la règle **Dissimulé** peut toujours être déployée au moyen de cette règle.

Éclaireur

Les unités avec cette règle ne doivent pas être déployées dans leur Zone de déploiement. À la place, toute unité d'**Éclaireurs** peut être déployée n'importe où sur le champ de bataille, à au moins 12" de la Zone de déploiement ennemie.

Une unité qui commence la partie hors de sa Zone de déploiement ne peut pas déclarer de charge lors du premier Tour de joueur du premier Tour de jeu.

Embuscade (X)

Pour chacune de vos unités avec cette règle, vous pouvez choisir de ne pas la déployer selon la procédure normale (c'est-à-dire que vous ne la placez pas sur le champ de bataille au moment du Déploiement), mais de la « placer en Embuscade ». Toute unité placée en Embuscade arrivera sur le champ de bataille plus tard au cours de la partie.

À partir de votre deuxième tour, et à chacun de vos tours suivants, lancez un dé au début de la Phase de mouvement pour **chaque** unité placée en Embuscade : toute unité pour laquelle vous obtenez un 3+ arrive sur le champ de bataille (si possible).

Pendant vos cinquième et sixième tours, ce jet est **toujours** considéré comme ayant donné 3+.

Lorsqu'une unité arrive sur le champ de bataille (elle « sort d'Embuscade ») désignez un point correspondant aux critères « X ». *S'il n'y a sur le champ de bataille aucun point correspondant à ces critères et permettant de placer l'unité, elle ne peut arriver sur le champ de bataille ce tour-ci.*

Déployez chaque unité qui arrive sur le champ de bataille de sorte à ce qu'au moins trois des quatre coins de son Rectangle limite se trouvent à 6" du point désigné, dans n'importe quelle formation autorisée, et en respectant la Règle du pouce d'écart.

Il ne doit se trouver aucune autre unité ou Terrain infranchissable entre le point désigné et le moindre point du Rectangle limite de l'unité qui sort d'Embuscade. *Voir l'illustration ci-dessous.*

Les unités qui sortent d'Embuscade comptent comme ayant accompli un Mouvement simple, et ne peuvent faire aucun déplacement au cours de la même phase.

Si une unité en Embuscade n'arrive pas sur le champ de bataille avant la fin de la partie, elle est retirée comme perte. Une figurine attachable placée en Embuscade peut être déployée en étant jointe à une unité elle-même placée en Embuscade et avec les mêmes critères d'Embuscade « X », en suivant les restrictions habituelles. Elle peut modifier le choix d'unité à rejoindre lors de chacun de vos tours, avant de faire les jets de sortie d'Embuscade.

Ne faites qu'un seul jet de dé pour l'ensemble de l'unité combinée.

*Remarque : la règle **Attaché** est sans effet à cet égard, le choix de l'unité dans laquelle se déployer en Embuscade peut être modifié à chaque tour.*

Une unité qui arrive sur le champ de bataille au 6e tour n'est plus considérée comme **Unité de capture**.

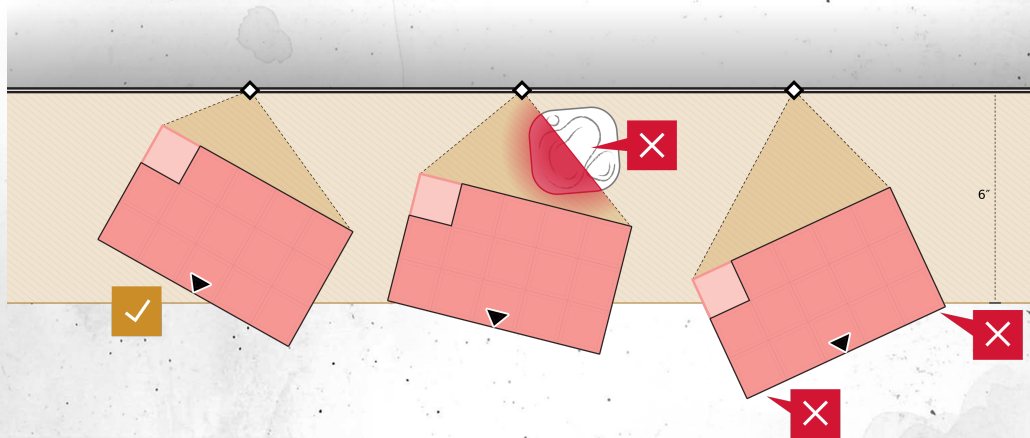


Figure 14 – Déploiement des unités en Embuscade.

Dans les trois exemples ci-dessus, l'unité a la règle **Embuscade (bord de table)**. L'unité marquée d'une coche jaune est placée dans une position autorisée, mais les deux unités marquées d'une croix rouge ne le sont pas : la première, parce qu'il se trouve un Terrain infranchissable entre son Rectangle limite et le point désigné ; la seconde, parce qu'elle n'a pas au moins trois coins de son Rectangle limite à moins de 6" du point désigné.

Exclusif (X) - Cumulable

Cette règle restreint les possibilités pour une figurine attachable de se joindre à d'autres unités.

- Une figurine attachable avec **Exclusif (X)** ne peut se joindre qu'à des unités incluant une figurine répondant au critère « X ».
- Une figurine non attachable avec **Exclusif (X)** ne peut être jointe que par des figurines attachables répondant au critère « X ».
- Si une unité présente plusieurs instances de cette règle, alors l'ensemble des critères doivent être remplis simultanément.

Les critères « X » peuvent inclure le nom d'une ou plusieurs unités, Règles de figurine, Propriétés, améliorations, etc. Si une figurine a à la fois les règles **Exclusif** et **Attaché**, appliquez l'ensemble des critères de ces deux règles simultanément (*rappel : une figurine qui ne peut être déployée est considérée comme ayant été retirée comme perte*).

Frappe vengeresse

Lorsqu'une figurine avec cette règle est retirée comme perte au cours d'une Manche de combat, ne la retirez comme perte qu'à la fin du Palier d'initiative 0.

Frénésie

Une unité contenant cette règle doit toujours choisir de faire un Mouvement de poursuite (*γ compris une Charge irrésistible*) à chaque fois qu'elle le peut.

Garde du corps (X)

Tant qu'un personnage correspondant à au moins l'un des critères définis entre parenthèses (« X ») fait partie d'une unité contenant cette règle, ce personnage gagné **Tenace**. De plus, si l'unité qu'il rejoint a au moins un Rang complet, elle est considérée comme étant à la fois **Déterminée** et en **Formation solide** en ce qui concerne les Tests de moral. *Remarque : une unité avec **Instable** ne fait jamais de Test de moral*

Guide

Cette règle est généralement associée à un certain type de Décor, donné entre parenthèses (« X »). Dans ce cas, **Guide** ne s'applique que dans le cadre des interactions avec ce type de Décor donné.

Une figurine avec cette règle peut ignorer les règles associées aux Décors, à l'exception des points suivants :

- Elle ne peut ignorer les règles modifiant les lignes de vue et le Couvert.
- Elle ne peut ignorer la moindre règle associée avec **Vulnérable**.
- Elle ne peut ignorer la règle « Vous ne passerez pas ! » des Terrains infranchissables.

Une Réserve de Points de vie avec cette règle ne remplit jamais les critères pour déterminer les figurines qui doivent faire un Test de terrain dangereux provoqués par les Décors de type « X » (*elle reste contrainte de faire tout Test de terrain dangereux provenant d'autres sources que les Décors, comme par exemple si elle traverse une unité ennemie pendant un Mouvement de fuite*).

De plus, si l'unité contient une figurine ordinaire avec cette règle, elle ignore la règle **Terrain difficile** de tout Décor du type « X ».

Horreur

Les Mouvements de fuite des unités ennemies sont soumis à **deux** instances de la règle **Jet minimisé** dans les situations suivantes :

- Une unité décide de Fuir ! en réaction à une charge déclarée par une unité contenant **Horreur** (*cette règle ne s'applique pas à d'autres éventuelles réactions de Fuite ! face à des charges déclarées par d'autres unités*).
- Une unité est démoralisée au combat alors qu'elle est en contact avec au moins une unité contenant cette règle.

*Remarque : cette règle est sans effet sur les unités contenant la règle **Sans peur**.*

Immunié (X)

Une attaque avec les Attributs ou les Propriétés données entre parenthèses (« X ») perd ces Attributs ou Propriétés lorsqu'elle est allouée à une figurine avec **Immunié (X)**.

Indiscipliné

Une unité contenant cette règle voit ses Tests de commandement **maximisés**.

Ingénieur (X)

Une fois par Phase de tir, une figurine avec cette règle (pourvu qu'elle ne soit pas **Ébranlée** ni engagée au combat) peut désigner une figurine alliée correspondant aux critères « X » dans une unité à 6" : cette figurine gagne +1 pour toucher avec des Attaques de tir (jusqu'à un maximum de 3+).

Une même figurine ne peut bénéficier des effets de plus d'une instance de cette règle à la fois.

Si vous désirez utiliser cette règle, vous devez le déclarer avant de tirer avec la figurine désignée.

Insignifiant

Une unité avec cette règle ne provoque aucun Test de panique chez les unités qui ne contiennent pas cette règle lorsqu'elle les traverse au cours d'un Mouvement de fuite.

Instable

Lorsqu'une unité avec cette règle est amenée à faire un Test de moral, au lieu de faire ce test, elle perd un nombre de Points de vie égal à la différence entre les Résultats de combat (*sans aucune sauvegarde possible*). Les Points de vie perdus sont d'abord retirés aux figurines ordinaires ; si le nombre de Points de vie perdus suffit à éliminer toutes les figurines ordinaires de l'unité, toute perte de Point de vie excédentaire est allouée par le propriétaire de l'unité aux éventuelles figurines attachables dans l'unité, de façon aussi égale que possible.

Cette perte de Points de vie peut être réduite de la manière suivante :

1. Si l'unité contient **Tenace**, la perte de Points de vie est divisée par deux, en arrondissant à l'unité supérieure.
2. Si l'unité est soumise à l'effet de la règle **Ralliement au drapeau**, la perte de Points de vie est réduite de 1.
3. Si, en plus d'être soumise à l'effet de la règle **Ralliement au drapeau**, l'unité est **Déterminée**, la perte de Points de vie est encore réduite de 1.
4. Si, en plus d'être soumise à l'effet de la règle **Ralliement au drapeau**, l'unité est en **Formation solide**, la perte de Points de vie est encore réduite de 1.

Ainsi, une unité qui est soumise à l'effet de la règle **Ralliement au drapeau** tout en étant également **Déterminée** et en **Formation solide** réduit cette perte de Points de vie d'un total de 3. Une figurine attachable avec **Instable** ne peut se joindre qu'à des unités qui contiennent cette règle ; de même, une unité contenant cette règle ne peut être rejointe que par des figurines qui l'ont aussi.

Maître magicien

La figurine est un Magicien, gagne **Canalisation (2)** et connaît **5 Sorts appris** différents, choisis parmi les Sorts d'apprenti, les Sorts d'adepte et les Sorts de maître (**n° 1 à 6**) de sa Voie de magie.

Elle peut échanger des sorts pendant les Sélections pré-partie. Voir le chapitre « Préparatifs avant le combat ».

Magie protéiforme (X)

La figurine connaît X Sorts appris différents, et est un Magicien. Elle ne choisit pas de Voie de magie : à la place, elle peut sélectionner différents Sorts d'apprenti (n° 1) parmi les Voies de magie qui lui sont disponibles,

Elle peut échanger des sorts pendant les Sélections pré-partie. Voir le chapitre « Préparatifs avant le combat ».

Mort-vivant

Une unité contenant cette règle ne peut faire de Marche forcée, à moins qu'elle ne soit à portée de la règle **Présence impérieuse** d'une figurine alliée (toute Reformation dont la distance dépasse la Mobilité de l'unité compte comme une Marche forcée à cette fin).

De plus, les figurines avec cette règle ont une caractéristique supplémentaire, appelée « Résurrection (Rsr) », qui peut interagir avec divers effets.

Mouvement aléatoire (X")

Une unité avec cette règle ne suit pas les règles habituelles de charge, déplacement, poursuite ou fuite.

À la place, appliquez les règles suivantes :

- Pendant la Phase de charge, la figurine ne peut déclarer de charge.
- À tout moment où la figurine souhaiterait faire un Déplacement standard, elle fait à la place un Mouvement de poursuite (*voir le chapitre Phase de mêlée*), avec les exceptions suivantes :
 - Elle **doit** se déplacer pendant la Phase de mouvement si elle le peut, et doit le faire avant que toute autre unité sans la règle **Mouvement aléatoire** ne se soit déplacée.
 - Elle se déplace de la distance « X » donnée entre parenthèses.
 - Elle peut choisir la direction dans laquelle aller. Son propriétaire doit indiquer cette direction avant de faire son jet de Distance de poursuite.
 - À moins qu'elle ne soit en charge, elle ne fait aucun Test de terrain dangereux.
 - Elle considère le bord de table comme un Terrain infranchissable.
 - Ce déplacement compte comme un Déplacement standard pour ce qui est de la règle « Tir en mouvement ».
- Si l'unité doit fuir ou poursuivre, au lieu des règles normales, elle utilise la distance « X » indiquée entre parenthèses en guise de Distance de poursuite ou de fuite.

Si un point de règle nécessite que l'on détermine la Mobilité ou la Vitesse de charge de la figurine, utilisez la valeur maximale de « X » (ex. : si « X » vaut 2D6, considérez que sa Mobilité maximale est de 12"). *Remarque : cela signifie qu'une figurine avec **Mouvement aléatoire** ne peut faire de **Mouvement magique** ni utiliser la règle **Avant-garde**.*

*Cela signifie également que tout effet qui modifie sa Distance de poursuite (ex. : **Jet maximisé**) modifie également le reste de ses déplacements.*

Mouvement spectral

Une unité avec cette règle ignore les Décors et le Terrain découvert lors de ses déplacements.

Elle doit respecter la Règle du pouce d'écart à la fin de son déplacement.

Une Réserve de Points de vie avec cette règle ne remplit jamais les critères pour déterminer les figurines qui doivent faire un Test de terrain dangereux provoqués par les Décors (elle reste contrainte de faire tout Test de terrain dangereux provenant d'autres sources que les Décors, comme par exemple si elle traverse une unité ennemie pendant un Mouvement de fuite).

Si l'unité termine son mouvement à l'intérieur d'un Terrain infranchissable, faites-la revenir jusqu'à sa dernière position autorisée – à moins que cette situation ne se produise dans le cadre d'un Mouvement de fuite, auquel cas les règles habituelles de Mouvement de fuite s'appliquent.

Musicien

Musicien est une amélioration d'unité, habituellement représentée par la présence d'une figurine spécifique.

Lors de ses Reformations et de ses Reformations post-combat, une unité contenant cette amélioration peut modifier son nombre de colonnes de ± 4 au lieu de ± 2 .

*Rappel : cette règle interagit également avec la capacité des unités avec **Troupe légère** à se Reforme.*

Parade

Lorsqu'une figurine avec cette règle subit une Attaque de corps à corps portée par une figurine ennemie engagée sur son front, sa Capacité défensive est **fixée** sur au moins la Capacité offensive de l'attaquant.

*Rappel : étant donné que **Parade** octroie un bonus à une caractéristique défensive, cet effet ne s'applique pas à un personnage dont la monture possède sa propre Capacité défensive.*

Perturbant – Cumulable

Les Attaques de corps à corps allouées à une Réserve de Points de vie avec cette règle subissent une pénalité de -1 pour toucher.

Ignorez cette règle si le score pour toucher final serait supérieur à 5+.

Plateforme de guerre

La figurine suit les règles des figurines attachables, avec les exceptions suivantes :

- Elle ne peut jamais « Faire place ! » (même si elle est aussi un personnage).
- Lorsque vous allouez des Attaques à distance sur une unité contenant une **Plateforme de guerre**, la figurine en question est considérée comme étant de même Taille que les figurines ordinaires de son unité (si aucune figurine ordinaire n'est présente dans l'unité, ignorez cette règle).
- Une même unité ne peut jamais contenir plus d'une **Plateforme de guerre** à la fois.

Tant que la figurine est jointe à une unité, sa Vitesse de charge et sa Mobilité **passent** à celles de l'unité, avec les exceptions suivantes :

- Si la **Plateforme de guerre** n'est pas en contact sur ses deux flancs avec des figurines ordinaires (à la fois sur sa gauche et sur sa droite), elle doit utiliser sa propre Vitesse de charge et Mobilité à la place ce qui signifie que si elle est plus lente que le reste de l'unité, la Vitesse de charge et la Mobilité de l'unité **passent** à celles de la **Plateforme de guerre**.
- La **Plateforme de guerre** ne peut pas utiliser la Vitesse de charge et la Mobilité de l'unité lorsqu'elle quitte l'unité (ex. : en faisant un Mouvement de charge). Dans une telle situation, elle doit utiliser ses propres Vitesse de charge et Mobilité.

Porte-étendard

Cette règle est une amélioration d'unité normalement représentée par la présence d'une figurine appropriée portant un drapeau, enseigne, icône ou autre mascotte.

Une unité contenant un **Porte-étendard** ajoute $+1$ au Résultat de combat de son camp.



Présence impérieuse (X)

Toute figurine alliée dans unité se trouvant à 12" d'une figurine non **Ébranlée** avec cette règle emprunte la Discipline de cette figurine : résolvez d'abord les effets de tout modificateur qui s'applique à la Discipline de la figurine avec cette règle, puis la valeur de Discipline de toutes les figurines à portée **pass**e à cette valeur (*remarque : une figurine qui verrait sa valeur de Discipline diminuer en raison de **Présence impérieuse** ignore cette règle*).

Si cette règle est suivie de parenthèses incluant des règles, des propriétés, des noms d'unité, etc. (« X »), cela signifie que seules les unités correspondant à ces critères peuvent bénéficier de cette instance de la règle **Présence impérieuse**.

Ralliement au drapeau

Toute figurine à 12" d'une figurine alliée non **ébranlée** avec cette règle doit relancer ses Tests de bravoure ratés.

Régénération (X)

Régénération est une sauvegarde spéciale, dont la valeur est indiquée entre parenthèses (« X »).

Si « X » est donné en tant que modificateur et avec une valeur maximale (ex. : « +2 »), alors la figurine gagne ce bonus en tant que modificateur à son jet de sauvegarde spéciale de **Régénération**, qui ne peut **jamais** être meilleur que 3+. Si la figurine n'a pas encore la règle **Régénération**, elle gagne à la place **Régénération (7 - X+)**. Par exemple, une figurine sans **Régénération** qui gagne **Régénération (+2)** obtiendra **Régénération (5+)**.

Régénération ne peut être employée contre les attaques avec l'attribut **Attaque enflammée**, ni contre les attaques avec **Coup fatal** qui ont obtenu un résultat naturel de '6' sur leur jet pour blesser.

Repli tactique

Une unité avec cette règle qui est en contact avec une unité ennemie **peut** volontairement choisir de devenir « Démoralisée » au début de l'étape 4.C d'une Manche de combat (« Tests de moral »). Dans ce cas, l'unité est considérée comme ayant raté un Test de moral, et est ignorée pour le reste de cette étape.

Si l'unité fait partie du camp qui a gagné le combat, l'ennemi ne peut pas la poursuivre.

*Remarque : une unité **Instable** ou **Surnaturelle** qui choisit volontairement d'être « Démoralisée » ne subit aucune perte de Point de vie.*

Une unité avec cette règle réussit automatiquement tout Test de ralliement qu'elle effectue après avoir été volontairement **Ébranlée**.

Si une figurine a à la fois les règles **Repli tactique** et **Sans peur**, elle ignore cette dernière règle en ce qui concerne le choix de ses réactions aux charges *c'est-à-dire que si chaque figurine dans l'unité a **Repli tactique**, l'unité peut choisir de Fuir ! face à une charge, quand bien même ces figurines auraient **Sans peur**.*

Résistance à la magie (X)

Lorsqu'une figurine ennemie lance un sort qui cible au moins une unité contenant cette règle, le Jet de lancement de ce sort subit une pénalité de -X, où « X » est égal à la valeur de **Résistance à la magie** la plus élevée parmi toutes ses cibles.

Résistant

Les attaques allouées à la Réserve de Points de vie de la figurine doivent relancer leurs jets pour blesser réussis.

Si un Attribut d'attaque, une Propriété ou une Règle de figurine est indiquée entre parenthèses (« X »), cela signifie que cette règle ne s'applique que contre les attaques qui ont cet Attribut, ou qui sont portées par une figurine avec cette Propriété ou Règle.

Résolu (X)

Une unité contenant cette règle qui a au moins un Rang complet est considérée comme ayant « X » Rangs complets additionnels lorsqu'elle est engagée au combat. *Remarque : cette règle s'applique avant d'appliquer les effets d'**Encerclée**.*

*Si la valeur entre parenthèses se présente sous la forme « X+ », cela signifie qu'elle peut être ajoutée à toute autre instance de **Résolu** que possède déjà l'unité.*

Sans peur

Une unité contenant cette règle réussit automatiquement ses Tests de panique et ne peut choisir Fuir ! en réaction à une charge (à moins qu'elle ne soit déjà **Ébranlée** ou qu'elle n'ait la règle **Repli tactique**).

De plus, elle ignore les effets de la règle **Horreur**.

Se tient derrière

Une figurine attachable avec cette règle n'est pas tenue d'avoir son front aussi proche que possible du front de son unité (*cela signifie généralement que la figurine peut être positionnée n'importe où dans son unité*).

Cette règle ne peut être appliquée si le socle de la figurine est incompatible avec ceux de l'unité.

Solitaire

Une unité contenant cette règle ne peut jamais être rejointe par d'autres figurines, ni se joindre à une autre unité.



Statique

Une unité avec cette règle ne peut déclarer de charges, faire de Marche forcée ni de Mouvement de poursuite (y compris dans le cadre d'un **Mouvement aléatoire**), et ne peut choisir de Fuir ! en réaction à une charge. Si une unité avec cette règle doit faire un Mouvement de fuite, à la place, elle est retirée comme perte.
Si une figurine avec cette règle effectue un Déplacement standard, elle ne peut tirer lors du même tour.

Une unité avec cette règle peut tracer une ligne de vue à partir de n'importe quel point de son socle (*et pas uniquement sur son front et dans son arc frontal*).

Lorsqu'une figurine avec cette règle porte une **Attaque de tir**, déterminez le côté cible de l'unité ciblée en fonction de l'arc de l'unité ciblée dans lequel se trouve le centre du socle de la figurine plutôt que le centre de son front.

Surnaturel

Lorsqu'une unité avec cette règle rate un Test de moral, au lieu d'être démoralisée, **Ébranlée** et de fuir le combat, elle perd un nombre de Points de vie égal à la différence entre les Résultats de combat (*sans aucune sauvegarde possible*). Les Points de vie perdus sont d'abord retirés aux figurines ordinaires ; si le nombre de Points de vie perdus suffit à éliminer toutes les figurines ordinaires de l'unité, toute perte de Point de vie excédentaire est allouée par le propriétaire de l'unité aux éventuelles figurines attachables dans l'unité, de façon aussi égale que possible.

Une figurine attachable avec **Surnaturel** ne peut se joindre qu'à des unités qui contiennent cette règle ; de même, une unité contenant cette règle ne peut être rejointe que par des figurines qui l'ont aussi.

Tenace

Lorsqu'une unité qui contient cette règle perd une Manche de combat, le modificateur à sa Discipline dû à la différence entre les Résultats de combat est divisée par deux, en arrondissant à l'unité supérieure (*c'est-à-dire qu'on arrondit de sorte à avoir un modificateur plus important*).

Si l'unité est également **Déterminée**, le modificateur passe d'abord à « pas moins de -2 », puis est divisé par deux, en arrondissant, pour arriver à -1.

Si l'unité est **Instable**, les pertes de Points de vie dues à cette règle sont divisées par deux, en arrondissant à l'unité supérieure (*c'est-à-dire de sorte à avoir une perte de Points de vie plus importante*).

Terreur

Lorsqu'une unité contenant cette règle déclare une charge, la cible doit faire un Test de panique. En cas d'échec, elle doit Fuir ! en réaction à cette charge si elle le peut (*ex. : si elle n'est pas engagée au combat*).

Remarque : ce Mouvement de fuite n'étant pas considéré comme volontaire, l'unité provoquera également des Tests de panique pour toutes les unités alliées qu'elle traversera au cours de sa fuite.

Une unité contenant **Terreur** est elle-même immunisée aux effets de cette règle.

Tirailleur

Une unité contenant cette règle adopte une formation particulière, appelée « Formation de tirailleurs ». Au lieu d'être placées en contact les unes avec les autres, les figurines de l'unité maintiennent entre elles une distance de 12,5 mm (*soit à peu près un-demi pouce, voir l'illustration ci-dessous*).

Ces vides dans la formation sont considérés comme faisant partie intégrale de l'unité en ce qui concerne l'éventuel Couvert et les lignes de vue, et comme ayant la même Taille que l'unité.

Mis à part ce vide entre les figurines, les unités en Formation de tirailleurs suivent les règles habituelles de formation des unités : elles ont un front, deux flancs et un dos, peuvent porter des Attaques de soutien, etc.

Une unité en Formation de tirailleurs ne peut être rejointe que par des figurines attachables qui ont la même Taille qu'elle.

Une figurine attachable dont le socle n'a pas exactement les mêmes dimensions que ceux des figurines ordinaires de l'unité est d'office considérée comme ayant un socle incompatible pour ce qui est de sa position au sein de l'unité.

L'unité cesse d'être en Formation de tirailleurs lorsque toutes les figurines qui ont cette règle l'ont quittée. Dans ce cas, refaites adopter une formation habituelle à l'unité en rapprochant toutes les figurines les unes des autres sans déplacer le centre du premier rang. Si l'unité est engagée au combat lorsqu'une telle situation se produit, faites glisser les unités ennemies en contact avec elle pour maintenir le contact, selon les règles habituelles.

Voir la figure 15.

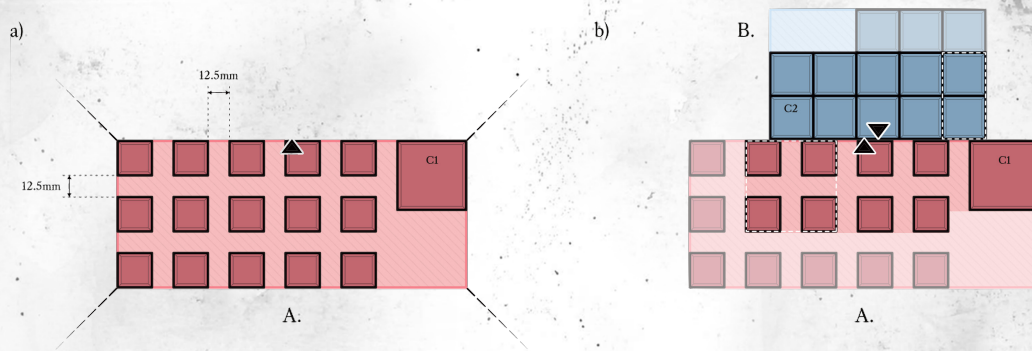


Figure 15 – Formation de tirailleurs.

Exemple d'unité en Formation de tirailleurs, incluant un Personnage au socle non compatible. Toutes les figurines se trouvent à 12,5 mm les unes des autres.

La même unité est à présent engagée au combat. Seules les figurines foncées peuvent attaquer. Les figurines aux bords en pointillé peuvent attaquer un personnage (C1 ou C2). Les figurines claires ne peuvent attaquer.

Troupe légère

Lorsqu'une unité avec cette règle fait une Reformation, elle peut se déplacer d'une distance maximale équivalant au double de sa Mobilité (au lieu de la moitié de sa Mobilité).

- Si, lors d'une Reformation, le centre de l'unité se déplace d'une distance supérieure à sa Mobilité, alors ce déplacement est considéré comme une Marche forcée pour ce qui est des règles associées à Marche forcée (ex. : *Tests de terrain dangereux, interdiction de faire un tel déplacement si l'unité a la règle **Mort-vivant**, etc.*).

Du point de vue du tir, cela reste considéré comme une Reformation.

Remarque : cette règle est sans effet sur les autres types de Déplacement standard, tels que Marche forcée.

- Si la Reformation a débuté à 3" d'une unité ennemie non **Ébranlée** contenant un **Musicien**, la Reformation est limitée à sa Mobilité normale. *Remarque : l'unité avec **Troupe légère** est toujours libre de faire une Marche forcée normale.*

Une unité contenant **Troupe légère** est **toujours** considérée comme ayant zéro Rang complet ; aux fins de cette règle, ignorez les éventuelles figurines attachables avec **Troupe légère** jointes à l'unité, à moins que l'unité ne soit intégralement constituée de figurines attachables.

Vol

Une unité avec cette règle ignore les Décors, le Terrain découvert et les autres unités durant ses Déplacements standard et ses Mouvements de charge.

L'unité doit respecter la Règle du pouce d'écart à la fin de l'ensemble de ses déplacements. De plus, les règles des Décors et/ou du Terrain découvert où elle débute et termine son déplacement s'appliquent toujours à elle.

Pendant un Mouvement de charge, l'unité chargée n'est pas ignorée ; de plus, il doit y avoir de la place pour permettre au front de l'unité d'entrer en contact avec l'unité chargée avant l'Alignement.

Vulnérable

Les attaques allouées à la Réserve de Points de vie de la figurine doivent relancer leurs jets pour blesser ratés.

Si un Attribut d'attaque, une Propriété ou une Règle de figurine est indiquée entre parenthèses (« X »), cela signifie que cette règle ne s'applique que contre les attaques qui ont cet Attribut, ou qui sont portées par une figurine avec cette Propriété ou Règle.

5 Armes de corps à corps

Nom	Modificateurs de caractéristique	Règles de figurine
Armes naturelles Tous les éléments de figurine avec <i>Assemblage</i> , <i>Bête</i> ou <i>Monture</i> sont équipés d'Armes naturelles par défaut, et ne peuvent les perdre.	-	Lors du Choix de l'équipement et des capacités, un élément de figurine ne peut choisir d'employer ses Armes naturelles que s'il n'a pas d'autre choix.
Arme de base Toutes les figurines sans Armes naturelles sont équipées d'une Arme de base, qui constitue leur équipement par défaut et ne peut jamais être perdue ni détruite.	-	Lors du Choix de l'équipement et des capacités, un élément de figurine ne peut choisir d'employer son Arme de base que s'il n'a pas d'autre choix, à moins qu'il ne soit un Maître d'armes . Toute figurine qui utilise une Arme de base et un Bouclier gagne Parade .
Arme lourde	+2 Fo, +2 PA, Agi fixée à 0	À deux mains
Hallebarde	+1 Fo, +1 PA	À deux mains.
Lance de cavalerie Une Lance de cavalerie ne peut être utilisée que par une figurine avec <i>Centauroïde</i> ou <i>Monture</i> .	Charge dévastatrice (+2 Fo, +2 PA, +1 Agi)	-
Lance légère Une Lance légère ne peut être utilisée que par une figurine avec <i>Centauroïde</i> ou <i>Monture</i> .	Charge dévastatrice (+1 Fo, +1 PA)	-
Paire d'armes	+1 Att, +1 Off	À deux mains. Les attaques portées avec une Paire d'armes ignorent Parade .
Lance Les figurines avec <i>Centauroïde</i> ou <i>Monture</i> ne peuvent pas utiliser de Lance.	+1 Agi, +1 PA, et +1 PA supplémentaire contre <i>Centauroïde</i> ou <i>Monture</i>	Combat sur un rang supplémentaire

Table 1 - Armes de corps à corps

6 Armes de tir

Nom	Portée	Nbre de tirs	Fo	PA	Règles de figurine
Arc	24"	1	3	0	Tir sur un rang supplémentaire.
Arc long	30"	1	3	0	Tir sur un rang supplémentaire.
Arbalète	30"	1	4	1	Encombrant (1).
Arquebuse	24"	1	4	2	Encombrant (1).
Pistolet	12"	1	4	2	Tenir et tirer, Tir rapide.
Armes de jet	8"	2	U*	U*	Tenir et tirer, Tir précis, Tir rapide.
Souffle (X)	8"	2D6	X	X	Usage unique. Fixe, Tir en marche forcée, Touches automatiques. La Force, la Pénétration d'armure et les Attributs de l'attaque sont donnés entre parenthèses (« X »).

* Au lieu d'une valeur fixe, utilisez la Force ou la Pénétration d'armure de l'élément de figurine qui utilise cette arme

Table 2 – Armes de tir

7 Attributs d'attaque

À deux mains

Un élément de figurine qui manie une Arme de corps à corps **À deux mains** ne peut **utiliser un Bouclier** en même temps pour se défendre contre les Attaques de corps à corps (*à moins qu'il n'ait également la règle Poigne de fer*).

Artillerie - Tir

Une attaque avec cet attribut ignore les pénalités pour toucher imposées par le Couvert. De plus, elle gagne un bonus de +1 pour toucher des unités qui sont en **Formation solide**, sont de Taille 5, ou les deux.

Attaque au passage (X touches, Y)

Si une figurine avec cet attribut se trouve à 1" d'une unité ennemie non engagée au combat au cours d'un Déplacement standard (*même de façon temporaire*), l'unité de la figurine peut porter une **Attaque au passage** à cette unité ennemie. Cette attaque ne peut être portée qu'une seule fois lors de chacun de vos tours.

Ne la résolvez qu'une fois que le déplacement a été lui-même entièrement résolu. L'attaque touche automatiquement, et compte comme une Attaque à distance.

Chaque élément de figurine avec cet attribut dans l'unité doit l'employer contre la même cible. Cette attaque inflige X touches, avec les mêmes Force, Pénétration d'armure et Attributs d'attaque que l'élément de figurine, mais sans tenir compte de ses armes.

Si des valeurs différentes sont définies entre parenthèses (« Y ») pour la Force, la Pénétration d'armure ou des Attributs d'attaque, ces valeurs sont utilisées à la place. Dans ce cas, l'**Attaque au passage** gagne également l'attribut **Fixe**.

Attaque de zone (X × Y)

Avant de porter une Attaque de tir avec une **Attaque de zone**, déterminez quel est le côté cible de l'attaque, en suivant les mêmes règles que pour la détermination du Couvert.

- Si l'attaque touche la cible dans son *front* ou dans son *dos* : désignez jusqu'à Y *rangs* différents de la cible.
- Si l'attaque touche la cible sur un de ses *flancs* : désignez jusqu'à Y *colonnes* différentes de la cible.

Pour chaque rang ou chaque colonne comptée de la sorte, l'unité ciblée subit X touches (mais pas plus que le nombre total de figurines dans ce rang ou dans cette colonne).

Une **Attaque de zone** ne peut pas infliger plus de touches que le nombre total de figurines dans l'unité ; aucune figurine ne peut subir plus d'une touche d'une même **Attaque de zone**.

Rappel : les attaques qui sont multipliées en plusieurs touches sont allouées après avoir établi le nombre de touches infligées (c.-à-d. après que l'attaque a touché).

La figure 16 présente différentes variations d'**Attaques de zone**.

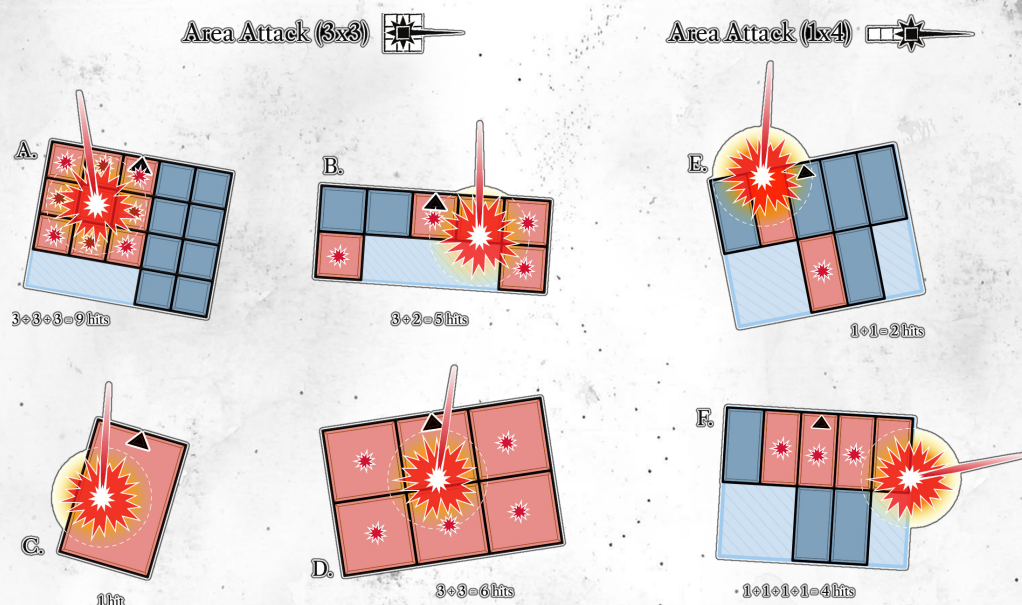


Figure 16 - Exemples d'Attaques de zone.

Les unités A à D sont touchées par une **Attaque de zone (3x3)** qui cible leur front.

A : l'unité compte trois rangs de plus de trois figurines. Nombre de touches : $3 + 3 + 3 = 9$.

B : le premier rang a plus de trois figurines, mais le second rang n'en compte que deux. Il n'y a pas de troisième rang. Nombre de touches : $3 + 2 = 5$.

C : puisque cette unité ne compte qu'une seule figurine, il n'y a qu'un seul rang d'une seule figurine. Nombre de touches : 1.

D : le premier et le second rang comptent trois figurines. Il n'y a pas de troisième rang. Nombre de touches : $3 + 3 = 6$.

Les unités E et F sont touchées par une **Attaque de zone (1x4)**.

E : l'attaque cible le front de l'unité. Le premier et le second rang comptent au moins une figurine. Il n'y a pas de troisième ni de quatrième rang. Nombre de touches : $1 + 1 = 2$.

F : l'attaque cible le flanc de l'unité. Il y a plus de quatre colonnes, contenant chacune au moins une figurine. Nombre de touches : $1 + 1 + 1 + 1 = 4$.

Attaque divine

Aucune sauvegarde d'**Ægide** ne peut être utilisée pour contrer une **Attaque divine**.

Attaque empoisonnée - Cumulable

Lorsqu'une attaque avec cet attribut touche sur un '6', elle blesse automatiquement (*aucun jet pour blesser n'est requis*).

Si une attaque a au moins deux instances de cette règle, à la place, elle blesse automatiquement sur un résultat de '5' ou '6' pour toucher.

Si l'attaque génère plus d'une touche (*ex. : parce qu'elle a aussi les attributs **Attaque de zone** ou **Fureur***), seule une touché, choisie par l'attaquant, blesse automatiquement ; toutes les autres touches doivent faire des jets pour blesser selon les règles habituelles.

Attaque enflammée

Aucune sauvegarde de **Régénération** ne peut être utilisée pour contrer une **Attaque enflammée**.

Attaque foudroyante

Une attaque avec cette règle doit relancer ses jets pour blesser ratés contre les figurines qui n'ont pas la propriété **Armure métallique**.

Attaque magique

Cet Attribut d'attaque ne confère aucun effet en tant que tel, mais interagit avec d'autres règles, telles qu'**Ægide (X, contre Attaque magique)**.

Attaques de soutien (X) - Cumulable

Tout élément de figurine avec cet attribut remplace la limite de son nombre maximal d'attaques pouvant être portées en tant qu'Attaques restreintes par la valeur donnée entre parenthèses (« X ») ou, si cette valeur est accompagnée du signe « + », augmente ce nombre de +X.

Attaques psychiques

Pour faire les jets pour blesser d'une attaque avec cet attribut, substituez la valeur d'Endurance de la cible par sa valeur de Discipline.

Attaque toxique

Toute attaque avec cet attribut voit sa Force **fixée** à 3, sa Pénétration d'armure **fixée** à 10, et est **Fixe**.

Blessures multiples (X)

Lorsqu'une attaque avec cet attribut provoque au moins une perte de Points de vie, leur nombre est multiplié par la valeur donnée entre parenthèses (« X »). Si cette valeur est un dé, lancez un dé pour chaque blessure non sauvegardée causée par l'attaque avec **Blessures multiples**.

Le nombre de blessures ainsi obtenu ne peut jamais être supérieur à la caractéristique de Points de vie donnée sur le profil de la cible (sans tenir compte des Points de vie perdus précédemment au cours de la bataille).

*Ex. : si une attaque avec **Blessures multiples (1D6)** blesse une unité de Trolls (3 PV) et obtient un '5' en guise de multiplicateur, le nombre de Points de vie perdus est réduit à 3, même si l'unité de Trolls a déjà perdu deux Points de vie au cours de la bataille.*

Broyage (X touches, Y) – Attaque spéciale

Tout élément de figurine avec cet attribut peut porter une Attaque spéciale à son propre Palier d'initiative, qui inflige X touches avec les mêmes Force, Pénétration d'armure et Attributs d'attaque que l'élément de figurine, mais sans tenir compte de ses armes.

Rappel : les attaques multipliées en plusieurs touches sont allouées après avoir déterminé le nombre de touches obtenues (c'est-à-dire après que l'attaque a touché).

Charge dévastatrice – Cumulable

Tout élément de figurine avec cet attribut (ou qui utilise une arme dotée de cet attribut) gagne les modificateurs de caractéristiques et les règles données entre parenthèses.

*Par exemple, un élément de figurine avec **Charge dévastatrice (+1 Fo)** gagne +1 Fo lorsqu'il est en charge.*

Combat sur un rang supplémentaire – Cumulable

Tout élément de figurine avec cet attribut (ou qui utilise une arme avec cette règle) peut porter ses Attaques de soutien depuis un rang supplémentaire.

Coup écrasant

Lorsqu'un élément de figurine avec cet attribut alloue ses attaques au combat, il peut décider d'échanger l'ensemble de ses Attaques de corps à corps standard contre une unique Attaque de corps à corps standard, dont la Force et la Pénétration d'armure **passent** à 10, et qui gagne **Blessures multiples (1D3)**. Cette règle ne peut être utilisée si l'élément de figurine est soumis à la règle d'Attaques restreintes.

Coup fatal

Si une attaque avec cet attribut blesse sur un '6', sa Pénétration d'armure est **fixée** à 10, et elle n'autorise aucune sauvegarde de **Régénération**.

Déchaînement

Pendant la première Manche d'un combat, tout élément de figurine avec cet attribut (ou qui utilise une arme dotée de cet attribut) gagne les modificateurs de caractéristiques et les règles données entre parenthèses.

*Par exemple, un élément de figurine avec **Déchaînement (+1 Force)** gagne +1 en Force lors de la première Manche de chaque combat.*

Encombrant (X)

Si la figurine a fait un Déplacement standard lors du même tour, ses attaques qui ont l'attribut **Encombrant** subissent une pénalité de -X pour toucher. Ce modificateur peut se cumuler à la pénalité de -1 pour toucher de « Tir en mouvement ».

Fixe

Toute attaque ou Attribut d'attaque avec **Fixe** n'est **jamais** modifié par le moindre sort, Objet magique, ou autre Règle de figurine provenant de figurines alliées, sauf mention contraire.

Fureur

Si une attaque avec cette règle obtient un résultat de '6' sur son jet pour toucher, elle cause une touche supplémentaire (*généralement, cela signifie qu'elle cause deux touches au lieu d'une seule*). Cette touche supplémentaire est allouée à la même cible.

Grâce elfique

Lorsqu'un élément de figurine avec cet attribut manie une Arme lourde, il subit une pénalité de -1 en Agilité au lieu de **toujours** attaquer au Palier d'initiative 0.

Haine

Une attaque avec cet attribut doit relancer ses jets pour toucher ratés.



Impact (X touches, Y) – Attaque spéciale

Lorsqu'il est en charge, tout élément de figurine avec cet attribut peut porter une Attaque spéciale qui est résolue au Palier d'initiative 10, et inflige X touches avec les mêmes Force, Pénétration d'armure et Attributs d'attaque que l'élément de figurine, mais sans tenir compte de ses armes. *Rappel : les attaques multipliées en plusieurs touches sont allouées après avoir déterminé le nombre de touches obtenues (c'est-à-dire après que l'attaque a touché). Si plus d'un élément d'une même figurine a cet attribut, un seul d'entre eux (désigné par son propriétaire) peut porter son attaque d'Impact lors de chaque Manche de combat.*

Maître d'armes

L'élément de figurine peut choisir quelle Arme de corps à corps utiliser au début de chaque Manche de combat, et pas seulement au cours de la première Manche de combat.

Il peut également choisir de se battre avec son Arme de base, même s'il est équipé d'une autre Arme de corps à corps (cependant, s'il est équipé d'une Arme enchantée, il reste obligé de l'utiliser).

Toutes les figurines ordinaires doivent toujours choisir la même arme. *C'est-à-dire que l'élément de figurine ne doit se conformer qu'à la priorité n° 1 du choix de l'arme.*

Piétinement (X touches, Y) – Attaque spéciale

Tout élément de figurine avec cet attribut peut porter une Attaque spéciale qui ne peut être allouée qu'à une Réserve de Points de vie de Taille 0-1, est résolue au Palier d'initiative 0, et inflige X touches avec les mêmes Force, Pénétration d'armure et Attributs d'attaque que l'élément de figurine, mais sans tenir compte de ses armes. *Si plus d'un élément d'une même figurine a cet attribut, un seul d'entre eux (désigné par son propriétaire) peut porter son attaque de Piétinement lors de chaque Manche de combat.*

Poids du nombre

Une attaque avec cet attribut gagne +1 à son jet pour blesser, jusqu'à un maximum de 3+.

Poigne de fer

Tout élément de figurine avec cet attribut ignore la règle **À deux mains**, et toute arme qu'elle manie compte comme une Arme de base du point de vue de la règle **Bouclier** (tout en conservant toutes ses autres règles et modificateurs).

Rage

Chaque fois que la figurine perd un Point de vie, elle gagne +1 en valeur d'Attaque.

Chaque fois qu'elle **récupère** ou **ressuscite** un Point de vie, elle souffre d'une pénalité de -1 en valeur d'Attaque.

Tenir et tirer – Tir

Lorsqu'une unité ennemie réussit un Mouvement de charge qui l'amène au contact de l'unité d'une figurine avec cet attribut, cette dernière peut porter une Attaque de tir hors-séquence, pour peu que les conditions suivantes soient satisfaites :

- L'unité de la figurine n'est pas engagée au combat avec d'autres unités.
Remarque : cela signifie que lors d'une charge combinée, seule la première unité en charge à faire son Mouvement de charge peut être ciblée, sauf si elle est éliminée à la fin de ce mouvement. Tant que l'unité en charge est éliminée à la fin de son mouvement, il n'y a aucune limite au nombre de fois qu'une même unité peut utiliser Tenir et tirer.
- L'unité ennemie charge l'unité de la figurine sur son front.
- Lorsque l'unité ennemie a entamé son Mouvement de charge, elle se trouvait à une distance supérieure à sa Vitesse de charge (en utilisant pour ce faire la plus basse Vitesse de charge dans l'unité).
- La charge n'a pas été réalisée dans le cadre d'une Poursuite.

Ceci est une Attaque de tir qui ne nécessite pas de Ligne de vue, et peut être portée même si l'unité ennemie ne se trouve pas dans l'arc frontal du tireur. Elle est toujours résolue contre le front de l'unité cible.

Tir en marche forcée – Tir

Un élément de figurine avec cette règle (ou ayant à sa disposition une attaque ou arme avec cette règle) peut toujours faire des Attaques de tir même si son unité a fait une Marche forcée au cours du même tour (mais subit tout de même une pénalité de -1 de « Tir en mouvement » à son jet pour toucher).

Tir précis – Tir

Une attaque avec cet attribut ne subit pas la pénalité de -1 pour toucher de « Portée longue ».

Tir rapide – Tir

Une attaque avec cet attribut ne subit pas la pénalité de -1 pour toucher de « Tir en mouvement ».

Tir sur un rang supplémentaire – Tir, Cumulable

Un élément de figurine avec cet attribut peut porter des Attaques de tir depuis un rang supplémentaire.

Cela signifie habituellement que les figurines situées au troisième rang pourront elles aussi faire des Attaques de tir, en plus de celles qui se trouvent aux premier et deuxième rangs.

Touche directe (X) – Tir

Lorsqu'une attaque avec cet attribut touche, après avoir déterminé le nombre de touches (*ex. dans le cas d'une Attaque de zone*), une de ses touches, désignée par l'attaquant, gagne les modificateurs de caractéristiques et les règles données entre parenthèses.

Si une Force et/ou une Pénétration d'armure est donnée, la Force et/ou la Pénétration d'armure **passent** à ces valeurs (*ex. : Touche directe (Fo 10, PA 6) signifie qu'une des touches infligées par l'attaque voit sa Force passer à 10 et sa Pénétration d'armure passer à 6*).

Touches automatiques

Une attaque avec cet attribut ne fait pas de jet pour toucher, mais touche automatiquement. Cette règle est abrégée en « Auto » lorsqu'elle est employée en tant que Précision d'une arme.

Zèle

Une attaque avec cet attribut doit relancer ses jets pour blesser ratés.



COMPÉTENCES DE COMMANDEMENT

Un unique personnage de votre liste d'armée peut choisir une Compétence de commandement parmi celles présentées ci-dessous, en payant son coût en points d'armée comme indiqué. Ce choix doit être noté sur la liste d'armée.

Chef admiré

30 pts

Général uniquement.

La portée de la règle **Présence impérieuse** de la figurine **pass**e à 18".

Tacticien innovant

30 pts

Général uniquement.

Une armée dirigée par un Tacticien innovant peut monter ses figurines sur des socles de dimensions différentes que celles données dans leur profil d'unité.

Chaque unité pour laquelle cette option est appliquée doit être clairement marquée sur la liste d'armée, ainsi que les nouvelles dimensions de ses socles. Tous les socles des figurines de l'unité doivent avoir les mêmes dimensions.

Les nouvelles dimensions doivent :

- avoir une largeur comprise entre 100 et 125 % de celle de l'original ;
- avoir une longueur comprise entre 100 et 150 % de celle de l'original ;
- être un multiple de 5 mm (largeur comme longueur).

Officier recruteur

gratuit

Toute unité dans votre liste d'armée peut prendre l'amélioration suivante :

Renforts

35 pts

L'unité gagne **Solitaire**, et sa valeur maximale passe à 800 points d'armée.

***Note des concepteurs :** Cette option a pour but de donner aux joueurs plus de flexibilité dans le choix de leurs figurines. Par exemple, un joueur dont les figurines étaient destinées à être jouées dans un autre jeu où les dimensions des socles sont légèrement plus grands peut aussi les utiliser pour jouer au Neuvième Âge sans devoir resocler toute son armée. Cette option donne aussi aux joueurs une plus grande liberté sur le marché, où l'on peut trouver des figurines qui sont trop grandes par rapport aux dimensions prescrites pour leur socle. Remarque : l'utilisation de l'amélioration Tacticien innovant pouvant grandement modifier le style de jeu de certaines factions, nous recommandons de faire preuve de prudence à son égard. Nous décourageons vivement le fait de resocler ses figurines dans le but exprès de tirer parti de tout avantage pouvant être conféré par un tel ajustement. En cas d'abus fréquents, il est possible que nous décidions de restreindre cette possibilité à l'avenir.*

OBJETS MAGIQUES

Les Objets magiques sont des améliorations que les joueurs peuvent ajouter à certaines figurines ou unités au moment de composer leur liste d'armée (généralement les Personnages et les unités incluant un Porte-étendard). Les Objets magiques renforcent l'équipement de vos figurines. Remarque : les figurines multi-éléments ne peuvent sélectionner des améliorations que pour l'élément de figurine qui a l'option de le faire. Les Objets magiques sont divisés en trois classes :

- **Communs** : ces objets sont décrits ci-dessous, avec leurs règles et leur valeur en points d'armée. Les Objets magiques communs sont disponibles aux figurines de tous les Livres d'armée qui ont accès aux Objets magiques.
- **Partagés** : ces objets sont décrits ci-dessous, avec leurs règles, mais sans valeur en points d'armée. Un objet de cette catégorie est disponible à toute figurine d'un Livre d'armée qui a cet objet dans sa liste d'Objets magiques partagés, pour la valeur en points d'armée qui y est indiquée.
- **Propres à la faction** : chaque Livre d'armée possède sa propre liste de tels objets, chacun ayant leur propres règles et valeur en points d'armée. Les objets réservés d'un Livre d'armée ne sont accessibles qu'aux figurines de ce Livre d'armée.

1 Propriétés des Objets magiques

Les termes suivants sont des mots-clés couramment employés dans les descriptions d'Objets magiques :

- **Catégorie** : chaque Objet magique appartient à une unique catégorie, parmi celles figurant ci-dessous. Aucune figurine ni unité ne peut sélectionner plus d'un Objet magique de chaque catégorie.
- **Dominant** : une même figurine ne peut porter qu'un seul objet Dominant, peu importe sa catégorie.
- **Léendaire** : sauf mention contraire, tout Objet magique est Léendaire.

2 Qui est concerné ?

Sauf mention contraire :

- Les modificateurs aux caractéristiques globales et défensives ne s'appliquent qu'à l'élément de figurine qui porte l'Objet magique (et pas aux autres éléments de figurine tels que les montures)*.
- Les Règles de figurine qui ne sont pas des Attributs d'attaque sont appliquées à l'ensemble de la figurine.
- Les modificateurs de caractéristiques offensives et les Attributs d'attaque ne s'appliquent qu'à l'élément de figurine qui porte l'objet.
 - Les règles et modificateurs conférés par un Enchantement d'arme ne s'appliquent qu'aux Attaques de corps à corps standard portées avec cette arme enchantée.

Des exceptions peuvent être mentionnées dans la description de chaque objet, au moyen de termes tels que :

- Le « **porteur** » : ce terme désigne spécifiquement l'élément de figurine pour qui cet Objet spécial a été sélectionné (en excluant généralement sa monture).
- La « **figurine du porteur** » : on parle alors de l'ensemble des éléments de la figurine, y compris l'éventuelle monture.
- L'**unité du porteur** : ce terme signifie que l'effet s'applique à l'ensemble des éléments de figurine qui se trouvent dans la même unité que la figurine portant l'Objet magique (y compris les montures et la figurine du porteur lui-même).

*Les personnages dont la monture a ses propres valeurs de caractéristiques globales et défensives (c'est-à-dire que ces caractéristiques ne sont pas notées « P ») ne bénéficient pas des éventuels modificateurs à ces caractéristiques. Voir le Livre de règles, à la section « Montures de personnage » du chapitre « Personnages ».

3 Liste d'Objets magiques communs et partagés

Les Objets magiques appartiennent à l'une ou l'autre des catégories suivantes.

3.A Enchantements d'arme

Les Enchantements d'arme sont des améliorations d'arme. Une arme à laquelle s'applique un Enchantement d'arme devient une Arme enchantée. Lorsqu'un Enchantement d'arme est choisi pour une figurine, il convient de noter sur la Liste d'armée à quelle arme portée par la figurine il s'applique (*rappel : toute figurine est équipée d'une Arme de base par défaut*).

La plupart des Enchantements d'arme ne s'appliquent qu'à un type d'arme en particulier (ex. : Arme lourde) ou à une catégorie d'armes (ex. : Armes de corps à corps).

Sauf mention contraire, les règles suivantes s'appliquent à l'ensemble des Enchantements d'arme :

- Si une figurine est équipée d'une Arme enchantée, elle **doit** l'utiliser au combat à chaque fois qu'elle le peut.
- Toutes les attaques portées avec une Arme enchantée ont l'attribut **Attaque magique**.
- Une Arme enchantée suit toutes les règles propres à son type en plus des règles qui lui sont conférées par son enchantement.
- Pour de plus amples informations sur les règles régissant les divers types d'armes, voir l'Annexe I : Règles de figurine.

Enchantements d'arme communs

Lame vorpal

70 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

Les jets de sauvegarde d'armure et de sauvegardes spéciales réussis effectués contre des attaques portées avec cette arme doivent être relancés.

Tueuse de rois

40 pts

Ne peut pas être pris par une figurine avec la règle Solitaire.

Enchantement : Arme de corps à corps.

Attaché (cette règle ne pouvant être perdue).

Tant qu'au moins un personnage ennemi est en contact avec l'unité du porteur, ce dernier gagne +1 en valeur d'Attaque, +2 en Force et +2 en Pénétration d'armure.

Touché par la Grâce

30 pts

Enchantement : Arme de corps à corps.

+1 Fo, +1 PA.

Giganticide

25 pts

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-3.

Enchantement : Arme de corps à corps.

Coup écrasant.

Cette **Attaque écrasante** gagne un bonus de +1 pour toucher les figurines de Taille 5.

Enchantements de bouclier communs

Brise-bouclier

Enchantement : Arme de corps à corps.

+6 PA.

Cœur de héros

Enchantement : Arme de base et Paire d'armes.

+1 Att, **toujours** au moins Fo 5 et au moins PA 2.

Dextérité surnaturelle

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-3.

Enchantement : Arme de corps à corps.

+3 Déf, +3 Off.

Inscriptions mystérieuses

Enchantement : Arme de corps à corps.

Déchainement (Haine, Zèle).

3.B Enchantements d'armure

Ces améliorations s'appliquent aux équipements de protection portés par une figurine, et peuvent en général être sélectionnées par n'importe quelle figurine ayant accès aux Objets magiques, qui est alors dite porter une Armure enchantée.

Si un Enchantement d'armure ne peut être pris que par une figurine ayant une valeur d'Armure minimale, ne considérez à cette fin que la valeur d'Armure de base non modifiée de l'élément de figurine (*hors Monture*), c'est-à-dire le chiffre donné dans son profil.

Sauf mention contraire, les règles suivantes s'appliquent à l'ensemble des Enchantements d'armure :

- Les modificateurs de caractéristique, Règles de figurine et autres règles associées aux Enchantements d'armure ne s'appliquent généralement qu'à l'élément de figurine portant l'Armure enchantée, et ne s'appliquent pas aux autres éléments de figurine, tels que les montures. Cela inclut notamment les modificateurs des caractéristiques globales et défensives.

Remarque : certaines Règles de figurine, notamment celles qui ne sont pas des Attributs d'attaque ou des armes, s'appliquent toujours à l'ensemble de la figurine multi-éléments, et non pas à tel ou tel élément de figurine.

*Par exemple, Infusion de basalte confère un bonus de +1 en valeur d'Armure ainsi que la règle **Ægide**. Le bonus de +1 Arm est un modificateur de caractéristique, qui ne s'applique donc qu'au personnage qui porte l'Armure enchantée. Si le personnage a une monture qui a sa propre valeur d'Armure, le bonus conféré par Infusion de basalte ne s'applique pas à la figurine combinée.*

*Par contre, la règle **Ægide** est une Règle de figurine qui s'applique à l'ensemble de la figurine.*

Enchantements d'armure communs

Appel du destin 70 pts

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4. Ne peut pas être pris par un **Assemblage**.

Ægide (4+), et la valeur d'Armure de la figurine est **fixée à 3**.

Remarque : cela signifie que sa valeur d'Armure ne peut jamais être supérieure à 3. Elle reste affectée par la Pénétration d'armure.

Bastion de l'unité 40 pts

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-3. Ne peut pas être pris par une figurine avec la règle Solitaire.

Attaché (cette règle ne pouvant être perdue), et **Résistant (Attaques de corps à corps)**.

Infusion de basalte 40 pts

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4. +1 en valeur d'Armure, **Ægide (3+, contre Attaque enflammée)**. Le porteur rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde de Fortitude.

Enchantements d'armure partagés

Garde fantomatique

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4. +2 en valeur d'Armure contre les attaques non magiques.

Trompe-la-mort

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4. +1 en valeur d'Armure, **Régénération (4+)**.

3.C Enchantements de bouclier

Les Enchantements de bouclier sont des améliorations de Bouclier. Un Bouclier enchanté suit toutes ses règles initiales en plus de celles qui lui sont conférées par son Enchantement.

Sauf mention contraire, les règles suivantes s'appliquent à l'ensemble des Enchantements de bouclier :

- L'effet d'un Enchantement de bouclier ne s'applique que lorsque le porteur du Bouclier enchanté utilise effectivement ce bouclier (*rappel : un élément de figurine ne peut utiliser un **Bouclier** pour se protéger contre les Attaques de corps à corps s'il utilise une arme **À deux mains** au combat, à moins qu'il n'ait aussi **Poigne de fer***).
- Les modificateurs de caractéristique, Règles de figurine et autres règles associées aux Enchantements de bouclier suivent les mêmes règles d'application que les Enchantements d'armure.

Enchantements de bouclier communs

Garde sauvage

40 pts

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.

+3 en valeur d'Armure.

La valeur d'Armure du porteur ne peut **jamais** être supérieure à 5.

Enchantements de bouclier partagés

Au crépuscule forgé

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.

Le porteur doit relancer ses jets de sauvegarde d'armure ratés.

Par contre, il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde spéciale, peu importe qu'il utilise le Bouclier ou non.

Sceau de protection

Ne peut être pris que par une figurine avec Armure métallique et de Taille 1-4.

+1 en valeur d'Armure.

3.D Artéfacts

Les Artéfacts sont des objets uniques puissants pouvant avoir divers effets. Aucune règle supplémentaire ne s'applique à cette catégorie d'objet.

Artéfacts

Talisman de protection 50 pts

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.
Ægide (5+).

Talisman du Vide 50 pts

Canalisation (1).

Cet objet ne peut être utilisé que si la somme des valeurs de **Canalisation** déjà présentes dans l'armée est égale ou inférieure à 3 (*sans tenir compte de la **Canalisation** conférée par cet objet*).

Héritage magique 45 pts

Ne peut être pris que par un Magicien.

Le porteur connaît le Sort héréditaire de son Livre d'armée en plus de ses autres sorts (*il ne peut l'échanger pendant les Sélections pré-partie, ne peut le remplacer par un autre sort ni le perdre d'aucune manière*).

Cape de camouflage 40 pts

Ne peut être pris que par un Magicien de Taille 1-3.

Se tient derrière.

La figurine du porteur perd les règles **Garde du corps** et **Tenace** (*si elle les avait*), ne peut les gagner d'aucune façon, et est toujours considérée comme ne satisfaisant pas aux critères de la règle **Garde du corps**.

De plus, elle ne peut porter d'Attaques de soutien.

Couronne du Roi-magicien 40 pts

Ne peut pas être pris par un Magicien.

Pendant les Sélections pré-partie, tirez au sort une Voie de magie parmi les dix figurant dans ce livre.

Le porteur devient un **Apprenti magicien** utilisant cette Voie de magie, qui ne peut échanger de sorts.

Le porteur ne peut choisir aucune amélioration (Objet magique ou autre) réservée aux Magiciens (ou à certains types de Magiciens).

Artéfacts partagés

Baguette de bataille

Le porteur peut lancer le sort *Acier vivant* (sort n° 1 de l'*Alchimie*) en tant que Sort lié (4+).

Essence de libre-pensée

Ne peut être pris que par un Magicien.

Le porteur peut choisir jusqu'à deux Voies de magie au lieu d'une, parmi celles qui lui sont normalement accessibles.

Choisissez des sorts pour chacune de ces Voies de magie selon les règles habituelles, et notez-les sur la Liste d'armée.

Lors des Sélections pré-partie, choisissez laquelle de ces deux Voies de magie utiliser.

Le porteur ne peut pas choisir de Sorts de maître.
Remarque : les effets associés au choix d'une Voie de magie ne s'activent que si cette Voie de magie est effectivement choisie au moment des Sélections pré-partie.

Masque du délire de sang

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-3.

Rage.

Toutes les Attaque de corps à corps portées par le porteur ou portées contre lui gagnent +1 à leur jet pour toucher.

Roche d'obsidienne

Résistance à la magie (2).



3.E Potions et Parchemins

Les Potions et parchemins sont des Objets magiques qui procurent des effets temporaires lorsqu'ils sont utilisés par une figurine.

Sauf mention contraire, les règles suivantes s'appliquent à l'ensemble des Potions et parchemins :

- Usage unique.
- Une potion ou un parchemin peut être activé au début de n'importe quelle phase, ou lors du Choix de l'équipement et les capacités au début d'une Manche de combat.
- Durée : Fin du tour.
- Les effets (dont les modificateurs de caractéristique et Attributs d'attaque) associés aux Potions et parchemins ne s'appliquent qu'à l'élément de figurine qui les a activés, et ne s'appliquent pas aux autres éléments de figurine, tels que les montures.

Potions et parchemins communs

Parchemin d'entrave 50 pts

Peut être activé lors de la Phase de magie ennemie, à la fin de l'étape de « Siphonner le Voile ». Dans ce cas, désignez un Lanceur de sorts et l'un de ses sorts (peu importe qu'il s'agisse d'un Sort lié ou d'un Sort appris) : ce Lanceur de sorts ne pourra pas lancer cette instance de ce sort lors de la Phase de magie en cours (*remarque : s'il a plusieurs instances de ce sort, il pourra tout de même lancer la ou les autres*).

Potion de préservation du pouvoir 45 pts

Peut être utilisé immédiatement après qu'un Jet de lancement de sort ou de dissipation a échoué (en raison d'un résultat insuffisant donné par les dés) : ne défaussez pas les Dés de magie utilisés pour ce jet.

Breuvage de dragon 40 pts

Souffle (Fo 4, PA 1, Attaque enflammée, Tenir et tirer).

Potion de rapidité 20 pts

+3 Agi.

Potions et parchemins partagés

Parchemin de drain

Peut être activé lors de la Phase de magie ennemie, juste après avoir Évacué la magie excédentaire : votre adversaire perd immédiatement un Dé de magie.

Parchemin de pouvoir

Ne peut être pris que par un Magicien.

Peut être utilisé immédiatement après un Jet de lancement de sort : le porteur peut ajouter un Dé de magie supplémentaire gratuit à ce jet (la limite de 5 Dés de magie pour un même Jet de lancement reste d'application).

Parchemin de sort (X)

Ne peut être pris que par un Magicien.

Peut être activé à tout moment pendant votre Phase de magie. Le porteur connaît le sort indiqué entre parenthèses (»X») en plus de ses autres sorts (*s'il connaissait déjà ce sort, cet objet est sans effet*).

Potion de guérison

Ne peut être pris que par une figurine de Taille 1-4.

La figurine du porteur **recupère** 1 Point de vie.

3.F Enchantements d'étendard

Les Enchantements d'étendard sont des améliorations pour les unités contenant un **Porte-étendard** (si leur profil d'unité précise qu'elles y ont accès) et la Grande bannière de l'armée.

Enchantements d'étendard communs

Bannière du rôdeur 40 pts

Rare.

L'unité du porteur gagne **Guide**.

Bannière du refuge 30 pts

Rare. Ne peut être pris que par une figurine avec *Armure légère*.

Contre les attaques dont la Pénétration d'armure est inférieure ou égale à 2, les chances de l'unité du porteur de réussir leurs jets de sauvegarde d'armure sont **toujours** d'au moins de 6+.

Bannière ardente 25 pts

Rare.

Usage unique. Peut être activé lors du Choix de l'équipement et des capacités : l'unité du porteur gagne **Attaque enflammée**, avec Durée : Fin du combat.

Icône éthérée 10 pts

Rare.

L'unité du porteur gagne **Résistance à la magie (1)**.

Enchantements d'étendard partagés

Bannière de vitesse

Inhabituel.

Une unité qui contient une ou plusieurs *Bannières de vitesse* gagne +1" en Vitesse de charge et en Mobilité.

Bannière du courage

Inhabituel.

L'unité du porteur peut relancer ses Tests de panique ratés.

Si le Général ou le porteur de la Grande Bannière se trouve dans l'unité du porteur, à la place, elle réussit automatiquement tous ses Tests de panique.

Bannière lacérante

Usage unique. Peut être activé lors du Choix de l'équipement et des capacités : toutes les figurines ordinaires dans l'unité du porteur gagnent +1 en Pénétration d'armure, avec Durée : Fin du combat.

Emblème de distorsion

Usage unique. Peut être activé au début de n'importe quelle phase : l'unité du porteur gagne **Cible difficile (2)**, avec Durée : Fin du tour.

SORTS

La plupart des sorts appartiennent à l'une ou l'autre des Voies de magie. Chaque sort est caractérisé par les attributs suivants :

Nom du sort

Appelez chaque sort par son nom pour indiquer à votre adversaire lequel vous vous apprêtez à lancer.

Valeur de lancement

La Valeur de lancement (« VL ») est le score minimum que vous devez obtenir avec vos Dés de magie pour lancer le sort.

Type de sort

Le type du sort indique quelles sont ses cibles potentielles. Un sort peut avoir un ou plusieurs types.

- **Amélioration** : la cible du sort doit être une unité alliée (ou, s'il est Focalisé, une figurine alliée).
- **Aura** : le sort prend pour cible l'ensemble des cibles potentielles.
Par exemple, un sort avec Amélioration, Aura et Portée : 12" prend pour cible toutes les unités alliées à 12" du Lanceur.
- **Lanceur** : le sort prend uniquement pour cible la figurine qui le lance.
- **Dégât** : le sort ne peut cibler que des unités non engagées au combat.
- **Focalisé** : le sort ne peut cibler qu'une figurine (y compris attachable) à l'intérieur d'une unité. Si une figurine multi-éléments est prise pour cible, un seul élément de figurine peut être choisi.
- **Marqueur** : le sort prend pour cible un point du champ de bataille plutôt qu'une unité ou une figurine.

- **Malédiction** : la cible du sort doit être une unité ennemie (ou, s'il est Focalisé, une figurine ennemie).
- **Projectile** : la cible du sort doit se trouver en ligne de vue du Lanceur ; de plus, le sort ne peut être lancé si le Lanceur est engagé au combat. Lorsque vous lancez un sort avec ce type, déterminez quel est le côté cible comme vous le feriez pour une Attaque de tir (voir le chapitre « Phase de tir »).
- **Portée X"** : le sort a une portée maximale. Sa cible doit se trouver à X" du Lanceur.
- **Universel** : le sort peut prendre pour cible tant une unité ennemie qu'une unité alliée (ou, s'il est Focalisé, une unité ennemie ou alliée).

Répliquable

Un sort répliquable peut faire l'objet de plusieurs Jets de lancement au cours de la même Phase de magie sans subir la pénalité habituelle de -3 au Jet de lancement (ou de -1 dans le cas d'un Sort lié).

Remarque : répliquable ou non, un même Magicien ne peut tenter de lancer le même sort plus d'une fois par Phase de magie.

Durée

Tout sort a une Durée, qui suit les mêmes règles que les différentes « Durées des effets » décrites dans le chapitre « Définitions et terminologie ».

Effet

L'effet d'un sort décrit ce qui arrive à sa cible une fois qu'il est effectivement lancé.

VOIES DE MAGIE

Les sorts peuvent être lancés pendant la Phase de magie. La plupart des sorts appartiennent à l'une ou l'autre des Voies de magie.



Alchimie

101



Chamanisme

102



Cosmologie

103



Divination

105



Druidisme

106



Évocation

107



Occultisme

108



Pyromancie

110



Sorcellerie

111



Thaumaturgie

112



1 Alchimie

L'alchimie est la voie de la transmutation. Elle a pour objet les réactions chimiques et la transformation des matériaux. Ses adeptes aspirent à comprendre, manipuler et parfaire la substance physique de ce monde, recourant souvent à des potions, des éthers et autres produits. Les alchimistes sont généralement des perfectionnistes obsessionnels : par le biais de leur travail sur la matière, nombreux sont ceux qui recherchent l'illumination et les clés de la Création.



1. Sort d'apprenti

Acier vivant

VL	Type	Durée
7+	Amélio. Portée 18" Réplicable	Un tour

Effet

Les Attaques de corps à corps de la cible gagnent +1 pour toucher et **Attaque magique**.

Aucune figurine ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de ce sort à la fois.



2. Sort d'adepte

Corruption de l'étain

VL	Type	Durée
6+	Maléd. Portée 24"	Un tour

Effet

La cible subit une pénalité de -1 en valeur d'Armure et gagne **Armure métallique**.



3. Sort d'adepte

Mur de plomb

VL	Type	Durée
7+	Marqueur* Portée 24"	Un tour

* Tant que le point ciblé est à portée du sort, une partie du Mur peut se trouver hors de portée du sort.

Effet

Placez un Mur sur le point ciblé, de dimensions 1×6" (soit environ 2,5 cm × 15 cm).

Ôtez ce Mur du champ de bataille lorsque le sort prend fin.



4. Sort d'adepte

Cuivre fondu

VL	Type	Durée
8+	Dégât Maléd. Portée 24" Projectile	Instantané

Effet

La cible subit 1D3+1 touches avec PA 4, **Attaque enflammée**, **Attaque magique** et **Zèle (contre Armure métallique)**. Ces touches blessent toujours sur 4+.



5. Sort de maître

Commandement de fer

VL	Type	Durée
11+	Amélio. Portée 18"	Un tour

Effet

La cible gagne +2 Arm et **Armure métallique**.



6. Sort de maître

Fouet de vif-argent

VL	Type	Durée
11+	Dégât Maléd. Portée 24" Projectile	Instantané

Effet

La cible subit 2D3+1 touches de PA 4, avec **Attaque enflammée**, **Attaque magique** et **Zèle (contre Armure métallique)**. Ces touches blessent toujours sur 4+.



2 Chamanisme

Le Chamanisme est la voie de l'instinct. Elle a pour objet la révélation et l'exploitation des forces sauvages présentes dans chaque être. Elle peut libérer les pulsions primitives tapies au plus profond des âmes et transformer les bêtes sauvages en alliés redoutables. Les chamanes évitent généralement la civilisation, préférant ceux dont ils perçoivent les esprits comme étant aussi sauvages que le leur.



1. Sort d'apprenti

Instinct prédateur

VL	Type	Durée
7+	Amélio. Portée 18"	Un tour Réplicable

Effet

La cible gagne +2" en Vitesse de charge et **Résistant (Attaques à distance)**.

Aucune figurine ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de ce sort à la fois.



2. Sort d'adepte

Furie sauvage

VL	Type	Durée
8+	Portée 18"	Un tour Universel

Effet

La cible gagne **Frénésie, Fureur, Indiscipliné** et **Sans peur**. De plus, la cible ne peut **jamais** être blessée sur mieux que 3+.



3. Sort d'adepte

Éveiller la bête

VL	Type	Durée
8+	Amélio. Portée 18"	Un tour

Effet

La cible gagne +1 en Fo et en PA.



4. Sort d'adepte

Essaim d'insectes

VL	Type	Durée
9+	Dégât. Maléd. Portée 36"	Un tour Projectile

Effet

Lorsque ce sort est lancé, la cible subit 5D6 touches de PA 0 avec **Attaque magique**, qui blessent **toujours** sur 6+. De plus, elle subit une pénalité de -1 pour toucher avec des Attaques de tir.



5. Sort de maître

Épines sauvages

VL	Type	Durée
11+	Amélio. Portée 18"	Un tour

Effet

Au moment de lancer le sort, désignez un unique élément de figurine dans l'unité ciblée. Cet élément de figurine gagne **Broyage (4 touches, Fo 6, PA 3, Fixe)**



6. Sort de maître

Invocation totémique

VL	Type	Durée
11+	Marqueur*	Instantané

* À 6" du bord de table.

Effet

Invoquez une Bête totémique (voir profil ci-dessous).



3 Cosmologie

La cosmologie est la voie de l'équilibre. Elle a pour objet l'équilibre cosmique entre le Cosmos ordonné du Royaume mortel et le Chaos instable de l'Immortel, à l'origine des forces de préservation ou de destruction, de paix ou de tumulte, de vie ou de mort. Si les cosmologistes paraissent souvent imprévisibles, leur but ultime est l'harmonie. Leur détermination à analyser tous les côtés de chaque situation les met souvent en porte-à-faux avec les fervents défenseurs d'une cause en particulier.

Dualité : Tous les sorts de Cosmologie se présentent sous deux aspects, représentant des principes opposés : **Cosmos** et **Chaos**

Lorsque vous lancez un sort de Cosmologie, déclarez toujours au préalable laquelle de ses deux versions vous comptez lancer, en remplaçant les valeurs données entre parenthèses ([α]) par le contenu figurant en bas de chaque carte de sort correspondant à l'aspect choisi (*Cosmos ou Chaos*).



1. Sort d'apprenti

Vision altérée

VL	Type	Durée
6+	Portée 18"	Un tour
	Répliquable	
	Universel	

Effet

La Capacité offensive est modifiée de [α]. Aucune figurine ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de chaque version de ce sort à la fois.

[α] : +2

[α] : -2



2. Sort d'adepte

Vérité du temps

VL	Type	Durée
8+	Portée 24"	Un tour
	Universel	

Effet

La Vitesse de charge et la Mobilité de la cible **passent** à [α].

[α] : 8"

[α] : 4"



3. Sort d'adepte

Rires et pleurs

VL	Type	Durée
8+	Portée 18"	Un tour
	Universel	

Effet

Les Attaques de corps à corps de la cible [α] pour leurs jets pour blesser, et gagnent l'attribut **Attaque magique**.

[α] : gagnent un bonus de +1

[α] : subissent une pénalité de -1



4. Sort d'adepte

De glace et de feu

VL	Type	Durée
10+	Dégât Malédiction Portée 24" Projectile	Instantané

Effet

La cible subit 2D6 touches de Fo 4 et PA 0, avec **Attaque magique**. Les jets de [α] réussis contre les blessures causées par ce sort doivent être relancés.



[α] : sauvegardes spéciales



[α] : sauvegardes d'armure



5. Sort de maître

Balance cosmique

VL	Type	Durée
9+	Portée 18" Universel	Un tour

Effet

La cible doit relancer tous ses jets pour toucher et de sauvegarde d'armure ayant donné un résultat de [α].



[α] : 1



[α] : 6



6. Sort de maître

Tonnerre et éclairs

VL	Type	Durée
11+	Dégât Maléd. Portée 24" Projectile	Instantané

Effet

Toutes ces touches sont résolues avec Fo 6, PA 2, **Attaque foudroyante** et **Attaque magique**. La cible subit 3 touches. Avant d'ôter la moindre perte, appliquez l'effet suivant : [α]



[α] : La cible subit 1 touche supplémentaire



[α] : Désignez une autre unité ennemie non engagée au corps à corps à 6" de la cible : elle subit 2 touches. Avant d'ôter la moindre perte, désignez une troisième unité ennemie non engagée au corps à corps à 6" de la deuxième unité : elle subit 1 touche.



4 Divination

La divination est la voie de la prophétie. Elle a pour objet la prédiction des évènements futurs, la connaissance de l'inconnu et le discernement des fils du destin. Grâce à leur connaissance inégalée du cours du temps, ses praticiens sont capables de manipuler le destin, de prédire les actions d'autrui, de donner des avertissements, voire même de couper les fils du destin en des explosions de puissance dévastatrices. Les devins sont très recherchés, ce qui pousse souvent ces magiciens à adopter un comportement insaisissable. En outre, pour nombre d'entre eux finissent par sombrer dans la folie, incapables de discerner leurs visions de la réalité.



1. Sort d'apprenti

Présage

VL	Type	Durée
7+	Amélio. Portée 18" Répliquable	Un tour

Effet

La cible gagne +2 en Capacité défensive et offensive.
Aucune figurine ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de ce sort à la fois.



2. Sort d'adepte

Chance de rédemption

VL	Type	Durée
9+	Amélio. Portée 18"	Un tour

Effet

La cible gagne **Attaque divine**. De plus, elle peut immédiatement faire un **Mouvement magique** de 5".



3. Sort d'adepte

Conjonction astrale

VL	Type	Durée
9+	Amélio. Portée 18"	Un tour

Effet

Les Attaques de corps à corps de la cible doivent relancer leurs jets pour toucher ratés.



4. Sort d'adepte

Jugement du destin

VL	Type	Durée
7+	Dégât Maléd. Portée 24" Projectile	Instantané

Effet

La cible subit 2D3+1 touches de PA 1, avec **Attaque magique**. Le résultat à obtenir pour blesser avec ces touches **passe** à 6+, avec un bonus de +1 pour chacun de vos tours écoulés avant le tour en cours (ex. : si c'est votre quatrième Phase de magie, les touches blessent sur 3+).



5. Sort de maître

Marque du désespoir

VL	Type	Durée
9+	Maléd. Portée 24"	Permanent

Effet

La cible subit une pénalité de -1 en Capacité offensive et en Agilité (jusqu'à un minimum de 1).



6. Sort de maître

Perte inéluctable

VL	Type	Durée
11+	Dégât Maléd. Portée 24" Projectile	Permanent

Effet

Au moment où le sort est lancé, ainsi qu'au début de chacune de vos Phases de magie suivantes, la cible subit 1 touche qui blesse automatiquement, de PA 10 et avec **Attaque magique**. Aucune figurine ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de ce sort à la fois.



5 Druidisme

Le druidisme est la voie de la Nature. Elle a pour objet la force vitale du monde naturel, dans le but de renforcer et d'améliorer les corps physiques et l'environnement. Elle peut favoriser la croissance et la guérison, réparant les blessures mortelles et apportant la vie aux terres stériles. Les druides se soucient peu de la politique et du prestige : beaucoup préfèrent la conversation des plantes à celle des gens.



1. Sort d'apprenti

Fontaine de jouvence

VL	Type	Durée
6+	Amélio.	Instantané
	Portée 24"*	
	Réplicable	

* Vous pouvez décider de faire passer la Portée de ce sort à 6" et de la mesurer à partir d'un Champ, d'une Colline, d'une Forêt, d'un Terrain aquatique ou d'un Terrain infranchissable.

Effet

Choisissez l'un des effets suivants :

- Les figurines ordinaires de l'unité ciblée **ressuscitent** 1 PV.
- Une figurine dans l'unité ciblée **récupère** 1 PV.

Aucune Réserve de Points de vie ne peut **ressusciter** ou **récupérer** plus d'1 PV par Phase de magie grâce à ce sort.



2. Sort d'adepte

Racines enchevêtrées

VL	Type	Durée
7+	Maléd.	Un tour
	Portée 24"*	

* Vous pouvez décider de faire passer la Portée de ce sort à 6" et de la mesurer à partir d'une Forêt.

Effet

La cible subit une pénalité de -2" en Cha et en Mob (jusqu'à un minimum de 2"), ainsi qu'une pénalité de -2 en Agi (jusqu'à un minimum de 1).



3. Sort d'adepte

Voile de brume

VL	Type	Durée
9+	Maléd.	Un tour
	Portée 24"*	

* Vous pouvez décider de faire passer la Portée de ce sort à 6" et de la mesurer à partir d'un Terrain aquatique.

Effet

Toute unité à 12" de la cible qui désire lancer un sort ou tirer subit une pénalité de -1 à ses Jets de lancement de sort, et une pénalité de -1 pour toucher avec ses Attaques de tir.



4. Sort d'adepte

Averse de pierres

VL	Type	Durée
8+	Dégât	Instantané
	Maléd.	
	Portée 24"*	

* Vous pouvez décider de faire passer la Portée de ce sort à 6" et de la mesurer à partir d'une Colline.

Effet

La cible subit 2D3+1 touches de Fo 3 et PA 1, avec **Attaque magique**. Si la cible contient une figurine ordinaire avec **Troupe légère**, ces touches sont résolues à la place avec Fo 4, PA 2, et **Attaque magique**.



5. Sort de maître

Peau rocailleuse

VL	Type	Durée
11+	Amélio.	Un tour
	Portée 24"*	

* Vous pouvez décider de faire passer la Portée de ce sort à 6" et de la mesurer à partir d'un Terrain infranchissable.

Effet

La cible gagne +1 en Endurance. En outre, les Attaque de corps à corps qui lui sont allouées ne peuvent **jamais** blesser sur mieux que 4+.



6. Sort de maître

Sables mouvants

VL	Type	Durée
11+	Maléd.	Un tour
	Portée 24"*	

* Vous pouvez décider de faire passer la Portée de ce sort à 6" et de la mesurer à partir d'un Champ.

Effet

La cible subit une pénalité de -1 pour toucher avec ses Attaques de corps à corps. De plus, la première fois qu'elle fait un Mouvement (voir le chapitre « Définitions et terminologie ») lors de chaque Tour de joueur, chacune de ses Réserves de Points de vie doit faire un **Test de terrain dangereux (6+)**.



6 Évocation

L'évocation est la voie des âmes. Elle porte sur l'essence spirituelle des créatures vivantes, appelant, renforçant et affaiblissant les âmes dans le Royaume mortel, voire convoquant celles qui se trouvent de l'autre côté du Voile. Elle contourne la puissance physique d'un être, interagissant directement avec la psyché pour un effet dévastateur, ne laissant parfois qu'un corps sans vie. Les évocateurs arborent leur pouvoir sous la forme d'une étrange aura, faite des âmes désincarnées attirées par ces personnes à même de leur offrir une voix... ou la libération.



1. Sort d'apprenti

Murmures du Voile

VL	Type	Durée
8+	Maléd.	Un tour
Portée 18"		
Réplicable		

Effet

La cible subit une pénalité de -1 en End.

Aucune figurine ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de ce sort à la fois.



2. Sort d'adepte

Danse macabre

VL	Type	Durée
9+	Amélio.	Un tour
Portée 18"		

Effet

La cible gagne **Frappe vengeresse** et **Mouvement spectral**, et peut immédiatement faire un **Mouvement magique** de 5".



3. Sort d'adepte

Chœur des damnés

VL	Type	Durée
9+	Amélio.	Un tour
Portée 18"		

Effet

La cible gagne **Horreur** et **Perturbant (1)**.



4. Sort d'adepte

Baiser de la Faucheuse

VL	Type	Durée
8+	Dégât Maléd.	Instantané
Portée 24"		
Projectile		

Effet

La cible subit 1D3+1 touches de Fo 9, PA 10, avec **Attaque magique** et **Attaques psychiques**.



5. Sort de maître

Lames spectrales

VL	Type	Durée
11+	Amélio.	Un tour
Portée 18"		

Effet

Les Attaques de corps à corps standard portées par les figurines ordinaires dans l'unité ciblée ont **toujours** au moins Fo 4 et PA 4, et gagnent **Attaque magique**.



6. Sort de maître

Flétrissement spirituel

VL	Type	Durée
11+	Dégât Maléd.	Instantané
Portée 24"		
Projectile		

Effet

La cible subit 2D3+1 touches de Fo 9 et PA 10, avec **Attaque magique** et **Attaques psychiques**.



7 Occultisme

L'occultisme est la voie du savoir interdit. Il a pour objet des méthodes arcaniques considérées comme illicites ou immorales. Les connaissances acquises auprès de surnaturels ou dans le cadre de recherches clandestines peuvent donner naissance à de terribles capacités, tandis que les rituels sacrificiels font affluer le pouvoir de l'autre côté du Voile. Les occultistes sont des êtres redoutés, qui opèrent dans le secret et l'ombre. Rares sont ceux qui se sentent en sécurité auprès de ces individus pour qui la vie elle-même n'est qu'une monnaie d'échange.

Le Sacrifice : avant de lancer certains sorts (comme indiqué sur la carte des sorts concernés), vous pouvez désigner une unité alliée à 12" du Lanceur, qui subit immédiatement les effets de *Noirceur dévorante*. Aucune figurine ou unité ne peut être ciblée plus d'une fois par cet effet lors d'une même Phase de magie. Si **le Sacrifice** a été accompli, la Portée du sort est augmentée de +6".



1. Sort d'apprenti

Noirceur dévorante

VL	Type	Durée
7+	Dégât Maléd. Portée 18" Réplicable	Instantané

Effet

La cible subit une touche de Fo 5 et PA 2, avec **Attaque magique** et **Attaque de zone (2x2)**.



2. Sort d'adepte

Main de gloire

VL	Type	Durée
9+	Amélio. Portée 12"	Un tour

Effet

La cible gagne **Ægide (6+)** et **Ægide (+1, max. 3+)**.

Le Sacrifice peut être accompli en lançant ce sort.



3. Sort d'adepte

Malédiction du sang

VL	Type	Durée
9+	Maléd. Portée 12"	Un tour

Effet

La cible subit une pénalité de -1 en Fo et en PA.

Le Sacrifice peut être accompli en lançant ce sort.



4. Sort d'adepte

Pentagramme de douleur

VL	Type	Durée
9+	Aura* Portée 12" Universel	Instantané

*L'unité du Lanceur n'est pas ciblée.

Effet

La cible subit 3 touches de Fo 5 et PA 2, avec **Attaque magique**.

Si ce sort cause au moins une perte de Point de vie, le Lanceur **recupère** 1 PV.

Le Sacrifice peut être accompli en lançant ce sort.



5. Sort de maître

Majesté des ombres

VL	Type	Durée
11+	Amélio. Portée 12"	Un tour

Effet

Au moment de lancer le sort, désignez un unique élément de figurine dans l'unité ciblée : il gagne **Broyage (5 touches, Fo 5, PA 2, Fixe)**.

Le Sacrifice peut être accompli en lançant ce sort.



6. Sort de maître

Appel de la tombe

VL	Type	Durée
11+	Dégât. Maléd. Portée 12"	Instantané

Effet

La cible subit 8 touches de Fo 5 et PA 2, avec **Attaque magique**.

Le Sacrifice peut être accompli en lançant ce sort.



8 Pyromancie

La pyromancie est la voie du feu. Elle a pour objet la création et le contrôle des flammes, ainsi que la manipulation de l'énergie et de la chaleur. Il s'agit de l'une des principales voies de magie offensive, car il est facile d'appliquer le feu à des fins destructrices. Les pyromanciens sont connus pour leur sens de l'action, leur violence et leurs impulsions passionnées, comme en témoignent leurs chères « boules » de feu, que beaucoup conjurent au moindre caprice.



1. Sort d'apprenti

Boule de feu

VL	Type	Durée
6+	Dégât Maléd. Portée 36" Projectile Réplifiable	Instantané

Effet

La cible subit 2D3+1 touches de Fo 4 et PA 0, avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



2. Sort d'adepte

Épées flamboyantes

VL	Type	Durée
8+	Amélio. Portée 18"	Un tour

Effet

La cible gagne +1 pour blesser, **Attaque enflammée (Corps à corps et Tir)** et **Attaque magique (Corps à corps et Tir)**.



3. Sort d'adepte

Rugissement du dragon

VL	Type	Durée
9+	Amélio. Portée 18"	Un tour

Effet

Au moment de lancer le sort, désignez un unique élément de figurine dans l'unité ciblée : il gagne **Souffle (Fo 4, PA 0, Attaque enflammée, Attaque magique)**, et **Broyage (2D6 touches, Fo 4, PA 0, Attaque enflammée, Attaque magique)**.



4. Sort d'adepte

Coulée pyroclastique

VL	Type	Durée
9+	Dégât Maléd. Portée 24" Projectile	Instantané

Effet

La cible subit 5D3 touches de Fo 4 et PA 0, avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



5. Sort de maître

Colonnes de feu

VL	Type	Durée
11+	Amélio. Portée 18"	Un tour

Effet

Les Attaques de corps à corps standard portées par les figurines ordinaires dans l'unité ciblée ont **toujours** Fo 4 et PA 4, et gagnent **Attaque enflammée, Attaque magique** et **Touches automatiques**.



6. Sort de maître

Prison de braises

VL	Type	Durée
10+	Maléd. Portée 36"	Un tour

Effet

Au moment où le sort est lancé, la cible subit 2D3 touches de Fo 4 et PA 0, avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.

Après avoir subi ces touches initiales, la cible gagne **Vulnérable (Attaque enflammée)**. De plus, chaque fois que la cible fait un **Mouvement (voir le chapitre « Définitions et terminologie »)**, elle subit 2D3 touches de Fo 4 et PA 0, avec **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.



9 Sorcellerie

La sorcellerie est la voie de l'esprit. Elle a pour objet les personnes et leurs pensées, leurs croyances et leurs superstitions, qu'elle adapte ou manipule. Elle peut conjurer des illusions, renforcer ou soulager la douleur, produire un changement de perspective, transformer des amis en ennemis, ou inspirer la terreur. De nombreux sorciers prennent grand soin de leur communauté, tandis que d'autres abusent de malédictions à leurs propres fins. Presque tous se tiennent à l'écart de la société, dissimulés par un écran de superstitions.



1. Sort d'apprenti

Mauvais œil

VL	Type	Durée
5+	Maléd.	Un tour
Portée 36"		
Réplicable		

Effet

La cible subit une pénalité de -1" en Vitesse de charge et en Mobilité (jusqu'à un minimum de 3"), ainsi qu'une pénalité de -1 en Agilité (jusqu'à un minimum de 1).

Aucune figurine ne peut être sous l'effet de plus d'une instance de ce sort à la fois.



2. Sort d'adepte

Déveine

VL	Type	Durée
7+	Maléd.	Un tour
Portée 24"		

Effet

Le résultat à obtenir pour que les Attaques de corps à corps allouées à la cible touchent **passé** à au moins 3+.



3. Sort d'adepte

Sentiers illusoires

VL	Type	Durée
10+	Portée 18"	Un tour
Universel		

Effet

Choisissez l'effet à appliquer au moment où vous lancez ce sort :

- La cible gagne **Mouvement aléatoire (2D6")**.
- La cible gagne **Mouvement aléatoire (3D6")**.



4. Sort d'adepte

Malédiction du chaudron

VL	Type	Durée
9+	Maléd.	Un tour
Portée 24"		

Effet

La cible gagne **Vulnérable (Attaques à distance)**.



5. Sort de maître

Vision obscurcie

VL	Type	Durée
11+	Maléd.	Un tour
Portée 24"		

Effet

La cible ne peut tracer de Ligne de vue sur une cible se trouvant à plus de 12" d'elle.



6. Sort de maître

Brumes invisibles

VL	Type	Durée
11+	Amélio.*	Instantané
Dégât		
Portée 12"		

Effet

Marquez l'emplacement du centre de l'unité ciblée, puis ôtez-la du champ de bataille. Au début de votre prochaine Phase de mouvement, remplacez-la en utilisant les règles d'**Embuscade (à 12" du point marqué)**.

*Ne peut cibler une unité ébranlée



10 . Thaumaturgie

La thaumaturgie est la voie des miracles. Elle a pour objet le recours à l'intervention divine des dieux et de leurs serviteurs. La volonté des dieux a beau être impénétrable, et même si on ne peut que rarement compter sur leur aide, les individus qui soumettent leur pouvoir aux caprices des puissances qu'ils servent peuvent produire des effets incommensurables. Souvent hautains et critiques, les thaumaturges sont les agents de leurs dieux, affichant ouvertement leur lien avec le divin et défiant quiconque de provoquer leur courroux.

Intervention divine : Lorsque vous résolvez les effets d'un sort de Thaumaturgie, lancez soit un dé, soit deux dés :

- Si chacun de ces dés donne un résultat de '5' ou de '6' : appliquez les effets « Bénédiction », marqués « ✕ ».
- Si chacun de ces dés donne un résultat de '1' : appliquez les effets « Réprimande », marqués « × ».



1. Sort d'apprenti

Châtier l'hérétique

VL	Type	Durée
7+	Dégât Maléd. Portée 24" Projectile Réplicable	Instantané

Effet

La cible subit 1D6 touches de Fo 5 et PA 2 avec **Attaque magique**.

- ✕ : ces touches sont résolues à la place avec Fo 7, PA 2 et **Attaque magique**.
- × : ces touches sont résolues à la place avec Fo 3, PA 2 et **Attaque magique**.



2. Sort d'adepte

Lumière de la foi

VL	Type	Durée
7+	Maléd. Portée 24"	Un tour

Effet

La cible compte comme ayant un Rang complet de moins lorsqu'elle est engagée au combat.

- ✕ : deux Rangs complets de moins à la place.
- × : le sort est sans effet.



3. Sort d'adepte

Poids du jugement

VL	Type	Durée
8+	Maléd. Portée 24"	Un tour

Effet

La cible subit une pénalité de -2 en Agi (jusqu'à un minimum de 1).

- ✕ : -3 Agi à la place.
- × : -1 Agi à la place.



4. Sort d'adepte

Affliction divine

VL	Type	Durée
10+	Maléd. Portée 24"	Un tour

Effet

La cible subit une pénalité de -1 à ses jets pour blesser.

- ✕ : de plus, la cible subit une pénalité de -1 en PA.
- × : de plus, la cible gagne +1 PA.



5. Sort de maître

Colère divine

VL	Type	Durée
9+	Marqueur Portée 48"	Permanent

Effet

Placez un marqueur sur le point ciblé. Ne faites pas de jet d'*Intervention divine* au moment de la résolution des effets de ce sort. À la place, faites un jet d'*Intervention divine* au début de chaque Phase de magie suivante.

- ✕ : chaque unité à 2D6" du centre du marqueur subit 2D6 touches avec Fo 5, PA 2 et **Attaque magique**. Puis, retirez le marqueur.
- × : l'adversaire peut déplacer le marqueur de 3" (ou moins) dans n'importe quelle direction.



6. Sort de maître

Déluge de feu

VL	Type	Durée
11+	Dégât Maléd. Portée 24"	Instantané

Effet

La cible subit 1D3+1 touches. Toutes les autres unités à 3" de la cible subissent 1 touche.

Toutes ces touches sont résolues avec Fo 9, PA 4, **Attaque enflammée** et **Attaque magique**.

- ✕ : le nombre de touches subies par chaque unité augmente de 1.
- × : le nombre de touches subies par chaque unité diminue de 1.



Bête totémique

Figurine seule

Socle 40×40 mm

Taille 3

Global	Cha / Mob	Dis	Règles de figurine			
	3D6"	7	Instable, Mouvement aléatoire (3D6"), Sans peur, Solitaire			
Défensif	PV	Déf	End	Arm		
	4	3	5	0		
Offensif	Att	Off	Fo	PA	Agi	Attributs d'attaque, Armes et Propriétés
Bête totémique	4	3	6	3	3	Bête

INDEX