

Attaque de mêlée : Ajoutez ce nb. au jet de dé quand vous attaquez. Le jet doit être \geq à la CA pour toucher. Une fois touché distribuez les dommages entre (*). multipliez le nb d'att. de mêlée par le nb d'attaques.

Niveau : s'ajoute aux jets de sauvegarde.

Attaque de portée : Identique à l'att. de mêlée. La portée illimitée sauf noté.

Vitesse : mouvement en case

CA : votre adversaire doit effectuer un jet \geq à ce nb. pour toucher.

HP : points de vie. La créature est détruite ces pts tombe à 0.

Sorts : utilisez les sorts le nb. de fois de \square . Voir glossaire pour description.

icône du set / n° de collection

Valeur de commandement (chef de groupe seulement)
nom s'ajoute au jet de morale

Coût : plus les créatures sont puissantes plus leur coût est élevé.

Type : de quelle type la créature appartient.

Effet de commandement accorde aux suivants un bénéfice 6 cases autour du chef.

Aperçu.
Capacités spéciales : Puissances / faiblesses spéciales
 \square : détermine le nb. d'utilisation

Rareté : ● = commune
◆ = peu commun e ★ = rare

symbole de rareté

06/60 LG 38
EXORCIST OF THE SILVER FLAME
COMMANDER 5
38 POINTS

LEVEL 6
MELEE ATTACK +10/+5 (10 magic)
RANGED ATTACK +7 (5)

SPEED 4
TYPE: Humanoid (Human)

AC 19
COMMANDER EFFECT: Cleansing Flame (Followers gain attack +1, or attack +4 against enemies with DR)

HP 40
SPECIAL ABILITIES: Fearless (Always succeeds on morale saves)
Lay on Hands 15 \square (Touch; heal 15 hp)
Save +4
Smit Evil +15 \square (Melee damage +15 against evil enemies)
Turn Evil Outsider 3 \square (As Turn Undead, but evil Outsiders only)

SPELLS: 1st—magic weapon \square (touch; +1 attack, ignore DR)

06/60 • DUNGEONS & DRAGONS
©2004 Wizards
Made in China

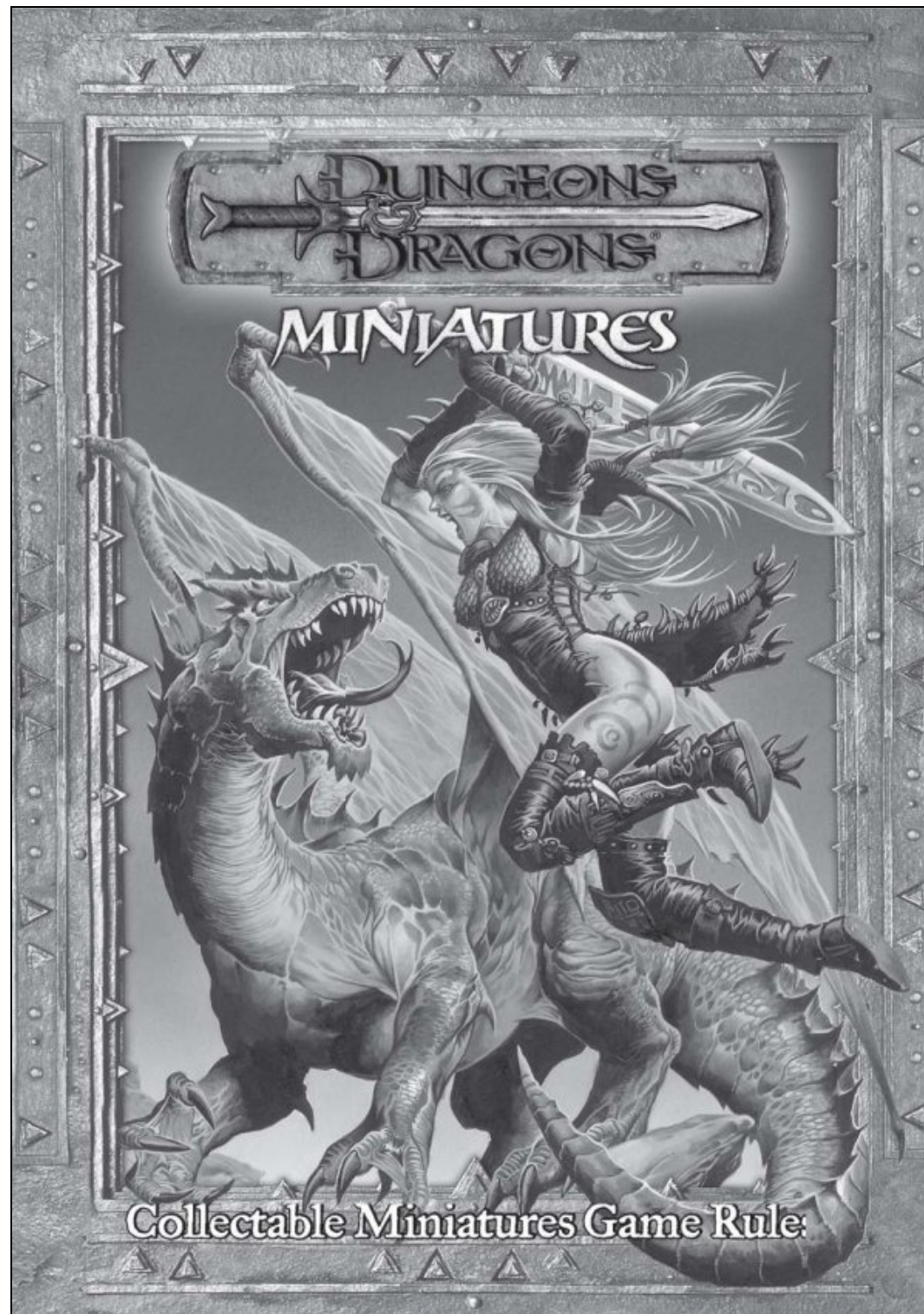
utilisez l'autre côté de la carte pour le jeu de rôle D&D pas pour les escarmouches

Questions?

U.S., Canada, Asia Pacific, and Latin America:
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707,
Renton WA 98057-0707,
U.S.A.
1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-206-624-0933 (outside the U.S.)
custserv@wizards.com

U.K., Eire, and South Africa:
Wizards of the Coast
Consumer Affairs
PO Box 43
Caswell Way
Newport
NP19 4YD
GREAT BRITAIN
Tel: 00 800 22 427276

All Other European Countries:
Wizards of the Coast
p/a Hasbro Belgium
t Hofveld 6D
B-1702 Groot-Bijgaarden
BELGIUM
+32.70.233.277
custserv@hasbro.co.uk



Dungeons & Dragons Miniatures

Traduction française non officielle du livret des règles d'escarmouche de DD Miniatures fourni dans le starter set Aberrations.

COMPOSITION DU STARTER SET

- ☐ 12 miniatures plastiques prépeintes
- ☐ 12 cartes statistiques, une pour chaque miniature
- ☐ 1 grille de bataille
- ☐ 8 tuiles de terrain (2 tuiles de rassemblement, 6 tuiles d'aménagement)
- ☐ Livret de règles
- ☐ 1 formulaire de résumé des règles
- ☐ des compteurs de dégâts
- ☐ 1 dé à 20 faces
- ☐ 1 liste de la série aberrations

TABLE DES MATIERES

Introduction.....	02	Attaques et dommages.....	12
Règles d'escarmouche.....	02	Les attaques de corps à corps.....	12
Comment gagner.....	02	Les attaques de portée.....	16
Créatures.....	02	Attaques multiples.....	18
Comment lire une carte stat.....	03	Modificateurs d'attaques.....	18
Fabrication d'un warband.....	05	Sauvegardes.....	18
Les factions.....	05	Morale.....	20
Construction du warband.....	05	Jet de moral.....	20
Démarrage.....	06	La fuite.....	20
Initiative du terrain.....	06	Le ralliement.....	21
Assembler votre warband.....	07	Les sorts.....	21
Les bases de l'escarmouche.....	07	Lecture des descriptions des sorts.....	22
Les tours.....	08	Capacités spéciales.....	23
Vérification de l'initiative.....	08	Terrains.....	23
Les phases.....	08	Pierres sanglantes.....	24
Activations des créatures.....	08	Les terrains difficiles.....	24
Commandement.....	09	Le cercle sacré.....	25
Commandement et mouvement.....	10	Les pierres pointues.....	25
Commandement et morale.....	10	Les statues.....	25
Effets du commandement.....	10	Les murs.....	26
Quand les chefs de groupe ne peuvent commander.....	10	Scénarios et variantes.....	27
Les mouvements.....	10	Scénario standart.....	27
		Attaque éclair.....	27
		Scénario sortie de boîte.....	27

<input type="checkbox"/>	33/60	Half-elf hexbalde	◆
<input type="checkbox"/>	34/60	Half-illithid lizardfolk	◆
<input type="checkbox"/>	35/60	Hook horror	★
<input type="checkbox"/>	36/60	Iron cobra	◆
<input type="checkbox"/>	37/60	Kobold champion	●
<input type="checkbox"/>	38/60	Kobold sorcerer	◆
<input type="checkbox"/>	39/60	Mind flayer telepath	★
<input type="checkbox"/>	40/60	Mongrefolk	●
<input type="checkbox"/>	41/60	Myconid guard	●
<input type="checkbox"/>	42/60	Sahuagin ranger	◆
<input type="checkbox"/>	43/60	Silent wolf goblin	●
<input type="checkbox"/>	44/60	skullsplitter	★

LOYAL MAUVAIS / CHAOTIQUE MAUVAIS

<input type="checkbox"/>	45/60	Flesh golem	★
--------------------------	-------	-------------	---

CHAOTIQUE MAUVAIS

<input type="checkbox"/>	46/60	Carrion tribe barbarian	●
<input type="checkbox"/>	47/60	Choker	◆
<input type="checkbox"/>	48/60	Chuul	★
<input type="checkbox"/>	49/60	Fiendish giant praying mantis	★
<input type="checkbox"/>	50/60	Gibbering moulder	★
<input type="checkbox"/>	51/60	Gnoll	●
<input type="checkbox"/>	52/60	Gnoll skeleton	●
<input type="checkbox"/>	53/60	Ice troll	★
<input type="checkbox"/>	54/60	Mad slasher	◆
<input type="checkbox"/>	55/60	Mountain orc	●
<input type="checkbox"/>	56/60	Ogre zombie	★
<input type="checkbox"/>	57/60	Orc sergeant	◆
<input type="checkbox"/>	58/60	Taer	●
<input type="checkbox"/>	59/60	Yuan-ti abomination	★
<input type="checkbox"/>	60/60	Yuan-ti halfblood	◆

TRADUIT PAR

Feckz.

MIS EN PAGE PAR

LRZ

LISTE DES FIGURINES DU SET ABERRATION

LOYAL BON		
<input type="checkbox"/>	1/60	Alusair Obarskyr ★
<input type="checkbox"/>	2/60	Anvil of thunder ◆
<input type="checkbox"/>	3/60	Celestial black bear ●
<input type="checkbox"/>	4/60	Cleris of st. Cuthbert ◆
<input type="checkbox"/>	5/60	Dragon samourai ★
<input type="checkbox"/>	6/60	Exorcist of the silver flame ★
<input type="checkbox"/>	7/60	Hill dwarf warrior ●
<input type="checkbox"/>	8/60	Man-at-arms ●
<input type="checkbox"/>	9/60	Rhek ◆
<input type="checkbox"/>	10/60	Warforged hero ★

LOYAL BON / CHAOTIQUE BON		
<input type="checkbox"/>	11/60	Aasimar favored soul ◆

CHAOTIQUE BON		
<input type="checkbox"/>	12/60	Adventuring wizard ★
<input type="checkbox"/>	13/60	Bariaur ranger ◆
<input type="checkbox"/>	14/60	Cleric of garl glittergold ◆
<input type="checkbox"/>	15/60	Crow shaman ★
<input type="checkbox"/>	16/60	Elf warrior ●
<input type="checkbox"/>	17/60	Frenzied berserker ★
<input type="checkbox"/>	18/60	Half-elf bow initiate ★
<input type="checkbox"/>	19/60	Longtooth barbarian ◆
<input type="checkbox"/>	20/60	Sharn vutthroat ◆
<input type="checkbox"/>	21/60	Valenar commander ★

LOYAL BON / LOYAL MAUVAIS		
<input type="checkbox"/>	22/60	Formian warrior ◆

CHAOTIQUE BON / CHAOTIQUE MAUVAIS		
<input type="checkbox"/>	23/60	Ethereal filcher ◆
<input type="checkbox"/>	24/60	Ryld argith ★
<input type="checkbox"/>	25/60	Wyvern ★

LOYAL MAUVAIS		
<input type="checkbox"/>	26/60	Achaierai ★
<input type="checkbox"/>	27/60	Bladebearer goblin ◆
<input type="checkbox"/>	28/60	Dekanter goblin ●
<input type="checkbox"/>	29/60	Destrachan ◆
<input type="checkbox"/>	30/60	Emerald claw soldier ●
<input type="checkbox"/>	31/60	Fiendish dire weasel ●
<input type="checkbox"/>	32/60	Green dragon ★

INTRODUCTION.

Imaginez vous au commande d'un warband de héros et créatures. Vous choisissez votre faction.

Vous sélectionnez vos troupes. Vous donnez les ordres. Et c'est à vous de prouver votre valeur contre la concurrence.

Vous pourrez compter sur la tenacité inébranlable des nains et croisés, l'attaque éclair des agiles elfes, les mauvais coups des hobgobelins, ou la puissante charge des orcs et leurs alliés monstrueux ? chaque faction a quelque chose de différent à offrir au développement de votre warband. Les règles d'escarmouche offre un nombre illimité de combinaison de créatures, héros, et tactiques pour permettre au fin stratège de surmonter tout les tournois et gagner un jour.

TROIS MANIERES POSSIBLES DE JOUER.

Utiliser les miniatures de DONJONS&DRAGONS pour :

- ☐ Jouer en utilisant les règles d'escarmouche détaillées dans ce livre.
- ☐ Représenter des monstres et des personnages dans le jeu de rôles D&D. Ces miniatures officielles ont été élaborées pour l'utilisation de tous les produits de jeu de rôles D&D.
- ☐ Collectionner les créatures D&D, du Flagelleur mental aux Elfes en passant par les dragons et autres.

Les boîtes d'extensions de D&D Miniatures, vendues séparément, fournissent plus de figurines pour le jeu en tête-à-tête ou les jeux de rôles.

LES REGLES D'ESCARMOUCHES.

Utiliser ces règles pour élaborer des batailles D&D Miniatures compétitives

COMMENT GAGNER.

Dans une bataille, 2 groupes ou plus combattent. Le gagnant est le joueur dont le groupe élimine les créatures ennemies.

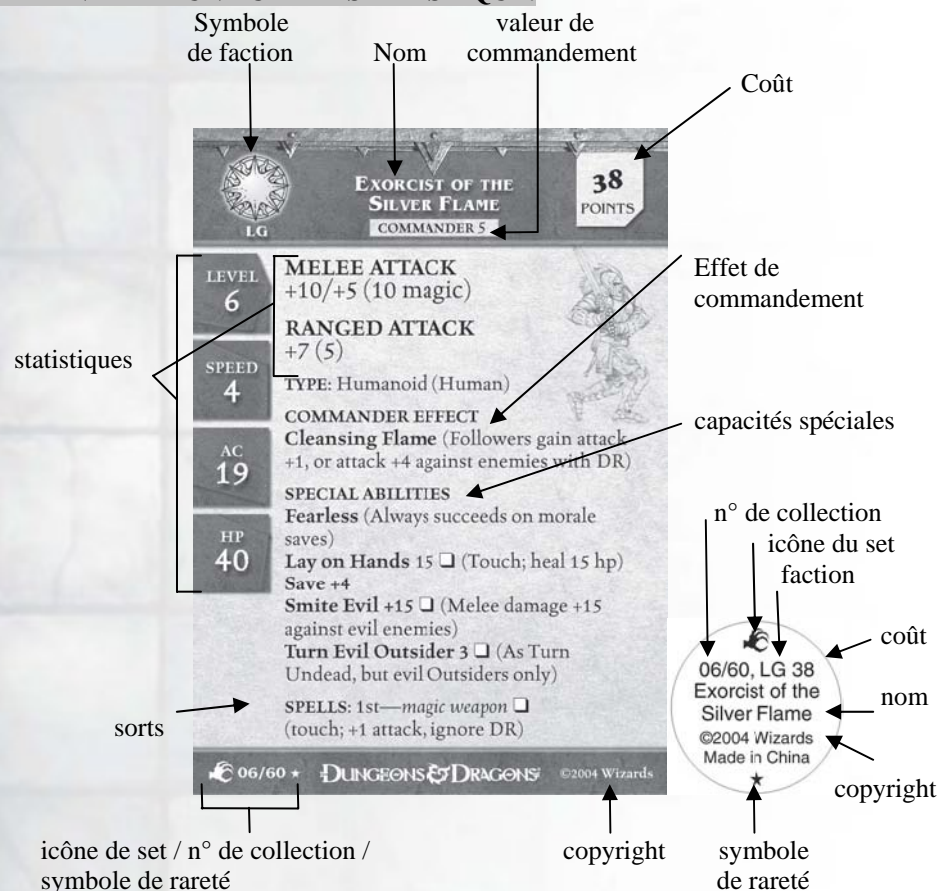
LES CREATURES.

Chaque miniature représente un personnage ou une créature du monde de Donjons et Dragons (ces règles se réfèrent à toutes miniatures comme étant des « créatures »).

Chaque créature possède une carte de caractéristiques qui liste les statistiques de jeu pour les règles d'escarmouche (l'autre côté de la carte a des statistiques de jeu simplifiées pour le jeu de rôle).

Certaine information à propos de la créature peut être trouvé sous la base de la miniature.

COMMENT LIRE UNE CARTE STATISTIQUE.



1/ NOM.

Le nom sur la carte stat correspond au nom situé sur la base de la miniature, utilisez le dessin pour vous aider.

2/ VALEUR DE COMMANDEMENT.

Certaines créatures sont des commandants ou chef de groupe, et peuvent influencer les créatures. Seuls les chefs de groupe ont un niveau de commandement. Plus fort est ce niveau, meilleurs seront l'initiative et le moral de votre groupe.

3/ SYMBOLE DE FACTION.

Votre groupe appartient à une faction spécifique : Loyale bonne (LG), Chaotique Bonne (CG), Loyale Mauvaise (LE) et Chaotique Mauvaise (CE).

Les cartes de chaque créature ont un symbole qui identifie avec quelle(s) faction(s) elles peuvent combattre.

2 /4 factions : Certaines créatures peuvent combattre avec 2 factions différentes ou plus, et être ainsi additionnées à différents groupes. Les cartes de ces créatures possèdent les symboles des factions attenantes, qui peuvent donc aller de 2 à 4, permettant à la créature, dans le dernier cas, d'appartenir à n'importe quel groupe.

individuellement pour résoudre des capacités spéciales tel que Smite Evil (Mauvais coup violent). Si une créature peut appartenir à des factions multiples, elles comptent pour les deux.

❑ Règle de commandement «0» : si vous ne recevez de chef de groupe dans le booster pack, vous pouvez choisir de chef de groupe dans votre warband avec un commandement 0 qui ne soit pas la créature la moins chère, ni Difficult, ni Wild (sauvage). Les points de la créature sont augmentés de 5. Vous devez clairement présenter et annoncer à vos opposants quelle créature fait office de commandant avant le début de l'escarmouche. Si plusieurs créatures sont Difficult, Wild pour le coût minimal, vous en choisissez une pour en faire un commandant. De telles créatures' Commander 0' n'ont aucun effet de commandement.

❑ Capacités spéciales : Si vous avez plusieurs copies de créature unique, ignorez la restriction de n'en avoir qu'une dans votre warband. Les sorts et capacités spéciales qui vous permet d'ajouter des autres créatures à votre warband ne sont pas possible dans une escarmouche sortie de boîte. Ces effets incluent les capacités spéciales summon spells et Minions.

❑ Victoire : Vous pouvez utiliser les règles de scénario standard ou attaque éclair.

❑ Construire un warband compétitif : pour un meilleur scénario de format limité, chaque joueur ouvre 2 booster pack et construit un warband de 100 à 200 points de miniatures (cela dépend du niveau du set). Vous pouvez ignorer la capacité spéciale Unique et factions du warband ; voir format limité dans le glossaire pour plus d'information.

Vous pouvez utiliser l'option commandement «0» si votre warband n'inclut pas de chef de groupe, même si vous avez un seul chef de groupe dans vos boosters.

SCENARIOS ET VARIANTES.

Le scénario Standard (détaillé en-dessous) est configuré selon les règles de base pour un démarrage et une bataille classique. Cette section regroupe deux variantes de scénarios : attaque éclair et sortie de boîte. Voir le miniature handbook pour d'autres scénarios.

SCENARIO STANDARD.

❑ **Nombre de joueurs** : Tous

❑ **Groupe** : Nous considérons 100 points comme la taille d'un groupe par défaut, bien que 50 ou 200 points fassent aussi des batailles correctes. Vous pouvez même utiliser un groupe avec des tailles légèrement différentes d'un autre, si les joueurs sont d'accord sur le principe.

Aucune créature ne peut coûter plus de 70% de la totalité du warband (70 points pour un warband à 100 points). Vous ne pouvez avoir plus de 12 créatures.

❑ **Configuration du terrain** : Voir description au chapitre Démarrage page 6.

❑ **Victoire** : Chaque créature a comme valeur son coût en points de victoire pour le joueur qui l'élimine. Eliminer une créature peut signifier la détruire avec votre groupe ou la faire fuir de la grille de bataille. Vous gagnez quand vous avez marqué autant de points de victoire que le coût de votre propre groupe, ou quand tous les opposants sont éliminés.

Eliminer vos propres créatures : Comme d'habitude, les créatures ne peuvent pas attaquer des alliés. Si vous éliminez une de vos propres créatures par quelques effets de malchance (comme un sort qui affecte une aire) ou si une de vos créature est éliminée sans aucune action de l'ennemi (tel qu'une créature qui fuit de la grille de bataille à cause de sa capacité de couardise (Cowardly)), vos opposants se partageront les points de victoire de la créature, arrondie en-dessous (dans le jeu à 2 joueurs, votre adversaire recevra la totalité des points).

❑ **Temps décisif** : Si aucune créature n'a blessé une créature ennemie, fait un jet d'attaque, ou obligé une créature ennemie à faire son jet de sauvegarde durant 10 rounds consécutifs, le vainqueur sera le joueur avec le plus de points ramenés des créatures ennemies éliminées. Si les joueurs sont toujours ex aequo, le joueur avec la créature la plus chère en coût et la plus proche du centre a gagné.

❑ **Escarmouche en équipe** : le jeu à 4 joueurs est le meilleur pour les escarmouches en équipes. Les équipes placent les tuiles le long de la grille de combat mais si les opposants ne sont pas du même côté de la table, effectuez des phases alternées par équipe. L'équipe gagnante est celle qui détruit toutes les créatures opposées.

ATTAQUE ECLAIR.

Ce scénario récompense le succès rapide, les joueurs qui combattent âprement au lieu de rester en arrière.

❑ **Victoire** : vous gagnez quand vous avez éliminé vos adversaires dont le total de points équivaut à 70 % de votre groupe, ou quand tous vos opposants sont réduits à une créature ou moins sur la grille de bataille.

SCENARIO SORTIE DE BOITE.

Quand on joue simplement à partir du contenu d'une boîte, vous ignorez les restrictions des factions. Vous jouez juste avec ce que vous possédez.

Utilisez les règles pour format limité comme il est spécifié ci-dessus.

❑ **Nombre de joueurs** : Tous

❑ **Warband** : chaque joueurs utilise un booster pack D&D Miniature et joue avec les créatures à l'intérieur.

Il n'y a pas de factions de groupe dans un scénario OOB. Utilisez la faction des créatures

4/ COUT.

Le coût est le nombre de points que vous payez pour rajouter une créature à votre groupe.

5/ STATISTIQUES.

Les statistiques sont les informations de combat basique.

6/ NIVEAU.

Décrit la puissance globale d'une créature. Plus fort est le niveau, plus puissante est la créature. Vous additionnez le niveau d'une créature à son jet de sauvegarde pour éviter les effets d'un sort ou braver les dangers du combat.

7/ VITESSE.

Donne le nombre de cases de mouvement que peut effectuer la créature quand elle est activée. Une créature qui n'attaque pas ou ne jette pas de sorts peut bouger au double de sa vitesse.

8/ AC (Classe d'Armure).

Tous résultats d'attaque supérieurs ou égaux à ce score lui infligent des dégâts.

9/ HP (Points de Vie).

Quand le total des points de vie est réduit à 0, la créature est détruite et enlevée du champ de bataille.

10/ ATTAQUE DE CORPS A CORPS.

Est utilisée pour attaquer les créatures ennemies situées sur les cases adjacentes à celle-ci (incluant les diagonales). Additionnez le bonus au jet d'1D20 (un dé à 20 faces). Si le résultat est supérieur ou égal à la classe d'armure (AC) de l'ennemi, l'attaque touche. Le nombre entre parenthèses donne le montant de dégâts que la créature inflige avec une attaque réussie (Le nombre de dégâts est toujours un multiple de 5).

Certaines créatures peuvent faire plus d'une attaque. Les attaques sont séparées par un slash (/). La plupart du temps, chaque attaque inflige le même nombre de dégâts. Si chaque attaque inflige des dégâts différents, ces derniers sont présentés dans le même ordre que les attaques et sont séparés aussi par un slash (/).

11/ ATTAQUE DE PORTEE.

Est utilisé pour attaquer les ennemis se trouvant dans une ligne de tir (habituellement se trouvant éloignés de plus d'une case). Toutes les créatures n'ont pas cette capacité d'attaque.

12/ TYPE.

Définie de quelle créature il s'agit. Tous les types de créature sont listés dans le glossaire. Cette ligne peut inclure plusieurs mots pouvant définir la créature et ses effets dans le jeu. Le type d'une créature inclue des caractéristiques importantes en jeu, ainsi que des capacités spéciales ou sorts qui affectent seulement certains types de créatures.

Si la créature minuscule, petite, grande ou géante, cette information sera ici. Une créature avec aucune information est considérée comme de taille normale.

13/ EFFET DE COMMANDEMENT.

Le chef apporte aussi des bonus spéciaux aux membres/compagnons du groupe se trouvant jusqu'à 6 cases de lui. Parfois, un chef de groupe pourra influencer des créatures ennemies.

14/ CAPACITES SPECIALES.

Cela inclue les attaques, résistances, faiblesses spéciales de la créature. Des capacités spéciales peuvent contredire les règles de ce livret. Si c'est le cas, c'est la capacité de la créature qui est à prendre en compte.

Certaines capacités peuvent seulement être utilisées un nombre de fois limité. Il y a, dans ce cas, des cases à cocher (☐) pour chaque utilisation.

15/ SORTS.

Certaines créatures peuvent jeter des sorts. Ils sont présentés par niveau de sort (des plus faibles au plus puissants). La plupart ne peuvent être utilisés qu'un certain nombre de fois. Il y a des cases à cocher (☐) pour chaque utilisation.

16/ ICONE DE SET / N° DE COLLECTION / SYMBOLE DE RARETE.

L'icône vous indique à quelle série appartient la miniature, tel que la série aberrations (dont l'icône est une griffe 🐾). Le numéro de collection donne l'ordre de la miniature dans la série, ainsi que le nombre total de miniatures dans celle-ci.

Le symbole de rareté que vous pouvez voir sur la miniature est soit ● commune, ◆ peu commune, ou ★ rare.

CONSTRUIRE UN WARBAND.

Quand on construit un groupe, on choisit en premier sa faction.

FACTIONS.

Les cartes de chaque créature possèdent un symbole de faction qui montre avec quelle(s) faction(s) elles peuvent se grouper.



Loyale Bon.

Cette faction est dévouée à la vérité, la loi et la justice. Les créatures loyales bons ont tendance à avoir une bonne armure, de puissants commandants, et un haut morale. Ils sont de puissants guérisseurs.



Chaotique Bon.

Cette faction combine un grand cœur avec un esprit libre. Les créatures chaotiques ont tendance à être mobile et ont de puissantes attaques de portée, que se soit avec des flèches ou des sorts.



Loyale Mauvais.

Cette faction se préoccupe des traditions et de la loyauté mais n'a aucun regard pour la liberté, la dignité ou la vie. Les créatures loyales mauvais ont tendance à avoir une bonne armure et commandants. Ils sont spécialisés en combats rapprochés.



Chaotique Mauvais.

Cette faction est conduite par l'avarice, la haine et le besoin de détruire. Ses membres sont des sangchauds, vicieux et imprévisibles. Les créatures chaotiques mauvais ont tendance à se déplacer vite et à frapper fort.

CONSTRUCTION DE WARBAND.

Suivez ces règles pour construire un warband.

☐ **Limite de 100 points :** Vous pouvez dépenser jusqu'à 100 points pour le construire. Chaque coût de créature est indiqué sous la base de celle-ci ou dans le coin haut/droite de sa carte.

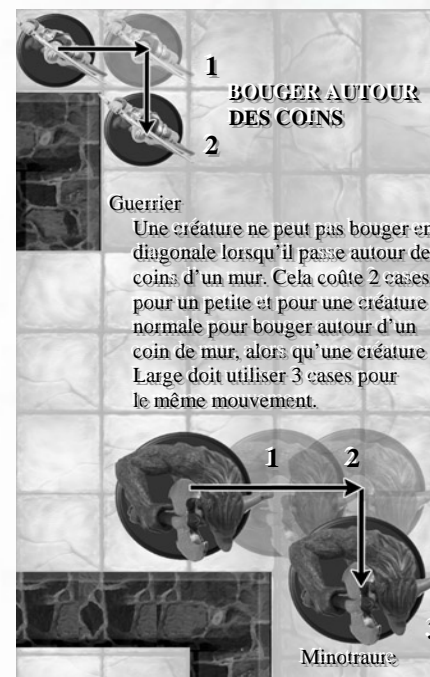
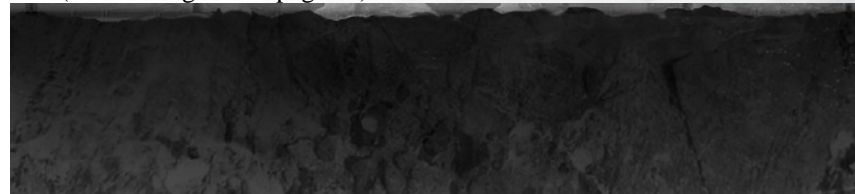
STATUES.

Les statues gênent le mouvement. Cela coûte 2 points de mouvement pour bouger sur une case occupée par une statue (ou 3 cases si vous bougez en diagonale). Une créature ne peut pas finir son mouvement dans une case contenant une statue. Les statues permettent de protéger des créatures derrière elles, ce qui les rend plus dur à toucher, bien qu'elles puissent encore être vues.



LES MURS.

Les murs et les pierres solides bloquent les mouvements et les lignes de vues (Voir page 19 les règles sur les lignes de vue). Vous ne pouvez pas bouger ou effectuer un tir de loin à travers un mur. Vous ne pouvez pas non plus bouger en diagonale pour contourner le coin ou la fin d'un mur. Afin de savoir si les chefs de groupe sont toujours capables d'influencer les créatures de leur groupe à travers un mur, on compte autour du mur et non à travers (Voir le diagramme page 13).



CERCLE SACRE.

Une créature sur toutes cases contenant le cercle sacré de la tuile terrain Shrine gagne un bonus de +2 sur ses jets d'attaque (les chandelles n'ont aucun effet). Tous dommages qu'elle infligera avec ses attaques sont considérés magiques, permettant de pénétrer les Réductions de Dégâts de certaines créatures (voir le glossaire à la fin de ce livret de règles pour plus d'informations). Les cercles sacrés n'ont aucun effet sur le mouvement.



PIERRES POINTUES.

Les cases contenant des pierres pointues comptent comme du terrain difficile, ralentit le mouvement comme indiqué page 24. A chaque fois qu'une créature fait mouvement sur un terrain difficile contenant une nouvelle case (ou une case) pierres pointues, elle prend 5 points de dommages. Les créatures qui ne sont pas ralenties par les terrains difficiles ne prennent pas de points de dommages. Une créature qui est en fuite ne peut pas passer dans une case contenant des pierres pointues si en passant par ce terrain les dommages la détruisent.

Vous pouvez identifier les pierres pointues par l'icône de terrain (▲). Seules les cases contenant cette icône comptent comme pierres pointues.



❑ **Faction :** Votre groupe peut contenir des créatures qui possèdent un symbole de faction. Certaines créatures ont plus d'une faction possible.

❑ **Limite de 12 créatures :** Les groupes formés ne peuvent contenir plus de 12 créatures.

❑ **Coût maximum :** vous ne pouvez inclure de créature ayant un coût de plus de 70 points.

❑ **commandant :** Au moins une des créatures ou personnages de votre groupe devra être un chef de groupe et posséder un niveau de commandement. Sans chef, votre groupe combat moins efficacement, vos créatures s'enfuient plus facilement après un mauvais coup.

❑ **Tuiles de terrains :** chaque joueur prend 4 tuiles de terrains pour l'escarmouche. Une des tuiles de terrain doit être une tuile de regroupement (les mots «Assembly Tile» sont inscrits dans un coin). Les tuiles restantes sont des tuiles d'aménagement. Aucun joueur ne peut choisir 2 tuiles terrains identiques (A 3 joueurs ou plus, vous utilisez seulement 2 des 3 tuiles d'aménagement). Voir le chapitre **Terrain** page 23 pour la description des effets des différentes sortes de terrains.

CONSTRUCTION D'UN WARBAND.

→ 100 points au total.

→ Toutes les créatures de la même faction.

→ Jusqu'à 12 créatures.

→ pas de créature > 70 points

→ 1 tuile de regroupement, 3 tuiles d'aménagements, toutes différentes

ETIQUETTE DU GROUPE.

Construisez votre groupe en secret, en utilisant les cartes. N'identifiez pas encore les créatures que vous utilisez ; gardez juste les cartes à portée de main.

Vous révélez votre warband au début de la partie.

DEMARRAGE.

Ce pack de démarrage contient une grille de bataille, qui est une carte grillagée avec des cases d'un pouce de côté (1 pouce = 2.54 cms). Préparez l'aire de bataille sur votre table. Dans le jeu à 2 joueurs, chaque joueur s'assoie à un des coins de la grille opposée. Dans le jeu à 3 ou 4 joueurs, chacun s'assoie autour de la table, proche d'un coin de la grille de bataille où on désire démarrer. Si les joueurs sont en désaccord sur leur positionnement, jouez les coins respectifs de démarrage au dé.

Les bords de la grille de bataille : Les bords de la grille de bataille sont des murs impassibles. Le seul moyen de sortir de la grille est de passer par les cases notées «Exit» et «Exit Corner» dans les coins de la grille.

INITIATIVE DU TERRAIN.

Chaque joueur jette 1D20 pour déterminer qui contrôle l'initiative de terrain. Révélez votre groupe et rajoutez au jet le niveau de commandement de votre meilleur chef de groupe.

Le joueur avec le meilleur résultat choisit quel joueur commence en premier. place sa tuile de regroupement dans son coin de l'aire de combat. Ensuite le joueur placé à sa gauche fait de même en posant sa tuile de regroupement dans le coin opposé au premier.

2 ou 3 tuiles d'aménagement : dans une escarmouche à 2 joueurs, vous utilisez 3 de vos tuiles d'aménagement. Dans une escarmouche à 3/4 joueurs, vous utilisez seulement 2 de vos 3 tuiles d'aménagement.

PLACEMENT DES TUILES DE TERRAIN.

La première tuile à placer est la tuile de regroupement. Si vous commencez dans un coin, placez les cinq cases de sortie (marquée « Exit » ou « Exit Corner ») de votre tuile de manière à ce qu'elles se superposent avec celles de la grille de bataille (dans un à jeu à 3 joueurs, si vous commencez le long du bord, vos cases de sortie sont les 3 cases « exit » de la tuile de regroupement placé le long de la grille de bataille).

Vous placez chaque tuile terrain dans l'ordre, une à la fois, jusqu'à ce que vous ayez posé toutes les tuiles nécessaires ou qu'il n'y ait plus de place sur la grille de bataille.

Les murs des différentes tuiles ne peuvent pas se toucher : les murs le long des tuiles de terrain ne peuvent toucher les murs des autres tuiles sur la grille de bataille, même en diagonale.

Les murs des tuiles ne peuvent pas toucher le bord : les murs le long des tuiles de terrains ne peuvent pas les murs du long de la grille de bataille.

Pas d'espace clos : tout les espaces entre les murs doivent être au moins de 2 cases pour que les créatures Grande puissent avoir la place de bouger entre ces espaces.

Pas de superposition : Vous ne pouvez jamais superposer des tuiles terrains les unes sur les autres.

DEMARRAGE

- 1- Initiative du terrain : 1d20+meilleur valeur de commandement. Le meilleur jet choisi quel joueur commence.
- 2- Commencement avec le joueur choisi, les joueurs choisissent leur aire de commencement et placent leur tuile de regroupement.
- 3- Commencement avec le joueur choisi, les joueurs placent chacun leur tour les tuiles d'aménagement. Laissez au moins 2 cases entre les murs de tuiles.
- 4- Commencement avec le joueur choisi, les joueurs placent leur warband dans leur tuile de regroupement respective.

ASSEMBLER VOTRE WARBAND.

Après que les tuiles de terrains sont placées, le joueur ayant placé la première tuile de terrain met son warband sur la tuile de regroupement. Le prochain joueur fait de même et ainsi de suite.

Placez chaque créature dans une case sans murs et statues (il est possible de les mettre sur des terrains difficiles). Les créatures doivent être placées dans au moins 1 case entière de la tuile de regroupement.

BASE DE L'ESCARMOUCHE.

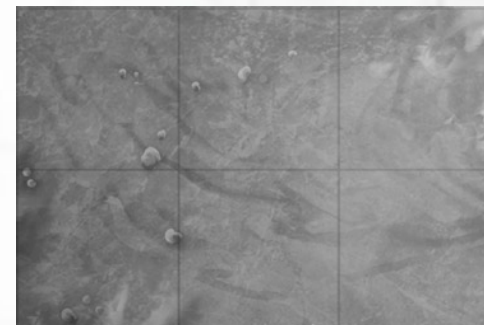
Une fois que vous avez choisi votre groupe et configuré l'aire de bataille, vous et vos adversaires jouez à tour de rôle pour activer les créatures de vos groupes. Vous gagnez en détruisant ou en faisant fuir les créatures ennemis dont le total est supérieur ou égal au coût total de votre groupe. Vous gagnez aussi en éliminant toutes les créatures ennemis (d'autres scénarios et conditions de victoire sont en page 27).

Ils comptent comme autant de type de terrain si ils occupent de cases où ils sont. Ils font payer un coût de mouvement en plus, font bénéficier de gain magique, etc...

BLOOD ROCK.

Toutes créatures sur la tuile terrain Abattoir réussit un critique sur un 19 ou 20 naturel. Le critique touche automatiquement quel que soit la classe d'armure de l'adversaire, même si le défenseur est immunisé aux doubles dégâts des coups critiques. Les attaques de portée ne sont pas affectées par le terrain Blood Rock.

Toutes les tuiles sont entièrement recouvertes par le terrain Blood Rock (blood rock cave, abattoir) ; les autres tuiles à avoir blood rock sont seulement dans des cases spécifiques (shrine of slaughter).



TERRAINS DIFFICILES.

La rocaïlle, les amas de trésors et autres terrains difficiles ralentissent les mouvements, empêchant les charges de combat. Chaque case de terrain difficile coûte 2 points de mouvement (3 si le mouvement est diagonal). Les tuiles terrains possèdent différents types de difficulté, chacune avec des effets identiques dans le jeu, comme de vieilles armures empilées, des statues abattues ou des sols endommagés. Vous pouvez identifier les terrains difficiles par cette icône. Les terrains difficiles recouvrent toujours tout ou partie d'une case. Les petits détails, tel que des pièces ou des os dispersés ne comptent pas.



TERRAIN DIFFICILE

Le terrain difficile, tels les décombres, les fonds de caves accidentés, les épais sous bois, et autres, ralentissent le mouvement. Toutes les cases comptent comme 2 cases quand on bouge sur un terrain difficile. Chaque mouvement en diagonale coûte 3 cases (comme si on comptait 2 mouvements en diagonale normale).

Sort doublés : Aucune créature ne peut bénéficier de 2 jets du même sort ; un second sort Magic weapon jeté sur une créature ne lui apporte aucun bonus additionnel.

Versions de sorts : Les sorts avec les mots greater, lesser, legion, mass, ou swift comme premier mot de leur titre sont simplement des versions différentes d'autres sorts. Ils ne se cumulent pas avec les effets de leur version d'origine.

Points de vie : Les sorts qui guérissent les créatures blessées ou augmentent les points de vie d'une créature utilisent l'expression «hp».

Sorts qui infligent des dégâts : Beaucoup de sorts infligent des dégâts aux créatures ennemies (ou vos créatures, si vous êtes assez malchanceux pour être pris dans l'effet). De tels sorts utilisent le mot «damage». Les sorts infligeant des dégâts peuvent aussi permettre à la cible de faire un jet de sauvegarde pour réduire les effets (voir DC en-dessous).

SAUVEGARDE DC.

Certains sorts permettent une sauvegarde pour réduire ou éviter leurs effets. Cela est indiqué par un jet de sauvegarde DC (Difficulty Class, niveau de difficulté) à la fin de la description du sort. Chaque créature affectée par un sort fait un jet de sauvegarde.

Lancez 1D20 et rajoutez le niveau (lvl) des créatures affectées, au résultat. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de difficulté imprimé, le jet est réussi.

Sorts infligeant des dégâts : Si une créature réussit sa sauvegarde contre un sort de ce type, ce dernier n'inflige que la moitié des dégâts à la cible, arrondie au multiple de 5 inférieur (5 dommages deviennent 0).

Effets des non dommages : A moins que le sort spécifie autre chose, une créature évite tous les effets du sort lorsqu'elle réussit son jet.

CAPACITES SPECIALES.

Beaucoup de créatures ont des capacités spéciales comme des sorts. Beaucoup de capacités spéciales sont définies dans le glossaire. Elles sont jetées comme des sorts sur les cartes stats. Regardez dans le glossaire pour les termes spécifiques du jeu pour les descriptions des capacités spéciales.

Ignore les menaces ennemies : Une créature peut utiliser une capacité spéciale quand un ennemi menace la case qu'elle occupe.

Elles ne remplacent pas les attaques : L'utilisation de beaucoup de capacités spéciales ne remplace pas les attaques de la créature. Les capacités spéciales remplacent les attaques, quand il est noté sur la carte «replaces attack». Les capacités spéciales qui remplacent les attaques peuvent s'utiliser seulement au tour de la créature pas pendant le tour des autres créatures.

S'utilise comme les sorts : Quelques capacités spéciales, comme le Breath weapon ou Gaze attack, s'utilisent comme des sorts, voir page 21. Quand bien même, ces capacités spéciales ne sont pas des sorts, les créatures peuvent les utiliser dans les cases menacées.

Cumuls des capacités spéciales : Comme les sorts, les différentes capacités spéciales qui donnent des bonus et pénalités qui ont la même statistique sont cumulatifs. Cependant, la duplication des capacités spéciales n'est pas cumulative.

TERRAINS

Les différents types de terrains apportent de différents effets lors du jeu.

Les créatures Large occupent de multiples cases de plus que des créatures Médium.

JOUER UN TOUR.

1- jet d'initiative : 1d20+valeur de commandement. Le meilleur jet choisit qui commence

2- 1^{er} joueur : active 2 créatures, une à la fois.

3- le joueur d'après : active 2 créatures, une à la fois. Idem pour le prochain joueur.

4- 1^{er} joueur : active 2 autres créatures (pas une créature déjà activée pendant le tour).

5- joueur d'après : active 2 autres créatures (pas une créature déjà activée pendant le tour). Idem pour le prochain joueur.

6- lorsque toutes les créatures ont été activées un fois, le tour fini. Recommencez au 1.

LES TOURS.

Une bataille est jouée en rounds. Commencez le round en faisant un jet d'initiative.

Chaque round, les joueurs complètent des phases dans l'ordre du résultat de l'initiative. Chaque phase, vous activez 2 créatures dans votre groupe; une créature effectue toutes ses actions, ensuite la deuxième (vous ne pouvez activer qu'une seule fois une créature donnée par round).

Un round se termine lorsque vous avez activé toutes les créatures de votre groupe une fois chacune (vous risquez d'attendre après vos opposants si ceux-ci ont plus de créatures dans leur groupe que vous). Ensuite, un nouveau round démarre.

JET D'INITIATIVE.

Pour faire un jet d'initiative, lancez 1D20 et additionnez le meilleur niveau de commandement de vos chefs de groupe.

Le joueur avec la meilleure initiative choisit qui jouera en premier dans le round. Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table à partir du premier joueur (parfois vous voudrez jouer en premier d'autre fois vous préférerez voir vos opposants bouger en premier avant de déployer vos forces).

Si deux ou plus de joueurs font égalité sur l'initiative, le joueur avec le meilleur niveau de commandement gagne. En cas de nouvelle égalité, les joueurs à égalité rejouent l'initiative.

PHASES.

Le premier joueur effectue une phase en activant 2 créatures dans son groupe, une créature à la fois (vous pouvez changer la direction sur laquelle une créature fait face ou tourner sa carte, pour indiquer qu'elle a été activée).

Tout le monde complète ses phases dans l'ordre de jeu jusqu'à ce que toutes les créatures aient été activées. La phase où une créature effectue ses actions durant son activation spécifique est appelée le tour de la créature.

ACTIVATION DES CREATURES.

Durant chaque phase dans le round, vous activez 2 créatures, une à la fois (si vous avez un nombre impair de créatures dans votre groupe, durant la dernière phase vous ne bougerez qu'une seule créature). Une créature activée peut effectuer les actions suivantes.

☐ Bouger à sa vitesse et effectuer une attaque, ou effectuer une attaque et bouger à sa vitesse ; ou

☐ Bouger au double de sa vitesse ; ou

☐ Ne pas bouger et effectuer des attaques multiples si c'est possible pour la créature; ou

☐ Charger.

❑ **Hors commandement** : La vitesse d'un fuyard n'est pas réduite du fait qu'il n'est plus commandé.

❑ **Activation quand on fuit** : Une créature qui démarre son tour en fuite et n'est pas ralliée (voir ci-dessous) dépense son tour à bouger au double de sa vitesse vers la sortie.

CHEF DE GROUPE EN FUITE.

Un chef de groupe fuyard ne peut pas commander une autre créature ou lui donner un bonus à son jet de moral. Son effet de commandant ne fonctionne plus.

FUITE ET ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ.

Les créatures en fuite ne tiennent compte de rien, n'ont pas suffisamment de contrôle d'elles-mêmes pour éviter de passer à côté de créatures ennemies. Empruntant le chemin le plus rapide pour la sortie, une créature en fuite qui bouge sur une case menacée par un ennemi provoque une attaque d'opportunité.

❑ **Ennemi causant la fuite** : un ennemi qui vient juste d'attaquer une créature, la mettant en fuite, (par une attaque, une capacité spéciale ou un sort) ne peut pas profiter au même tour, de son attaque d'opportunité sur elle.

RALLIEMENT.

Une créature qui démarre son tour en fuite peut être ralliée si elle est sous commandement (ou si elle est elle-même chef de groupe). Elle fait un autre jet de moral pour le ralliement. Si elle réussit, la créature ne fait rien d'autre durant ce tour mais elle ne fuit plus. Si elle échoue, elle dépense son tour à bouger au double de sa vitesse vers la sortie.

Une créature ne peut pas choisir de ne pas se rallier.

Ralliement de chef de groupe : un chef en fuite peut tenter de se rallier lorsqu'on l'active. Il additionne sa valeur de commandement à son jet de moral. Si il est sous le commandement d'un autre chef avec une meilleure valeur de commandement, il utilise le plus haut niveau.

LES SORTS

Certaines créatures peuvent jeter des sorts pour aider leur groupe ou pour dévaster le groupe opposé.

❑ **Attaques remplacées** : A son tour, une créature avec la capacité de jeter des sorts peut jeter un seul sort plutôt que d'attaquer. En d'autres mots, elle peut bouger à sa vitesse et jeter un sort ou jeter un sort et ensuite bouger (la capacité d'attaques multiples ne permet pas de jeter des sorts multiples).

❑ **Choix d'une cible** : Les sorts et les capacités spéciales de portée peuvent toucher aussi bien l'ennemi que l'allié le plus proche. Avec un sort de toucher, une créature peut cibler n'importe quelles créatures adjacentes ou lui-même.

❑ **Ennemi menaçant** : Seul les sorts avec la portée «touché» peuvent être jetés quand un ennemi menace la case de la créature jetant le sort.

Exception : Quand une créature est à couvert de corps à corps contre un ennemi adjacent, la présence de l'ennemi n'empêche pas de jeter des sorts. Aussi, si un ennemi n'a pas de ligne de vue sur le jeteur de sort, il ne peut pas empêcher que la créature jette des sorts.

COMMANDEMENT ET MOUVEMENT.

Une créature commandée peut bouger à sa vitesse, à moins que la créature soit en fuite (voir page 20).

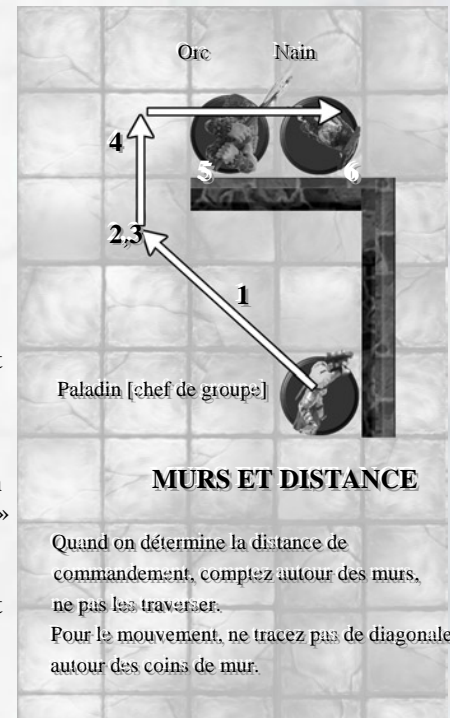
❑ **Vitesse de 2 si hors commandement** :

une créature qui commence son tour hors commandement a une vitesse de 2. si un ennemi est proche il y a cependant l'option de charger.

❑ **La charge** : une créature hors commandement peut charger l'ennemi le plus proche qu'elle voit si elle peut l'atteindre durant ce tour. Il peut bouger du double de vitesse imprimé et peut prendre tout chemin, aussi long soit-il, du moment qu'il se termine adjacent à l'ennemi.

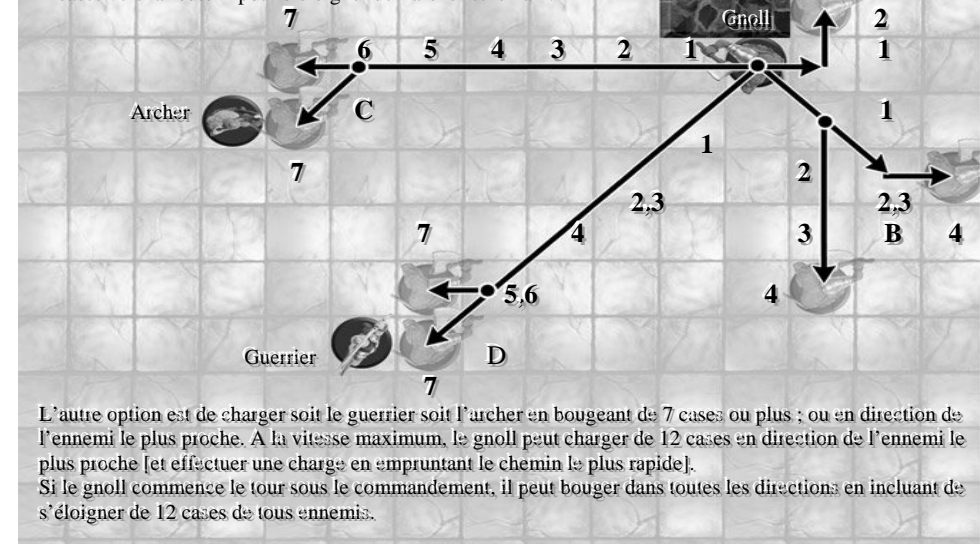
❑ **Charger et attaquer** : une créature qui charge peut attaquer une créature chargée si le charge permet de l'atteindre avec la vitesse imprimée. On peut charger sous certaine condition, voir «charge» page 15.

Une créature qui charge ne peut pas bouger après avoir attaqué; ce mouvement doit avoir lieu avant l'attaque. On ne peut pas attaquer une créature, la détruire et charger à nouveau. On ne peut pas charger vers un ennemi différent après le mouvement.



MOUVEMENT HORS COMMANDEMENT

Le gnoll est hors commandement, donc il a une vitesse de 2. il peut bouger de 2 cases vers la case A et attaquer le nain. Il peut avancer de 4 cases vers la route B pour s'éloigner de l'archer et le nain.



BOUGER AVEC OU HORS COMMANDEMENT.

Si une créature démarre son tour en étant commandée, elle bougera en le restant durant son tour entier, même si elle se retrouve à la fin de son mouvement en dehors de l'aire de commandement. Inversement, une créature qui démarre son tour non commandée le restera durant son tour entier même si elle passe sous commandement durant son tour. Cependant les sauvegardes de morale et les effets de commandement dépendent si la créature est sous ou hors commandement au moment où elle doit effectuer le jet et non au début de son tour.

COMMANDEMENT ET MORALE.

Les chefs de groupes influent sur leurs morales et sur les créatures du warband. Voir « morale » page 20.

EFFETS DU COMMANDEMENT.

La plupart des chefs de groupe apporte un bénéfice à leurs suivants : les créatures dans votre warband qui ne sont pas eux-mêmes commandant. Pour avoir l'avantage d'un effet de commandement, les suivants doivent être :

- sous le commandement d'un chef de groupe ; et
- être à 6 cases du chef de groupe.

❑ **Multiples effets de commandement** : une créature peut être sujet à plus d'un effet de commandement en même temps. Mais les bonus des différents chefs ne sont pas cumulables.

❑ **Effets de commandement hostile** : une minorité d'effets de commandement affectent seulement les ennemis. Ils ont une portée de 6 cases mais affectent tout les ennemis (même les chefs et créatures difficiles). Comme les bonus, les pénalités des effets de commandement ne sont pas cumulables.

QUAND LES CHEFS NE PEUVENT COMMANDER.

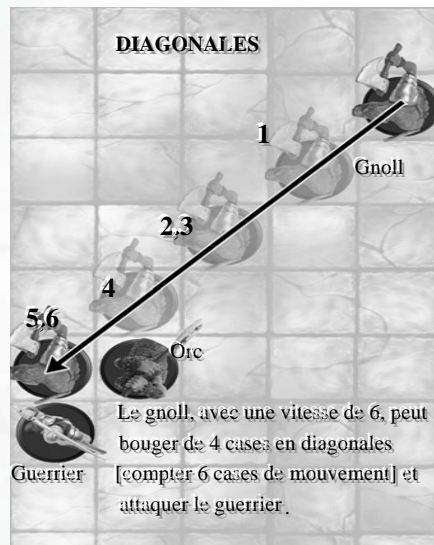
Un chef de groupe qui est en fuite, assommé ou sans défense ne peut prendre le commandement d'aucune créature, pas même elle-même. Son effet de commandant ne fonctionne pas plus durant ces circonstances, on ne peut plus additionner la valeur de commandement au jet d'initiative. Cependant, on peut additionner le niveau d'un autre chef pour les jets de morale.

LES MOUVEMENTS.

Durant son tour, une créature peut bouger et attaquer, ou attaquer et bouger. Elle peut aussi décider de ne pas attaquer et effectuer un second mouvement, la faisant bouger au double de sa vitesse.

❑ **Vitesse de 2 si hors commandement** : Une créature non commandée a sa vitesse réduite à 2, à moins qu'elle puisse se précipiter vers l'ennemi le plus proche qu'elle voie durant son tour (voir Commander et Mouvement page 10)

❑ **les diagonales** : Quand on bouge sur un chemin en diagonale, la première diagonale compte comme 1 case, la seconde comme 2 cases, la troisième comme 1, et ainsi de suite, comme montré sur le diagramme de la page.



MORAL.

Les dommages, et les effets de certaines capacités spéciales et sorts, peuvent forcer les créatures à stopper le combat et courir. On appelle cela la fuite.

JET DE MORAL.

Pour déterminer si une créature est en fuite, faites un jet de Moral. Lancez 1D20 et additionnez le niveau de la créature, ensuite comparez le résultat à la valeur imprimé, appelée le niveau de difficulté (DC, Difficulty Class). Si le jet est supérieur ou égale à la DC, il est réussi. Le niveau de difficulté du moral est toujours 20.

Comme avec toute sauvegarde, un 1 naturel est toujours un échec, un 20 naturel, un succès.

Une créature ne peut pas choisir volontairement de rater son test de moral ou choisir de ne pas le faire.

REDUIT A LA MOITIE DE POINTS DE VIE.

Quand une créature a ses points de vie qui tombe à la moitié de son total initial, elle doit effectuer un jet de moral pour éviter la fuite. Si une créature a déjà fait un jet de moral (réussi ou pas) dû à la réduction de ses points de vie de moitié, elle n'a pas à en faire d'autres ultérieurement.

COMMANDEMENT ET SAUVEGARDE DE MORAL.

Toutes créatures sous commandement peut aussi rajouter le niveau de commandement du chef de groupe à son jet de moral.

❑ **Commandement multiple** : Si une créature est sous commandement de 2 ou plus chefs de groupe, utilisez le niveau le plus fort.

❑ **Chef de groupe** : Un chef de groupe peut toujours rajouter son niveau de commandement à son propre jet de moral.

LA FUITE.

Une créature qui échoue à son jet de moral s'enfuit. Elle bouge immédiatement au double de sa vitesse par le chemin le plus rapide vers la sortie spécifique de son groupe (cases EXIT de la tuile de rassemblement de son groupe, sur la grille de combat). Pour atteindre la sortie, la créature en fuite doit traverser la grille de combat si elle a du mouvement restant.

❑ **Chemin le plus rapide** : Bougez la créature en fuite en utilisant le chemin le plus efficace vers la sortie. Ce chemin peut ne pas être en ligne droite, à partir du moment où il vous rapproche plus de la sortie que les autres chemins. Si un adversaire vous montre un chemin plus efficace, la créature en fuite doit le prendre (cela peut signifier qu'elle bouge en passant sur des cases adjacentes aux ennemis, faisant profiter ceux-ci de leurs attaques d'opportunité). Si des circonstances bloquent tout les chemins de la sortie, une créature en fuite bouge pour se rapprocher le plus possible de la sortie.

❑ **fuir hors de la grille de combat** : Si le mouvement de la créature en fuite lui fait atteindre la sortie du champ de bataille, elle est éliminée du jeu. Une créature qui occupe au moins une case de sortie quand elle en a plusieurs, sort de la grille de combat.

CE QUE PEUT FAIRE UNE CREATURE EN FUITE.

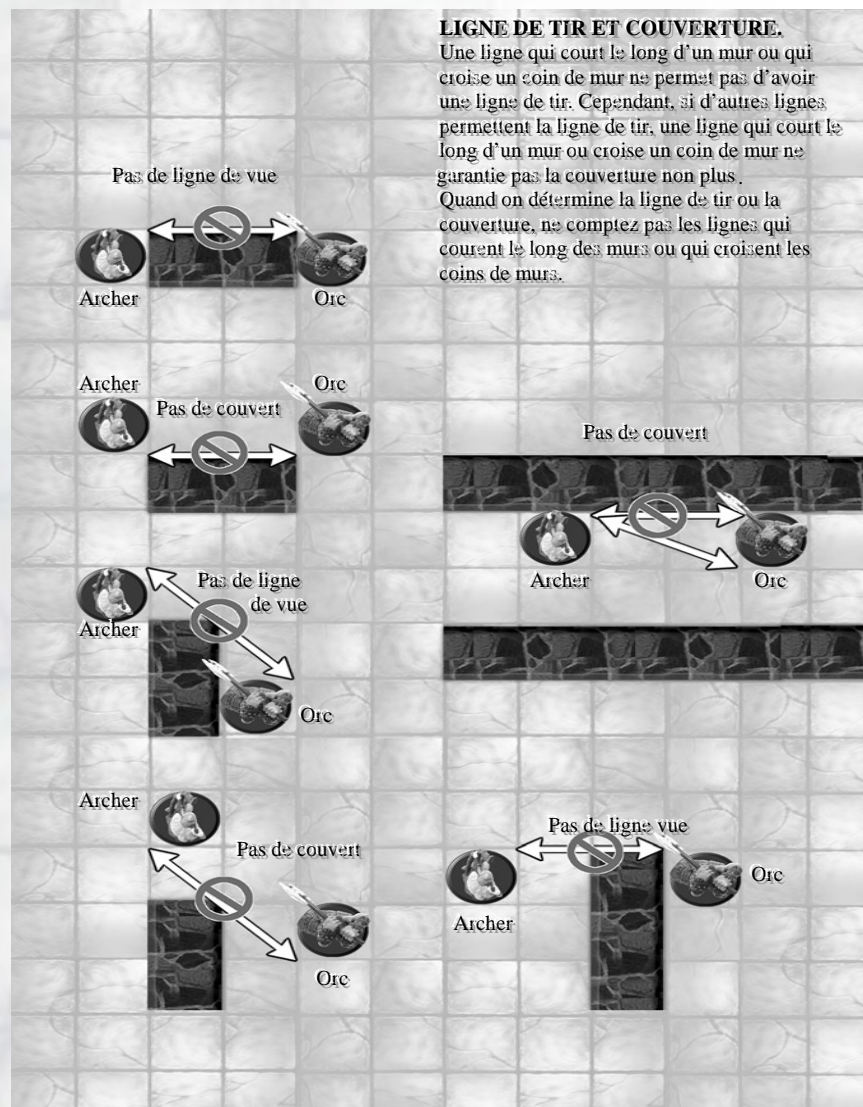
Les fuyards ne peuvent que s'enfuir. Ils ne peuvent pas attaquer, jeter de sorts, menacer des cases adjacentes, effectuer des attaques d'opportunité, garantir une prise en tenaille d'un ennemi, utiliser des capacités spéciales qui doivent être activées ou ciblées, ou commander des créatures. Les créatures en fuite ne peuvent pas faire de sauvegarde de morale exceptés pour se rallier.

à s'enfuir après une grave blessure.

Pour faire une sauvegarde, jeter 1d20 et additionnez le niveau de la créature. Comparez le au DC (niveau de difficulté) noté pour la sauvegarde. Voir page 18 pour en savoir plus sur les sauvegardes contre les dommages - relations de effets et contre les types d'effets.

❑ **Un 20 naturel est un succès automatique :** Si vous obtenez un 20 naturel sur un jet de dé quand vous faites une sauvegarde (20 sur un jet en ne prenant pas compte des modificateurs), la sauvegarde est automatiquement réussie, quelque soit le niveau du DC.

❑ **Un 1 naturel est un échec automatique :** Si vous obtenez un 1 naturel sur un jet de dé quand faites une sauvegarde (1 sur un jet en ne prenant pas compte des modificateurs), la sauvegarde est automatiquement un échec, quelque soit le niveau du DC.



❑ **Les autres créatures :** Une créature peut bouger à travers un espace occupé par un allié ou une créature d'un coéquipier, mais elle ne peut pas terminer son mouvement sur une case occupée, ni charger à travers cette case non plus. Une créature ne peut pas bouger à travers un espace occupé par un ennemi. Bouger à côté d'un ennemi provoque une attaque gratuite ; voir attaque d'opportunité page 14.

❑ **Terrain :** Les terrains difficiles, les espaces étroits, et les statues réduisent le mouvement de moitié. Les murs bloquent le mouvement. Voyez « les terrains » page 23 pour plus de détails.

❑ **minimum d'une case :** Une créature peut toujours utiliser son tour pour bouger d'une case dans toutes les directions, même diagonalement, quel que soit le nombre de points de mouvements nécessaires (cette règle ne permet pas à une créature de bouger à travers des terrains infranchissables ou de bouger quand tous les mouvements sont défendus, du fait par exemple qu'elle est paralysée).

LES ATTAQUES ET DOMMAGES

Toutes les créatures ont une attaque au corps à corps, mais seulement quelques-unes ont l'attaque de portée. Nous discuterons des combats au corps à corps en premier, et nous nous étendrons ensuite sur les différences des attaques de portée.

ATTAQUES DE CORPS A CORPS.

Pour faire une attaque de ce type, une créature doit être dans une case adjacente à l'ennemi qu'elle est en train d'attaquer. Cela inclue les cases diagonalement adjacentes.

JET D'ATTAQUE.

Quand une créature attaque, elle effectue un jet d'attaque.

ATTAQUER.

Quand une créature attaque, effectuez un jet avec 1D20, additionnez le bonus de combat au corps à corps de la créature (Melee Attack) et additionnez tous modificateurs qui peut s'appliquer (voir page 22 pour la liste des modificateurs d'attaques). Si le résultat est supérieur ou égal à la classe d'armure de l'ennemi, l'attaque porte. La créature attaquante inflige ses dégâts, qui réduisent les points de vie de l'ennemi.

❑ **Un 20 naturel est un toucher critique :** Si vous faites 20 sur le dé lors d'une attaque, sans l'aide d'aucun modificateur, l'attaque automatiquement touche, sans tenir compte de la classe d'armure du défenseur. Un critique fait double dégât. Certaines créatures sont immunisées au toucher critique et ne prennent pas double dégât, mais un 20 naturel touche quand même automatiquement.

❑ **Bonus aux dommages :** Certaines attaques présentent des bonus aux dommages, présentées avec le signe « + ». Par exemple, l'attaque au corps à corps du Red Samourai inflige « 10 + 5 de feu ». Les bonus aux dommages ne sont pas doublés sur un critique.

❑ **Un 1 naturel est un échec critique:** Si vous faites 1 sur le dé lors d'une attaque, sans l'aide d'aucun modificateur, l'attaque automatiquement loupe, sans regarder la classe d'armure du défenseur.

❑ **Attaquer des créatures alliées:** Une créature ne peut pas attaquer une créature alliée avec une attaque de corps à corps ou de portée. Cette restriction n'empêche pas les attaques contre les ennemis qui blessent aussi les alliés comme les capacités spéciales ou un sort.

DOMMAGES ET PERTES DE POINTS DE VIE.

Les attaques qui touchent, infligent des dégâts réduisant les points de vie de l'ennemi. Vous pouvez utiliser les compteurs fournis avec le pack de démarrage pour garder une trace de ces dégâts.

REDUCTION DES POINTS DE VIE A LA MOITIE :

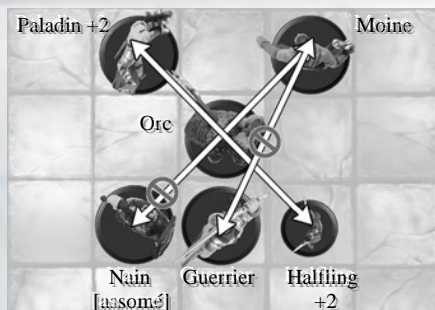
Quand les points de vie d'une créature tombe à la moitié de leur total initial ou en-dessous, elle doit faire un jet de moral pour éviter de s'enfuir.

❑ **Points de vie réduits à 0 :** Quand les points de vie d'une créature tombe à 0 ou moins, celle-ci est détruite et enlevée de la grille de bataille.

CREATURES MENACES.

Quand une créature n'est pas en train d'attaquer un ennemi, il peut limiter les actions ennemies dans les cases adjacentes. Une créature activée menace toutes les cases adjacentes à elle.

❑ **Effets de menace :** une créature peut effectuer une attaque d'opportunité (voir page 14) contre une créature ennemi qui bouge sur des cases menacées. Les ennemis ne peuvent jeter des sorts (autre que ceux avec une portée de contact) ou effectuer une attaque de portée quand ils sont sur une case menacé par une créature. Cependant ils peuvent utiliser leurs capacités spéciales.

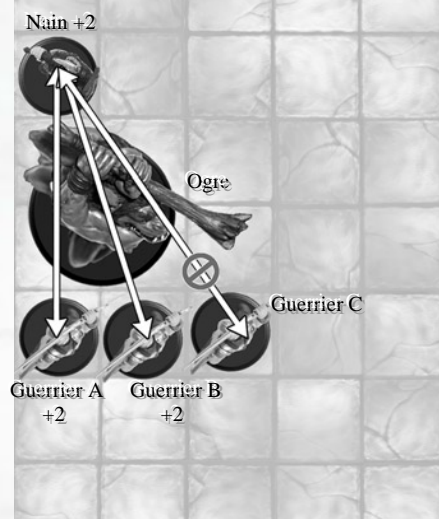


ATTAQUE DE FLANC

Ici, le paladin et l'halfling se donnent chacun un bonus d'attaque de flanc. Le guerrier n'a pas de bonus car l'orc n'a pas d'ennemi à son bord opposé. Le moine n'a pas de bonus car le nain est assommé [et donc personne n'est dans une case menaçant l'orc].

ATTAQUE DE FLANC, CREATURE LARGE

Le guerrier et le nain A sont sur le flanc de de l'Ogre. Même chose pour le nain et le guerrier B, cependant le guerrier C n'est pas sur le flanc de l'Ogre. La ligne passant en son centre et le centre du nain ne traverse pas le bord opposé de l'Ogre.



❑ **Détermination d'un couvert :** Pour déterminer si une créature est à couvert, le joueur qui contrôle la créature attaquante choisie un coin de la case où elle se trouve. Si la moindre ligne tracée de ce point vers un espace de la case de la cible, traverse un espace à couvert, la cible elle-même se trouvera à couvert (en pratique, l'attaquant essaiera de trouver un coin de mur qui permettra à une attaque d'empêcher le défenseur d'avoir un couvert).

Toucher au bord d'un mur : La cible ne sera pas à couvert si la ligne est le long d'un mur ou touche simplement le bout d'un mur ou d'une case qui permettrait autrement la couverture.

PORTEE D'UNE ATTAQUE DE PORTEE.

La plupart des attaques de portée peuvent cibler les ennemies partout sur le champ de bataille, pour peu que la créature visée soit vue. Quelques créatures ont une longueur de vue limitée à 6 cases.

ATTAQUE MULTIPLE.

Certaines créatures sont capables de faire plus d'une attaque par round. C'est noté sur la carte de la créature (+12/+12, par exemple).

❑ **Pas de mouvement :** Pour attaquer plus d'une fois dans le round, une créature ne peut pas bouger du tout à ce tour.

❑ **Décider quand le faire :** Vous n'êtes pas obligé de décider de la cible potentielle, pour toutes les attaques, préalablement. Vous pouvez attendre de voir le résultat de la première attaque, et effectuer ensuite la seconde attaque sur une cible différente.

MODIFICATEURS D'ATTAQUES.

Des situations spéciales peuvent modifier les jets d'attaque d'une créature, ou affecter sa classe d'armure. Elles sont résumées dans les tables suivantes

❑ Modificateurs d'attaques au corps à corps

Attaquant charge	+2 à l'attaque
Attaquant prend en tenaille l'ennemi (voir diagramme p. 13)	+2 à l'attaque
Défenseur assommé	-2 à la CA
Défenseur incapable de voir l'attaquant	+2 à l'attaque
Défenseur paralysé, endormi, ou sans défense	Toucher automatique, doubles dégâts
	+4 à la CA
Défenseur est à couvert (à l'angle d'un mur habituellement)	Défenseur a la capacité
Attaquant incapable de voir le défenseur	Se cacher (Conceal) à 11

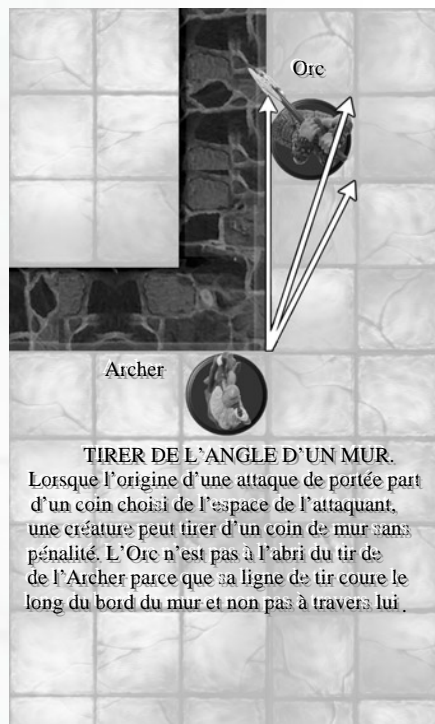
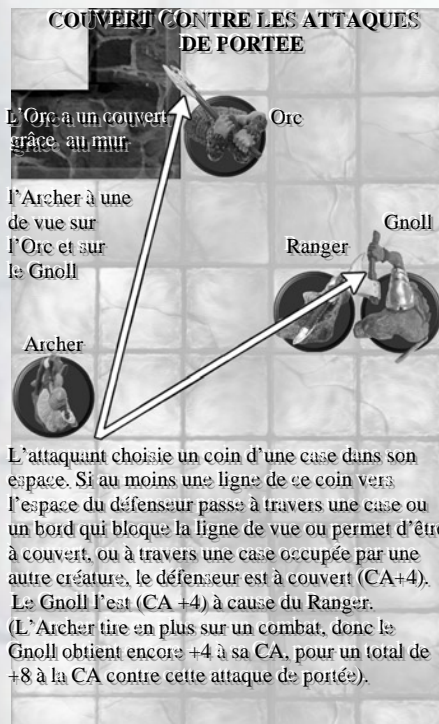
❑ Modificateurs d'attaques de portée

Défenseur au corps à corps *	+4 à la CA
Défenseur est à couvert	+4 à la CA
Défenseur assommé	-2 à la CA
Défenseur incapable de voir l'attaquant	+2 à l'attaque
Défenseur paralysé, endormi, ou sans défense	+4 à l'attaque, dégâts normaux

* Si la cible de l'attaque de portée menace la case d'un allié de l'attaquant ou si elle est dans une case menacée par l'allié de l'attaquant, cette cible gagne +4 à sa CA.

SAUVEGARDE.

Certaines situations peuvent contraindre les créatures à effectuer un jet de sauvegarde pour éviter ou réduire les effets nuisibles, ou dommages d'un sort ou de résister



❑ **Couvert :** Si une créature menacée ne peut voir une créature activée ou si une créature activée a un couvert contre une créature menacée, ces restrictions ne s'appliquent pas. La créature dans une case menacée peut bouger sans provoquer une attaque d'opportunité, de même que se faire jeter un sort ou prendre une attaque de portée.

ATTAQUE DE FLANC.

Quand elle fait une attaque au corps à corps, une créature obtient un bonus de +2 sur le jet d'attaque si la créature attaquée est dans une case menacée par un autre ennemi sur le bord ou le coin opposé de la première. Dans le doute que 2 créatures prennent entre deux feux un ennemi, tracez une ligne imaginaire, reliant les centres des 2 créatures. Si cette ligne passe à travers les bords opposés de l'espace du défenseur (incluant les coins de ces bords), alors ces créatures le prennent entre 2 feux. Seule une créature qui menace la case du défenseur peut aider un attaquant à obtenir le bonus de l'entre 2.

❑ **Les grosses créatures :** Si une créature occupe plus d'une case, toutes cases occupées comptent pour l'entre 2.

COUVERT ET COMBAT EN CORPS A CORPS.

Il est plus difficile de toucher un ennemi avec un couvert. Si une créature ennemi est adjacent mais à côté d'un coin ou fin de mur, le défenseur a un couvert de mêlée et gagne un +4 à la CA.

❑ **Les grosses créatures :** Quand une créature prend plus d'une case, elle ne peut pas avoir de couvert de mêlée que si toutes les cases occupées par la créature sont à couvert.

ATTAQUES D'OPPORTUNITE.

un ennemi bouge en-dehors d'une case menacée par une créature, celle-ci peut effectuer une simple attaque au corps à corps sur lui. On appelle cela une attaque d'opportunité.

❑ **Une par tour :** Il n'y a pas de limites au nombre d'attaques d'opportunités qu'une créature peut infliger dans un round, mais elle ne peut seulement en faire qu'une, par tour de créature donnée.

❑ **Timing :** Une créature effectue une attaque d'opportunité en réponse au mouvement d'un ennemi. L'attaque prend place quand l'ennemi quitte la case menacée, mais avant qu'il l'ait effectivement réalisé. Stoppez le mouvement et traitez l'attaque ; si l'ennemi survit, il continue son mouvement.

❑ **Opposants multiples :** Si les créatures de plusieurs groupes sont capables de faire une attaque d'opportunité, traitez les attaques dans l'ordre de jeu (commencez par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre).

❑ **Choisir son attaque :** Si la créature attaquante peut faire des attaques multiples qui infligent des montants différents de dégâts, elle peut choisir celle qu'elle utilise pour l'attaque d'opportunité.



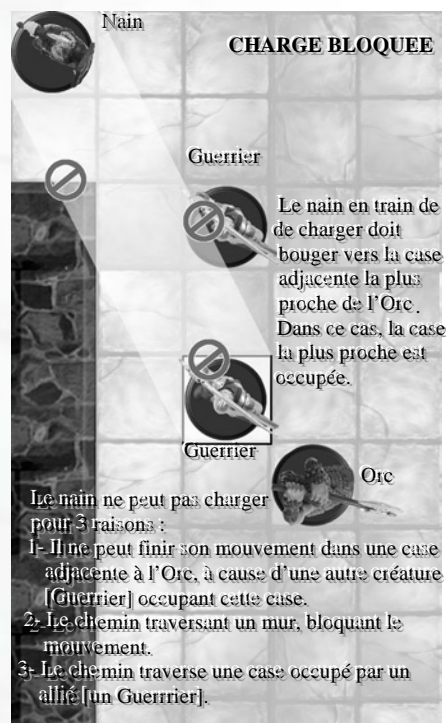
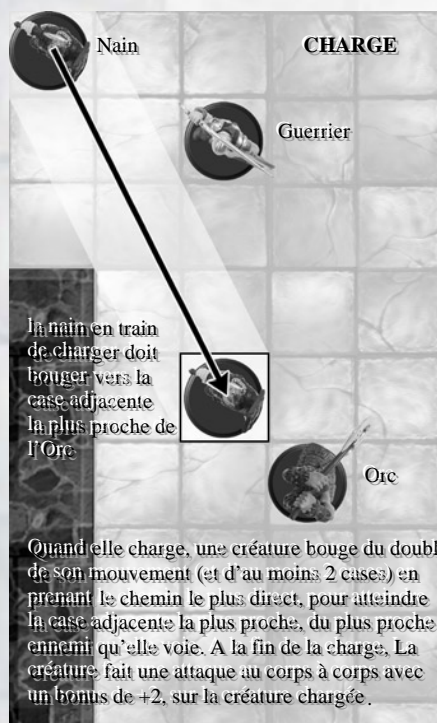
❑ **Couvert en mêlée** : Une créature ne peut faire d'attaque d'opportunité si le défenseur à un couvert de mêlée.

❑ **Ligne de vue** : Une créature ne peut pas faire une attaque d'opportunité si elle ne voit pas l'ennemi (voir ligne de vue page 16).

❑ **Position légale** : Si une créature à la fin de son tour est dans une position illégale suite à une attaque d'opportunité ennemie (ou tout autres circonstances), le contrôleur de la créature la bouge pour la remettre dans une case légale.

LA CHARGE.

Une créature peut charger l'ennemi le plus proche.



Pour charger, une créature bouge au double de sa vitesse directement vers l'ennemi le plus proche qu'elle peut voir et finir son mouvement dans un espace adjacent à un ennemi (incluant les diagonales). Si rien ne la ralentit et qu'elle bouge d'au moins 2 cases, la créature peut faire une attaque au corps à corps simple sur l'ennemi, avec un bonus dû à la charge, de +2 sur son jet d'attaque.

❑ **Espace le plus proche** : La créature chargeant doit bouger vers l'espace le plus proche de l'ennemi attaqué. Si cet espace est bloqué ou occupé, la créature ne peut pas charger.

❑ **Chemin bloqué** : Si toute ligne, tracée entre l'espace de départ de la créature et l'espace final, passe à travers une case qui ralentit ou empêche le mouvement, ou contient une créature (même amicale), la charge n'est pas permise.

❑ **Ligne de vue** : Une créature ne peut pas charger si elle ne peut pas voir l'ennemi au début de son tour.

❑ **Seulement l'ennemi le plus proche** : Si quoi que ce soit empêche une créature de charger l'ennemi le plus proche, elle ne peut pas charger du tout.

ATTQUES DE PORTEE.

Alors que les attaques au corps à corps sont toujours contre des ennemis situés dans des cases adjacentes, les attaques de portée ciblent des ennemis éloignés.

❑ **Caractéristique Attaque de portée (Ranged attack)** : Toutes les créatures ne peuvent pas faire des attaques de portée. Pour effectuer une attaque de portée, une créature doit avoir la caractéristique Ranged attack sur sa carte

❑ **Ligne de vue** : Pour effectuer une attaque de portée, une créature doit avoir une ligne de vue sur un ennemi. Le diagramme ci-dessous montre comment déterminer cette ligne de vue.

❑ **Ennemi menaçant la créature** : Une créature ne peut pas faire une attaque de portée si elle se trouve sur une case menacée par un ennemi, à moins qu'elle est un couvert de mêlée contre cette ennemi. Les coins et les fins de mur procurent des couverts de mêlée (voir page 14). Aussi, si un ennemi adjacent ne peut pas avoir de ligne de vue sur la créature (par exemple, la créature est invisible), l'ennemi adjacent ne peut empêcher la créature d'effectuer ses attaques de portée.

CIBLES DES ATTAQUES DE PORTEE.

Une créature doit faire son attaque de portée contre l'ennemi le plus proche qu'elle peut voir. Cela signifie fréquemment tirer sur un ennemi à couvert, quand il y a une cible à découvert légèrement plus loin. Les joueurs avisés bougeront leurs attaquants archers ou magiciens d'abord, afin de se retrouver sur un terrain dégagé entre eux et leur cible potentielle

❑ **Attaque de portée multiple** : Une créature avec plus d'une attaque de portée est capable d'attaquer des cibles multiples. Si sa première attaque tue l'ennemi le plus proche ou l'oblige à s'enfuir, elle peut faire sa prochaine attaque contre l'ennemi suivant le plus proche.

COUVERTS ET ATTAQUES DE PORTEE.

Les créatures, les murs et les statues permettent de se mettre à couvert contre les attaques de portée. La couverture rend la cible plus dure à toucher par un ennemi.

❑ **Bonus CA** : Etre à couvert ajoute un bonus de +4 à la classe d'armure de la cible. Il est même possible de gagner un bonus de couverture avec un combat au corps à corps, si le défenseur se trouve à l'angle d'un mur (voir page 14). Si une cible d'une attaque à distance est face à plusieurs opportunités de terrain de se mettre à couvert, (que se soit un coin ou d'autres créatures sur le chemin) il ne peut pas multiplier les bonus et ce, peu importe le nombre de caractéristiques de terrain ou de créatures qui offrent une protection.

