

souhaitez, votre chef de groupe peut donner à un compagnon se trouvant à 6 cases maximum, un bonus additionnel à son jet de moral, égal au montant imprimé.

Cependant, s'il échoue, le compagnon est détruit au lieu de fuir. L'adversaire qui a provoqué le jet de moral reçoit les points de victoire de l'élimination de la créature.

⇒ **Uncanny dodge** : Quand cette créature est active, elle a les capacités suivantes : immune flanking, sneak attack.

⇒ **Undead (mort-vivant)** : (Type de créature) Tous les mort-vivants ont les capacités spéciales suivantes : Immuniés à la peur, aux coups critiques, Paralyse, Poison, Sommeil, Attaque sournoise, aux effets Assommants, Confusion, Dominate (dominer), Incite (incitation). Les effets de guérison, infligent des dégâts aux mort-

Il y a une exception pour la capacité d'immunité à la peur : Les créatures mort-vivantes doivent faire un jet de moral contre la capacité de Turn undead (repousser les mort-vivants).

⇒ **Unique** : Cette créature possède un esprit et un nom donné, tel que Redgar, human fighter. Vous ne pouvez pas avoir plus d'une créature Unique avec le même nom dans votre groupe. Par exemple, Redgar, human fighter et Redgar adventure, compte comme un seul et même Redgar ; vous pouvez seulement avoir l'un ou l'autre dans votre groupe. Chacun de vos adversaires et coéquipiers peuvent avoir leur propre copie de la créature Unique.

⇒ **Vermin** : (type de créature) Toutes les créatures «Vermin» ont les capacités spéciales immune confusion, dominate, incite, sleep.

⇒ **Vulnerable ENERGY (Vulnérable à l'énergie)** : Pour chaque 10 points de dégâts, de l'énergie imprimée, infligés à cette créature, elle prend 5 points additionnels des mêmes dégâts. Si la figurine a une sauvegarde, effectuer la en premier.

⇒ **Wandering monster (Monstre errant)** : Au lieu de placer cette créature sur la tuile de regroupement au début de l'escarmouche, placez la sur une tuile aléatoirement. Si cette créature entre après le premier tour, faites la entrer en premier.

⇒ **Warband building (Construction du groupe)** : (Effet de Chef de groupe) Ajouter cette créature à votre groupe permet de briser une ou plusieurs règles traditionnelles de construction de groupe. Le détail est expliqué sur la carte, après la capacité spéciale. Habituellement, cette capacité vous permet d'ignorer les restrictions d'alignement pour un certain type de créatures. Comme c'est un effet de commandement, il ne s'applique aux autres chefs de groupe, et ne permet pas d'ajouter des commandants d'autres factions.

⇒ **Whirlwind Attack (Attaque tournoyante)** : A son tour, si cette créature n'a pas bouger de plus d'une case, elle peut effectuer des attaques séparés sur chaque ennemi qu'elle menace. Entrer dans un terrain difficile ou être plus lent dans un autre mode empêche l'attaque tournoyante.

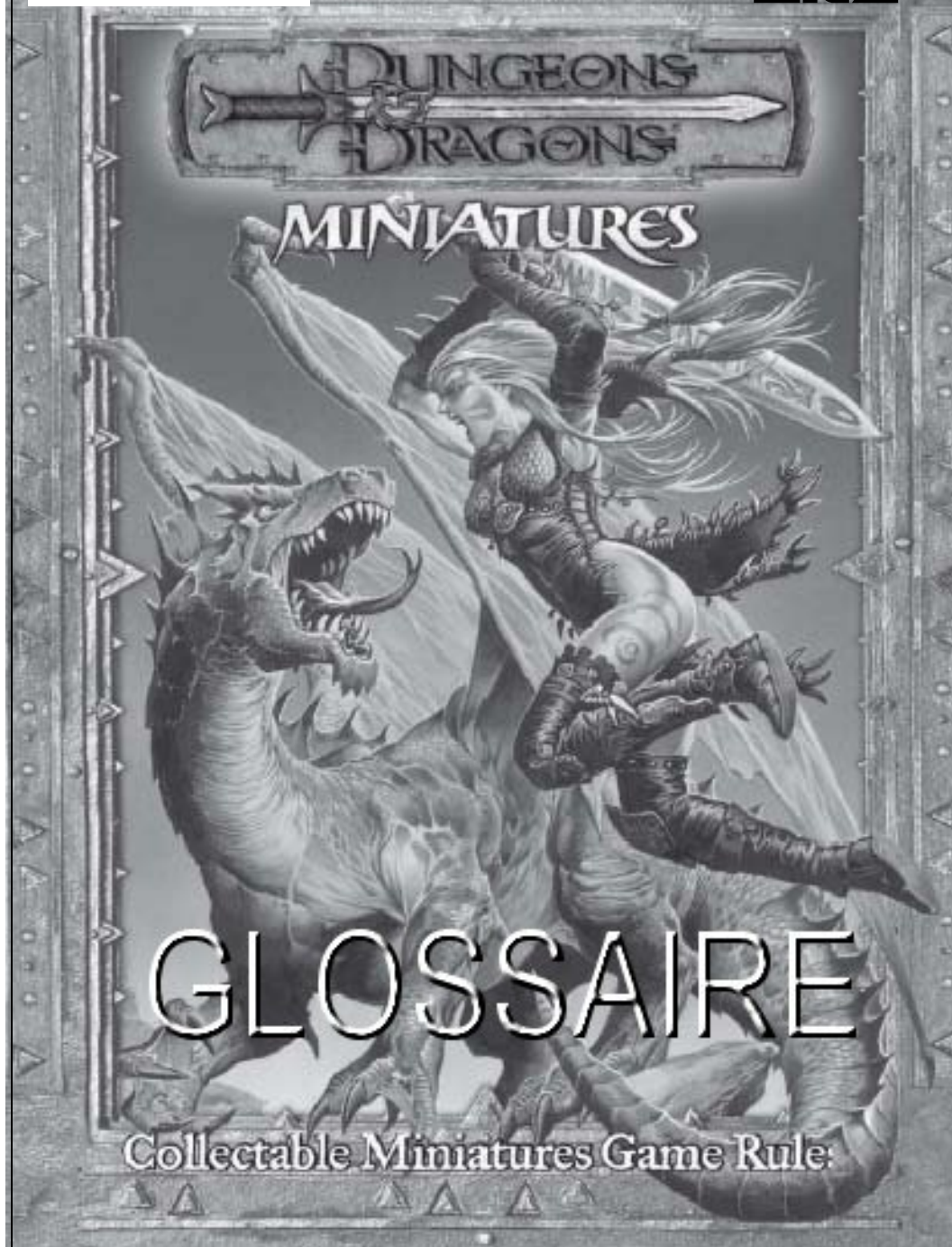
⇒ **Wild (sauvage)** : Cette créature est toujours hors commandement. La capacité Beastmaster (maître des bêtes) annule la capacité Wild au niveau spécifié.

⇒ **Wounded (Blessée)** : Une créature qui a pris des dégâts, réduisant ses points de vie en-dessous de son total initial, est une créature blessée.

⇒ **your warband** : (portée) un sort ou une capacité avec cette portée affecte toutes les créatures de votre warband.

Feoz.

LRZ





## GLOSSAIRE

Le glossaire explique les termes du jeu (habituellement en gras la première fois qu'il apparaît dans les règles), de même que les mots clés qui apparaissent sur les cartes. Il contient aussi des informations détaillées sur certaines capacités spéciales qui sont trop longues à expliquer sur les cartes.

### GUIDE POUR LIRE LES RUBRIQUES.

Ce glossaire utilise quelques termes de raccourci.

[#] : Cela représente une valeur numérique variable. Par exemple, « Conceal [#] » décrit la capacité de Se cacher en lui assignant un numéro particulier. Une créature donnée a une valeur de Conceal spécifique, tel que Conceal 6.

CAPITALES : Un mot en lettres capitales, tel que « CREATURE » ou « ENERGY » correspond à une valeur variable. Par exemple « Immune ENERGY » signifie que la créature ne prend aucun dégât d'un type d'énergie donnée mais sans spécifier l'énergie en question. Un Dragon vert, par exemple, aura « Immune Acid ».

☐ : Beaucoup de capacités spéciales et de sorts (et même quelques attaques) peuvent seulement être utilisés un nombre limité de fois durant une bataille, représentés par ces cases à cocher (☐). Chaque case permet une utilisation. Si une capacité limitée requiert une attaque réussie, comme la capacité Smite evil de l'Exorcist of the silver flame, le joueur déclare utiliser la capacité avant de faire le jet de dé. Un échec compte pour une utilisation de la capacité.

### DEFINITIONS.

Les termes suivants sont triés par ordre alphabétique.

⇒ **Aberration** : C'est un type de créature.

⇒ **AC (classe d'armure)** : Un nombre représente la capacité d'une créature d'éviter une touche d'une attaque. Voir page 4.

⇒ **Acid (Acide)** : (mot clé dégât) C'est un type d'énergie.

⇒ **Acting** : C'est une créature qui est en train de bouger, qui attaque ou produit un effet. Pour un joueur c'est celui dont le warband a une créature qui fait quelque chose. Habituellement pour une créature c'est celle à qui c'est le tour, mais dans le cas d'une attaque d'opportunité ou de fuite, la créature le fait hors de son tour.

⇒ **Activate (activation)** : Quand vous activez une créature, la créature effectue son tour. Voir activer une créature page 8.

⇒ **Active créature (Créature active)** : Une créature active ne fuit pas, n'est pas assommée, endormie, ou sans défense.

⇒ **Adjacent** : Occupant une case conjointe à son espace (incluant les diagonales). Une créature ne peut être adjacente à une autre créature derrière un mur.

⇒ **Ally/Allied Creature (créature alliée)** : Les alliés sont d'autres créatures dans le même groupe. Les créatures appartenant à des coéquipiers sont considérées aussi comme des alliés.

⇒ **Animal** : C'est un type de créature.

⇒ **Any** : (mot clé) Ce sort ou cette capacité spéciale ne suit pas les restrictions habituelles qui implique le ciblage automatique du plus proche ennemi ou allié. (Les restrictions dues aux règles de Ligne de Vue ou Attaque de portée s'appliquent toujours, à moins que le contraire ne soit précisé.) Par exemple; la phrase "switch positions of any two creatures" peut affecter n'importe quelle paire de créatures qui sont visibles et à la portée du dit sort.

position avec la cible, ou elle provoque l'échange entre deux autres créatures. Si les deux créatures occupent le même espace, changez simplement les créatures de place. Si les créatures qui permutent occupent un espace de taille différent, elles peuvent échanger de position seulement si on peut placer de façon légitime la créature la plus large. La plus large créature doit couvrir complètement l'espace occupée précédemment par la créature la plus petite, et la plus petite doit tenir entièrement dans l'espace occupé précédemment par la plus large. Le joueur actif choisit les positions exactes du moment qu'elles sont légitimes. Etre permuté en dehors ou vers une case menacée par une créature ennemie ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Si la créature résiste aux sorts, la permutation échoue.

Etre permuté en dehors ou vers une case menacée par une créature ennemie ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

⇒ **threaten (menacer)** : Une créature active menace ses cases adjacentes. Voir menacer page 12.

⇒ **Tied Die Rolls (Egalité sur les jets de dés)** : Si 2 joueurs ou plus sont à égalité sur un jet d'initiative, le joueur avec le meilleur niveau de commandant gagne. S'il y a encore égalité, les 2 joueurs relancent les dés.

⇒ **Tiny (minuscule)** : Une créature minuscule a une base de 12 mm et occupe 1 case.

⇒ **Tiny reach (allonge minuscule)** : Cette créature ne peut pas faire d'attaque d'opportunité mais menace ses cases adjacentes.

⇒ **Touch (Toucher)** : (portée) La créature active peut se viser, ainsi que n'importe quelle créature adjacente, ou n'importe quelle créature à qui elle peut faire une attaque de corps à corps. Les sorts de portée Toucher peuvent être jetés sur toutes créatures adjacentes (alliées ou ennemies) au joueur ou sur le joueur lui-même.

⇒ **Trample [#] (piétiner)** : (DC [#]) Une fois par tour, cette créature peut traverser un espace occupé par un ennemi plus petit. Cet ennemi prend la quantité de dommage indiqué si il échoue sa sauvegarde contre le DC indiqué. Une créature avec Trample provoque toujours des attaques d'opportunité. Utilisez la capacité Trample ne remplace pas les attaques de la créatures pour le tour.

Une créature hors commandement peut utiliser Trample pour bouger de 2 cases ou se précipiter vers l'ennemi le plus proche.

⇒ **Turn undead [#] (Repousser les mort-vivants)** : Au lieu d'attaquer ou de jeter un sort, cette créature peut tenter de repousser les créatures mort-vivantes les plus proches, du niveau imprimé ou inférieur. Seules les créatures mort-vivantes à 12 cases et visibles peuvent être affectées.

Les créatures Undead sont sans peur (fearless), mais les effets de cette capacité font exception : pour résister à cette capacité, la créature Undead doit faire un jet de moral normal à la place d'un succès automatique. Si cette sauvegarde échoue la créature fuit. Un chef de groupe avec des créatures Undead dans son warband peut faire bénéficier de ses bonus pour ce jet de moral et il peut tenter de rallier une créature Undead avec des chances d'échecs normaux. Les créatures Undead repoussés hors commandement ne peuvent pas se rallier et fuient hors de la grille de bataille.

⇒ **Type** : C'est une ligne de carte stat. Cette information comprend un ou plusieurs mots entre parenthèse après le nom qui donne des informations supplémentaires pour identifier la créature, comme (kobold). Dans ce cas, la créature est traité comme étant de cette sorte pour déterminer lorsqu'elle est affecté par certains sorts ou capacités spéciales.

⇒ **Tyrannical Morale +[#] (Moral tyrannique)** : (Effet de chef de groupe) Si vous le

bénéficiaire de tout bonus produit par les effets de commandant en même temps, mais si plus d'un garanti le bonus sur la même statistique, seul le plus grand bonus s'appliquera.

⇒ **Stagger** : Cette créature peut charger régulièrement même si il n'a pas bougé qu'en ligne droite). Cette créature peut charger sans un clair, droit chemin vers la cible, et n'est pas obligé de prendre le chemin le plus court. Elle est sujette aux autres restrictions de la charge. Elle peut charger seulement l'ennemi le plus proche, il doit bouger d'au moins 2 cases, et ne pas bouger au travers des terrains difficiles et les autres créatures.

⇒ **Statuses** : C'est un type de terrain, voir page 23.

⇒ **Stench (puanteur)** : les créatures vivantes adjacentes [autre que la figurine] gagne Attaque -2, Save -2, et -2 à la CA.

⇒ **Stun / stunned (Assommé)** : (mot-clé) Une créature sujette à cet effet est assommée. Une créature assommée ne peut pas bouger, attaquer ou effectuer des actions standards mais n'est pas sans défense. Une créature assommée prend une pénalité de -2 à sa CA. Un chef de groupe assommé ne peut pas commander d'autres créatures ou ajouter son niveau de commandant au jet d'initiative. De plus, ses effets de commandant ne fonctionnent plus.

Une créature assommée ne l'est plus à partir de son tour suivant, en d'autres mots, elle perd une chance d'agir. Si un effet comme «skip next turn» empêche son activation le tour d'après, il reste assommé jusqu'au tour où elle peut de nouveau être activé.

Une créature assommée peut faire des jets de morale, les créatures assommées en fuite ne peuvent pas bouger. Un chef de groupe assommé peut ajouter son commandement à son jet de morale si le plus haut commandement valable est raté pour l'aider.

⇒ **Stunning Attack (DC[#]) (Coup assommant)** : Cette créature peut faire des attaques au corps à corps spéciales afin de rendre inactif un ennemi. Cette attaque doit être déclarée avant de l'effectuer. Si l'attaque touche et inflige des dégâts, la créature blessée doit réussir un jet de sauvegarde contre le DC imprimé ou être assommé (Voir le chapitre Stun pour plus de détails). L'effet assommant se termine à la fin du tour suivant de la créature assommée.

Une créature ne peut utiliser cette capacité seulement qu'une fois par tour.

⇒ **Summon / summoned (invoquer)** : (mot-clé) Un sort d'invocation amène une créature du type imprimé sur le champ de bataille à 6 cases maximum de l'invocateur. (Le joueur doit avoir la figurine appropriée). Suite à cela, elle s'active comme une créature normale de votre groupe. Une créature invoquée ne se rajoute pas au coût de votre groupe, pas plus qu'elle ne rapporte de points de victoire à l'adversaire qui l'élimine. Les créatures invoquées ne comptent pas dans votre limite de 12 créatures par groupe. Après être invoqués la créature prend la faction du warband qui la convoqué. (regardez la faction imprimée sur la carte stat).

Les chefs de groupe ne peuvent être invoqués. Les créatures invoqués ne peuvent invoquées de créatures, même si elles ont des sorts ou capacités d'invocation.

Une créature invoquée est immédiatement éliminée si l'invocateur est éliminé. Ignorez toutes capacités spéciales Require CREATURE Ally de la créature invoquée

⇒ **Swift/swift action (Action éclair, rapide)** : (Mot clé) Une créature peut utiliser une 'Swift action' durant son tour (mais pas durant le tour d'autres créatures). Ceci ne compte pas contre ses actions normales et ne remplace pas ses attaques. Une créature peut effectuer sa 'swift action' avant toutes autres actions, durant son déplacement ou après n'importe quelle action durant son tour.

⇒ **Switch position (Intervertir les positions)** : (mot-clé) La créature active échange de

⇒ **Any warband (l'un des warband)** : (portée) C'est un sort avec une portée similaire à «your warband» (voir dans le glossaire page 19) excepté que vous pouvez choisir un warband comme cible : le votre, celui d'un équipier ou celui d'un adversaire.

⇒ **Arrow catching shield** : (une attaque de portée ennemi doit choisir une autre cible adjacente au lieu de celle choisit) Déterminez la ligne de vue, la portée et le couvert comme si la cible originale était la cible de l'attaque.

⇒ **Attack (statistique de la créature)** : Un nombre représente la capacité d'une créature à toucher avec une attaque en combat. Il y a 2 niveaux de types d'attaques : attaque de corps à corps et attaque de portée. Beaucoup de bonus et de pénalités sont conférés par les sorts et les capacités spéciales affectant le nombre d'attaque de la créature. Si la forme de l'attaque n'est pas spécifiée, l'effet s'applique autant à l'attaque de corps à corps qu'à l'attaque de portée.

Un peu des capacités spéciales, comme Gaze attack, utilise le mot «Attack» dans leurs noms, mais ils utilisent plus la règle des capacités spéciales que la règle pour les attaques.

⇒ **Attaque d'opportunité** : C'est une simple, et immédiate attaque de corps à corps d'une créature contre un ennemi qui bouge. Voir page 15.

⇒ **Battle grid (Grille, champ de bataille)** : C'est le plan de jeu grillagé sur lequel vous posez les terrains et les miniatures.

⇒ **Beastmaster [#] (Maître des bêtes)** : Les animaux et les bêtes magiques dans votre groupe, dont le niveau est inférieur ou égal à la valeur Beastmaster de la créature sont traités comme s'ils n'avaient pas de capacité spéciale Difficult (Difficile) ou Wild (sauvage). Par exemple, un chef de groupe avec Beastmaster 2 pourra commander n'importe quel hyènes et loups (niveau 2) dans son groupe, mais pas un niveau 5 Owlbear (Ours-hibou).

Si toutes les créatures du groupe avec la capacité Beastmaster sont éliminées, les animaux et bêtes magiques alliés reviennent à leur niveau de difficulté (Difficult) ou Wild (sauvage) d'origine.

⇒ **Blind-Fight (Combat en aveugle)** : Cette créature peut jouer 2 fois son attaque contre une créature ennemie qui possède la capacité Conceal (Se cacher). Si l'un des 2 résultats est un succès, l'attaque porte. Cette créature peut aussi bouger à sa vitesse normale même si elle ne peut pas voir. Les attaques portées sur cette créature qui ne peut pas voir, n'obtiennent pas de bonus d'attaques contre elle. Les créatures possédant ce don sont immunisées aux attaques de type 'Gaze Attacks' (Attaque par le regard). Une créature avec Blind-fight ne peut pas voir les ennemis invisibles, et ne peut pas effectuer d'attaques d'opportunités conte eux.

⇒ **Blindsight (Vue en aveugle)** : Cette créature peut détecter des ennemis sans utiliser de sens visuel. Elle réussit automatiquement ses jets contre une créature ennemie qui aurait la capacité Conceal. Elle peut aussi bouger à sa vitesse normale même si elle ne peut pas voir. Les attaques portées sur cette créature qui ne peut pas voir, n'obtiennent pas de bonus d'attaques contre elle. Cette créature ignore les attaques par Gaze (le regard), les effets de l'invisibilité et la capacité Hide (se dissimuler).

⇒ **Blood rock (rocher sanglant)** : C'est un type de terrain. Voir page 23.

⇒ **Breath Weapon (Attaque par souffle)** : (remplace les attaques; PORTEE; EFFETS ET CONDITIONS; DC [#]).

⇒ **Burrow [#] (Creuser)** : Cette créature peut bouger en sous-sol au lieu de la surface. Si elle choisie de creuser, elle utilise ce mode durant son tour entier, à la vitesse imprimée. Les créatures fouisseuses ignorent les effets du terrain à la surface quand elles bougent



et peuvent même passer à travers des cases contenant des murs, à partir du moment où elles terminent leur mouvement à un endroit légal. Elles peuvent passer sous des cases occupées par des créatures ennemies. Quand elles creusent, les créatures sont immunisées aux attaques d'opportunité et ne peuvent pas charger ; à la fin de leur mouvement, elles reviennent à la surface et peuvent attaquer et être attaquées normalement.

Une créature non commandée avec la capacité Burrow peut creuser avec une vitesse de 2. Cependant, elle peut bouger au double de sa vitesse normale de creusement vers l'ennemi le plus proche qu'elle peut voir.

Une créature en fuite avec la capacité de Burrow peut utiliser sa vitesse de creusement.

⇒ **Caster (jeteur de sort) :** C'est une créature qui jette des sorts.

⇒ **Chaotic (Chaotique) :** (Sort / Mot clé capacité) Les créatures des groupes Chaotiques Bonnes ou Chaotiques Mauvaises sont chaotiques, sans regard sur la faction des cartes de chaque créature. Elles peuvent être affectées par les sorts et les capacités spéciales qui ciblent des créatures chaotiques.

⇒ **Charge :** Une créature peut bouger du double de son mouvement et ajouter +2 à son jet de corps à corps quand il charge l'ennemi le plus proche. Voir page 15.

⇒ **Cleave (Se fendre) :** Une fois par tour, si cette créature détruit une autre créature en réduisant ses points de vie à 0 avec une attaque au corps à corps (même une attaque d'opportunité), elle peut immédiatement porter une attaque supplémentaire contre une autre créature. Quand une créature possédant deux ou plus d'attaques de mêlées différentes obtient la chance d'utiliser 'Cleave', elle utilise la même attaque qui a déclenché 'Cleave'.

⇒ **Cold (Froid) :** (Mot clé dégât) C'est un type d'énergie.

⇒ **Commander (Commandant/Chef de groupe) :** Une créature avec un niveau de commandement est un chef de groupe. voir page Commandement page 9.

⇒ **Commander [#] (Chef de groupe) :** Un nombre représente la capacité de la créature à mener les autres. Voir commandement page 9.

⇒ **Commander effect (effet de commandement) :** C'est un bénéfice que garantit un chef de groupe à ses suivants, ou occasionnellement un effet négatif dut au chef de groupe sur ses ennemis. Voir «commander effect» page 10.

⇒ **Conceal [#] (Se cacher) :** Quand une autre créature réussit une attaque qui devrait toucher cette créature, l'attaquant doit lancer 1D20 à nouveau. Si le résultat du second jet est supérieur ou égal au numéro imprimé, l'attaque porte ; autrement, elle échoue automatiquement. Même un 20 naturel sur le jet d'attaque loupe si le jet contre Conceal échoue. Si la créature bénéficie de plusieurs effets Conceal, seul le niveau le plus est appliqué.

⇒ **Cone (cône) :** (mot-clef) Un cône affecte toutes les créatures dans un ¼ de cercle de 6 cases de la créature qui la effectuée. Il y a 2 sortes de cônes imprimés au dos de la grille de combat représentant 2 voies possibles pour positionner le cône. (imprimez et coupez les). Le point d'origine du cône (placez le cône la pointe vers l'extérieur) doit être à un coin de la case de l'espace occupé par la créature l'effectuant. Les cases du cône doivent être alignés sur les cases de la grille de bataille.

Les ennemis et alliés les plus proches sont pris dans la zone du cône.

⇒ **Confusion / confused (désorienté) :** (DC [#]) (mot-clef) Confusion affecte seulement les créatures vivantes. Une créature sujette à cet effet est confuse. Chaque fois qu'une créature confuse est activée, lancez 1D20 et référez vous au tableau ci-dessous.

alignement de créatures imprimé. Si il n'y a pas de sorte de créature indiquée, cela affecte tous les ennemis. Si la créature a un nombre d'utilisation limité de Smite, il doit être déclaré avant d'effectuer l'attaque. Les attaques échouées comptent quand même une utilisation.

⇒ **Sneak attack + [#] (attaque sournoise) :** voir Melee sneak attack.

⇒ **Sonic (sonique) :** (mot-clé) C'est un type d'énergie.

⇒ **Sorcerer Spells (Sorts de sorcier) :** Cette créature a un petit nombre de sorts de chaque niveau séparées par (□) mais peut jeter un certain nombre de fois répété le même sort, jusqu'à atteindre la limite du nombre de jet pour le niveau du sort. Le jeteur peut utiliser un niveau de sort supérieur pour jeter un sort de plus bas niveau.

⇒ **Space (espace) :** Le ou les cases que la créature occupe.

⇒ **Speed (mouvement) :** C'est le nombre de case que la créature peut bouger. Voir page 11.

⇒ **Spell (Sort) :** Jeter un sort est une action standard et prend la place de l'attaque d'une créature à son tour. Voir les sorts page 21.

⇒ **Spell Resistance (Résistance aux sorts) :** Quand on jette un sort qui affecte cette créature, jetez 1D20. Sur un 11 ou plus, le sort affecte cette créature normalement. Autrement le sort n'a aucun effet sur elle. Cette créature peut choisir de ne pas résister aux sorts.

Résistance aux sorts ne permet aucune protection contre les bonus ou capacités que les ennemis reçoivent des sorts jetés sur eux. Par exemple, une créature sur qui a été lancé bull's strength (force de taureau) (touch ; +5 melee damage) inflige toujours les dégâts additionnels avec une attaque au corps à corps même si la cible possède Résistance aux sorts.

⇒ **Spell Resistance All (résistance à tout les sorts) :** Cette créature n'est jamais affecté par un sort qui nécessite un jet de résistance au sort, et elle ne peut pas choisir de ne pas résister aux sorts.

⇒ **Spring Attack :** Cette créature peut bouger, faire une attaque de mêlée et bouger encore, tant que la distance totale qu'elle parcourt pendant son tour n'excède pas sa vitesse. Cette créature ne gagne pas de protection spéciale contre les attaques d'opportunités provoquées par ses déplacements.

⇒ **Squeezing (se faufiler) :** Les créatures Large peuvent se faufiler dans ou à travers un espace d'une case de large, et les créatures Huge peuvent se faufiler dans des espaces de deux cases de large. Quand cela se produit, chaque case de déplacement coûte double (2 cases, ou 3 si l'on bouge en diagonale) et la créature a un malus de -4 sur les jets d'attaque et à la classe d'armure. Une créature ne peut se faufiler à travers des ennemis.

⇒ **Stacking (Cumuler) :** En général, les sorts, les capacités spéciales et même les articles magiques sont cumulatifs les uns, les autres. Néanmoins, il y a quelques exceptions : Aucun effet produit par un sort, une capacité spéciale ou un article magique ne peut se cumuler avec lui-même. Il n'y a pas de problème pour que des sorts, garantissant chacun +5 en dégâts au corps à corps, se cumulent. Mais une créature ne peut pas gagner un bonus de +10 aux dégâts au corps à corps avec 2 jets de bull's strength (force de taureau). Une créature avec une capacité nommé, comme powerful charge +5, peut gagner plus avec une version plus puissante (power charge +10) si il a power charge +10, mais ne deviendra power charge +15.

Les effets de commandant dupliqués ne se cumulent jamais. Un simple compagnon peut

créatures. Deux créatures avec la capacité Scout ne peuvent démarrer sur la même tuile. Si cette créature entre sur la grille de bataille après le premier tour, elle entre avant les autres créatures.

⇒ **self (elle-même)** : (portée) Un sort ou une capacité spéciale avec la portée «Self» affecte seulement la créature qui l'active.

⇒ **Sidestep (esquiver)** : Si cette créature ne bouge que d'une seule case à son tour, elle ne provoque pas d'attaques d'opportunité et peut faire son attaque multiple si elle en est capable. Entrer dans un terrain qui ralenti les mouvements empêche Sidestep de fonctionner. Une créature avec Sidestep ne peut bouger au milieu de son attaque multiple; elle doit faire toutes ses attaques et bouger d'une case ou l'inverse.

**Sight (à vue)** : (portée) Un sort ou une capacité spéciale avec une portée Sight peut cibler l'ennemi ou allié le plus proche que la créature a dans sa ligne de vue.

⇒ **Simultaneous attack (attaque simultanée)** : (Cette créature peut utiliser la combinaison d'attaques ou capacités si elle ne bouge pas). Le texte de cette capacité spécifie quelles attaques ou capacités peuvent être utilisés durant le même tour. Résoudre les attaques ou capacités une à la fois plutôt que simultanément.

⇒ **Simultaneous effects (effets simultanés)** : Si plusieurs effets arrivent en même temps, jouez-les les uns après les autres. Habituellement, l'ordre n'a pas d'importance. Si elle en a une, jouez ces règles :

**Au choix du joueur** : Si plusieurs effets s'appliquent à une ou plusieurs créatures d'un joueur, celui-ci détermine l'ordre et résout les effets une créature à la fois.

**Le joueur dont la créature joue en premier** : Si l'effet s'applique à des créatures contrôlées par plus d'un joueur, le joueur dont la créature joue son tour passe en premier. Il ou elle prend tous les effets sur sa ou ses créature(s). Ensuite, le joueur à sa gauche joue les effets sur sa/ses créatures et ainsi de suite.

⇒ **Size (taille)** : Les catégories de tailles pour les créatures sont : Tiny (minuscule), Small (petite), Medium (normale), Large (grande), et Huge (énorme).

⇒ **Skips next turn (passe son prochain tour)** : (mot-clé) A son prochain tour, une créature sujette à cette effet est activée mais ne pas faire d'actions.

⇒ **Sleep / sleeping (Sommeil)** : (Sort / Effet de capacité) Une créature sujette à cet effet s'endort. Si l'effet de sommeil a un jet contre une DC, le jet réussi annule l'effet. Une créature endormie est sans défense jusqu'à ce qu'une autre créature la réveille. Plutôt que d'attaquer à son tour, une créature peut réveiller un et un seul allié endormi adjacent. Les effets de sommeil sont aussi immédiatement annulés lorsqu'une créature endormie prend des dégâts.

⇒ **Slide (Glisser)** : (mot clé) Cet effet fonctionne comme push/pull, à l'exception que le mouvement de la créature affectée peut être dans toutes les directions.

⇒ **Slow effects (effets ralentis)** : (Les ennemis adjacents à cette créature ne peuvent faire qu'une seule attaque de corps à corps ou une attaque de portée lorsqu'elles sont activées ce tour ; DC [#]). Ceci est exact si la créature bouge après avoir rater sa sauvegarde

⇒ **Slow melee attack (attaque ce corps à corps ralentie)** : Cette créature ne peut pas bouger et effectuer une attaque de corps à corps durant le même tour.

⇒ **Slow ranged attack (attaque de portée ralentie)** : Cette créature ne pas bouger et effectuer une attaque de portée durant le même tour.

⇒ **Small (Petit)** : Une petite créature a une base de 20mm et occupe une case.

⇒ **Smite CREATURE +[#]** (Coup violent) : Cette créature peut infliger des dégâts supplémentaires par une attaque au corps à corps contre une sorte, un type ou un

## Jet 1D20

1-5

## Action aléatoire

Un adversaire aléatoire contrôle cette créature ce tour comme si elle était non commandée (out of command). Vos créatures peuvent prendre des attaques d'opportunité si vous le souhaitez. Mais vos adversaires reçoivent les points de victoire si vous éliminez cette créature.

6-15

Cette créature se tient debout immobile à ce tour, sans faire aucune action

16-20

Vous contrôlez cette créature normalement.

Une créature confuse ne peut pas faire d'attaques d'opportunité. Un chef de groupe confus ne peut pas commander d'autres créatures ou rajouter son niveau de commandement au jet d'initiative. De même, ses effets de chefs de groupe ne fonctionnent pas.

Plusieurs effets de confusion spécifient qu'une créature peut tenter de se rétablir à la fin de chacun de ses tours en effectuant une sauvegarde contre le DC de l'effet original.

⇒ **Constitution drain (drain de constitution)** : (A chaque fois que cette créature fait des dommages en corps à corps sur une créature vivante, la créature blessée doit faire un jet, ou la créature prend les dommages +[#] et l'attaquant gagne +[#] hp ; DC [#]).

Les effets de ce bénéfice ne sont pas cumulables avec d'autres.

⇒ **Construct (Construction)** : (Type de créature) Les constructions ne sont pas des créatures vivantes. Toutes constructions possèdent les capacités spéciales suivantes : Fearless (immunisé à la peur), Immune critical hits (immunisé aux coups critiques), Paralysis (paralyse), Poison, Sleep (sommeil), Sneak attacks (attaque sournoise), Stun (coups et effets assommants), Confusion, Dominate (dominer), Incite (incitation). Les effets de guérison et les dommages négatifs n'affectent pas les constructions.

⇒ **Countersong (Contrevoix)** : Les créatures ennemies à 6 cases de cette créature ne peuvent pas bénéficier de l'effet du commandant du groupe. L'effet de commandant de tout chef de groupe dans les 6 cases de cette créature ne fonctionne pas.

⇒ **Cover (couvert)** : Une créature avec un couvert gagne +4 à la CA. Les créatures, les murs, et les statues produisent des couverts contre les attaques de portée (voir page 16). Les murs produisent des couverts de corps à corps (voir page 14).

⇒ **Cowardly (couardise)** : (Si cette créature n'est pas à 6 cases d'un allié quand un allié est détruit, il fuit). Avant cette capacité imprimé ajoutez le mot «active».

⇒ **Critical hit (dégât critique)** : Un 20 naturel sur un jet de dé donne une touche automatique et double les dégâts. Quelques créatures sont immunisés aux dégâts critiques, mais un 20 naturel touche quand même automatiquement. Si une créature peut pour une raison ou une autre obtenir un dégât critique avec un jet de 20 ou moins, un dégât critique compte comme une touche automatique. Voir les jets d'attaque page 12.

⇒ **Damage (Dommage/Dégât)** : Si une capacité spéciale apporte une amélioration aux dégâts (tel que la capacité Smite), alors les dégâts supplémentaires sont de même type que les dégâts originaux. Si la créature faisait déjà des dégâts d'un type avec des dégâts supplémentaires d'un autre type, l'augmentation des dégâts par une capacité spéciale sera de même type que les dégâts de base, et non pas de même type que les dégâts supplémentaires. Par exemple : le 'Red samurai' fait des dégâts magiques plus des dégâts de feu. S'il bénéficie de la capacité spéciale 'Smite' (par exemple, par un effet de commandant), les dégâts supplémentaires du Smite seront magiques et non pas de feu.

**Double dommage** : en calculant les doubles dommages, additionnez le bonus de dommage après avoir doublé les dégâts de base. Par exemple, doublez les dommages «10+5de feu» devient 20 points de dommages +5 points de feu. Si une créature a un DR (voir plus loin), appliquez le DR après que les dommages soient doublés.



**Moitié de dommage :** Quand vous divisez les dommages de moitié, grâce à une sauvegarde réussie, réduisez les par le premier multiple inférieur de 5. par exemple la moitié de 15 est 5, la moitié de 5 est 0.

⇒ **DC [#] (Niveau de difficulté) :** (Mot clé) Une créature peut éviter ou réduire certains effets en effectuant un jet de sauvegarde. Jetez 1D20 et rajoutez le niveau de la créature ; le jet est réussi s'il est supérieur ou égal au DC imprimé.

⇒ **DC [#] negates (Niveau de difficulté négatif) :** (mot clé) cette notion apparaît lorsque des sorts ou des capacités spéciales donnent des dommages et ont d'autre d'effets. Une sauvegarde réussi inverse tout le sort ou capacités spéciales, incluant les dommages (réduisez les moitiés de dégâts normalement).

⇒ **Death Attack (DC[#]) (Attaque mortelle) :** Quand cette créature fait une attaque sournoise (sneak attack), elle peut aussi utiliser sa capacité d'attaque mortelle. Ce doit être déclaré avant d'effectuer l'attaque. Elle inflige déjà les dégâts supplémentaires de l'attaque sournoise. Une créature touchée par une attaque mortelle doit faire une sauvegarde contre la DC spécifiée ou être détruite. Cette capacité spéciale ne marche pas contre les créatures immunisées aux attaques sournoises.

⇒ **Death Burst (Radius [#]; ENERGY [#]; DC [#]) (Mort explosive) :** Quand une créature possédant cette capacité spéciale est détruite par des dégâts, toutes les créatures qui lui sont adjacentes sous le gabarit du radius prennent le montant du type de dégâts indiqué. Centrer le gabarit du radius indiqué sur la figurine qui l'effectue.

⇒ **Death Strike (Coup mortel) :** (Quand les points de vie de cette créature sont réduits à 0 ou moins, il peut immédiatement effectuer une attaque de corps à corps). Une créature qui effectue un death strike ne peut pas se sauver avec une capacité comme Constitution drain ; elle est détruite après, elle ne peut pas revenir après l'attaque.

⇒ **Deflect arrows (détourner les flèches) :** Cette créature gagne +4 à la CA contre les attaques de portée.

⇒ **destroy / destroyed (détruit) :** (mot-clé) Une créature est détruite lorsque ses points tombent à 0 ou moins. Certains sorts ou effets peuvent détruire une créature complètement. Retirer les créatures détruites de la grille de combat. Une créature détruite donne des points de victoires à l'adversaire responsable de sa destruction. Si un sort ou une capacité (mais pas une condition de scénario) fait retourner une créature détruite en jeu, les joueurs perdent les points de victoire acquis pour la destruction de la créature.

⇒ **Difficult [#] (Difficulté) :** Cette créature peut être commandée seulement par un chef de groupe dont le niveau de commandement est supérieur ou égal à la valeur de Difficult. Par exemple, un Minotaure (Difficulté 4) peut être commandé seulement par un chef de groupe ayant un niveau de commandement ayant 4 ou plus. Un chef de groupe dont le niveau de commandement n'est pas suffisant ne peut pas faire profiter de son effet de commandant à cette créature.

Contrairement aux créatures normales, une créature 'Difficult' hors commandement qui est trop loin des ennemis pour faire une attaque de mêlée DOIT se précipiter sur le plus proche ennemi qu'elle peut voir et atteindre à son tour. Cependant, une créature 'Difficult' et hors commandement peut rester sur place et peut utiliser une capacité spéciale à distance (ranged special ability), une attaque à distance (ranged attack), ou un sort à distance (ranged spell) plutôt que se précipiter. Elle peut procéder ainsi seulement si elle a une cible à portée au commencement de son tour. Une créature 'Difficult' non commandée qui est à portée d'attaque ou de tir doit, soit attaquer, soit utiliser un effet de portée, soit se précipiter sur une créature.

⇒ **Rend + [#] (Dégâts aggravés) :** Si une créature dotée de cette capacité réussit deux attaques en mêlée sur la même créature, les dégâts qu'elle infligera avec sa deuxième attaque seront augmentés du montant indiqué.

⇒ **replace / replaces (remplace) :** Quelques capacités spéciales ont «replaces» a un coût spécial, comme «replaces attacks» (remplace les attaques) ou «replaces move» (remplace le mouvement). Quand vous utilisez cette capacité, la créature est considéré comme pouvant faire cette action spécifique (voir page 23).

⇒ **Require CREATURE (Requiert un type de créature) :** Cette créature peut seulement être incluse dans votre groupe si vous avez aussi la créature imprimée dans ce dernier. Si la CREATURE demandée est éliminée, cette créature est aussi éliminée, et le score des 2 va à l'adversaire.

Une seule créature peut être requise pour de multiples créatures qui ont cette capacité spéciale.

Dans le jeu Out Of the Box ou autres formats limités, si vous n'avez aucune créature requise, choisissez n'importe laquelle pour jouer son rôle

⇒ **Reroll (relancez le dé) :** Quelquefois un sort ou une capacité spéciale vous permette de relancer un jet de dé échoué. Vous relancez le type de jet de dé spécifié par le sort ou la capacité spéciale. Cependant, vous ne pouvez pas relancer de jet de dé associer avec la configuration du scénario ou avec une créature ou objet (comme une statue magique) contrôlé par un autre joueur. A chaque fois que vous relancez le dé, vous devez garder le résultat de ce second jet.

⇒ **Resist ENERGY [#] (Résiste à l'énergie indiquée) :** Quand cette créature prend des dommages du type d'énergie imprimé, réduisez les dommages infligés par le montant indiqué.

⇒ **Rounding (Arrondir) :** Cela correspond aux fractions arrondies en-dessous, à moins qu'il en soit indiqué autrement.

⇒ **Rout / routing (la fuite) :** Une créature qui échoue son jet de moral fuit et se dirige vers sa sortie. Voir Moral page 20.

⇒ **Rush (se précipiter) :** Une créature Out of command (hors commandement) peut bouger de son double de mouvement (à savoir 2) si elle se précipite dans un espace où elle pourra effectuer une attaque de corps à corps vers l'ennemi le plus proche. voir Commandement et Mouvement page 10.

⇒ **Sacred circle (cercle sacré) :** C'est un type de terrain, voir page 23.

⇒ **Save (sauvegarde) :** Une créature peut faire une sauvegarde pour annuler ou réduire les effets nuisibles, voir Sauvegarde page 18.

⇒ **Save at the end of each affected creature's turn (sauvegarde à la fin de chaque tour de la créature affecté) :** Certains effets donne une autre chance aux créatures de faire une sauvegarde contre un effet après que la sauvegarde initiale est échouée. A la fin de chaque tour de la créature affectée, effectuez un nouveau jet de sauvegarde. Si c'est un succès, les effets prennent fin. Autrement, la créature devra attendre à nouveau la fin de son prochain tour pour effectuer une nouvelle sauvegarde.

⇒ **Save + [#] (Sauvegarde) :** Ajoutez le bonus à tous les jets de sauvegardes de cette créature, incluant les jets de moral.

⇒ **Save = [#] (Sauvegarde) :** Ajoutez le nombre inscrit au niveau de la créature pour toutes les sauvegardes de la créature, incluant les jets de moral.

⇒ **Scout :** Au lieu de placer cette créature sur la tuile de regroupement au début de l'escarmouche, vous pouvez la placer sur une tuile de votre choix où il n'y a pas de

- ⇒ **Powerful charge +[#](charge puissante)** : Cette créature donne une quantité de dommage en plus quand il charge.
- ⇒ **Precise Shot (Tir précis)** : Cette créature peut faire une attaque de portée contre un ennemi qui est engagé au corps à corps, sans que celui-ci obtienne +4 à sa CA. Tir précis n'enlève pas le bénéfice du bonus de +4 à la CA, en cas de mise à couvert.
- ⇒ **Psionics** : Les capacités psioniques sont écrites dans les sorts sur la carte statistique de la créature et utilisent les mêmes règles et mots clés que les sorts. Au lieu d'avoir un nombre spécifique d'utilisation de sort, une créature avec Psionic a un nombre de power points (pp) qu'il peut dépenser pour utiliser à sa convenance jusqu'à sa limite. Chaque pouvoir psionique a un coût indiqué en pp.
- ⇒ **Push / Pull (Pousser/ Tirer)** : (mot-clé) Certains sorts ou capacités poussent d'autres créatures au loin (ou les tirent) de celle utilisant le sort ou la capacité. La créature poussée ou tirée ne provoque pas d'attaques d'opportunité.
  - Push** : Une créature poussée d'une autre créature doit toujours bouger vers une case plus éloignée de la créature poussante
  - Pull** : Une créature tirée vers une autre créature doit toujours bouger dans une case plus rapprochée de la créature tirante.
- ⇒ **Pushback** : (Quand cette créature donne des dommages de corps à corps sur une créature plus petite, il peut pousser d'une case la petite créature).
- ⇒ **Radius 2 (rayon 2)** : (mot-clé) Ce sort ou capacité spéciale affecte toutes les créatures dans un rayon de 2 cases. Photocopiez et coupez les gabarits à l'arrière de la grille de bataille pour vous aidez à positionner l'effet. Placez la figurine ciblée à l'intérieur du centre de 4 cases coupé du gabarit. Si la cible occupe 1 case, vous pouvez positionner le gabarit comme bon vous semble autour de la figurine, aussi loin à l'intérieur du centre du gabarit du moment qu'il soit aligner avec la grille de bataille. Si c'est une créature Large, il occupe complètement le centre du gabarit. Si c'est une créature Huge, positionner la figurine au centre du gabarit.
- ⇒ **Radius 4 (rayon 4)** : (mot-clé) Il s'utilise comme Radius 2 (voir au-dessus) mais affecte les créatures dans un rayon de 4 cases.
- ⇒ **Rally (rallier)** : Une créature en fuite peut tenter de se rallier quand on l'active et qu'elle est sous commandement. Voir Moral page 20.
- ⇒ **Range 6 (portée de 6)** : Cet effet affecte l'ennemi ou l'allié le plus proche à 6 cases et à vue de la créature qui l'effectue.
- ⇒ **Ranged attack (attaque de portée)** : (statistique de créature) Ce nombre représente la capacité de la créature à toucher avec une attaque de portée. Voir Statistique page 5.
- ⇒ **Ranged attack (attaque de portée)** : C'est une tentative de blesser un ennemi avec une attaque de portée. Voir page 16.
- ⇒ **Ranged sneak attack +[#] (attaque sournoise de portée)** : C'est la même chose que l'attaque sournoise de corps à corps (voir plus haut), mais la créature peut faire une attaque de portée à 6 cases de la cible, et si le défenseur est assommé, sans défense ou ne peut pas voir la créature qui l'effectue.
- ⇒ **Relay orders (retransmission d'ordres)** : (Cette créature gagne le plus haut niveau et chaque effet de commandement des créatures qu'elle a sous son commandement). Tant quelle est sous commandement, elle est considéré comme chef de groupe.
- ⇒ **Remove (renvoi)** : (mot-clé) Cela réduit, supprime ou annule un ou plusieurs effets sur une créature, objets magiques ou zones. A moins qu'il soit noté autrement, le renvoi est permanent.

- ⇒ **Difficult terrain (terrain difficile)** : C'est un type de terrain. Voir page 23.
- ⇒ **Double speed (Double vitesse)** : Une créature qui n'attaque pas, ne jette pas de sorts, ou n'effectue pas une action standard, peut bouger au double de sa vitesse habituelle durant son tour. Une créature qui se précipite ou charge vers l'ennemi le plus proche bouge aussi à 2 fois sa vitesse.
- ⇒ **DR [#] (Réduction de dégâts)** : Quand cette créature prend des dégâts d'une attaque au corps à corps ou de portée, réduisez les dégâts infligés, du montant de DR. Les dégâts d'énergie, de sorts et magiques ne sont pas réduits par DR.
- ⇒ **Dragon** : (Type de créature) Tous les dragons ont les capacités spéciales suivantes : Immunisé à la paralysie et Sommeil.
- ⇒ **Dual activation (double activation)** : (Cette créature peut effectuer deux tours dans chaque round ; chaque tour coûte une activation dans cette phase).
- ⇒ **Electricity (Électricité)** : (Mot clé dégât) C'est un type d'énergie.
- ⇒ **Elemental (Élémentaire)** : (Type de créature) Tous les élémentaires ont les capacités spéciales suivantes : Immunisé aux coups critiques, Paralysie, Poison, Sommeil, Sneak attack (Attaque sournoise), et Stun (coups et effet assommants).
- ⇒ **Elf (Elfe)** : Tous les elfes sont des humanoïdes. Tous les elfes ont la capacité spéciale Immune sleep (Immunisé au sommeil).
- ⇒ **Eliminated (éliminés)** : les créatures qui ont été détruites ou se sont enfuies en dehors de la grille de combat sont éliminés. Les points de victoire vont au joueur qui les ont éliminés.
- ⇒ **Enemy/ Enemy Creature (Enemies)** : Les ennemis sont les créatures des groupes opposés, ceux qui ne font pas partie de votre propre groupe ou de votre équipe.
- ⇒ **Energy (Énergie)** : (Mot clé dégât) Cela correspond à une des formes de dégâts suivantes : acide, froid, électricité, feu et sonique. Les dégâts d'énergie ne sont pas réduits par Damage Reduction.
- ⇒ **Entangle / entangled (Entrelacement)** : (DC [#]) (Mot-clé) Contrairement à la plupart des autres effets, Entrelacement ne requiert pas de jet de sauvegarde immédiat. Une créature enracinée doit faire son jet de sauvegarde contre le DC indiqué lorsqu'elle est sur le point de bouger. Si le jet est réussi, l'effet disparaît, et la créature peut bouger normalement. Si le jet est raté, la créature ne peut pas bouger durant ce tour. A la fin d'un tour d'une créature enracinée, faites un nouveau jet de sauvegarde (même DC). Si le jet est réussi, l'effet disparaît et la créature peut bouger normalement aux tours suivants.
- ⇒ **Evil (Mauvais)** : (Mot clé) Les créatures dans les groupes Loyal Mauvais ou Chaotique Mauvais sont mauvais, sans se soucier des factions de leur carte. Elles peuvent être affectées par les sorts et les capacités spéciales qui ciblent les créatures mauvaises.
- ⇒ **Factions** : Il y a des organisations dévouées à une morale et une éthique particulière.
- ⇒ **Fearless (Sans peur)** : Cette créature réussie automatiquement ses jets de moral et a la capacité spéciale Immunisé à la peur. (voir plus bas).
- ⇒ **Feed [#] (se nourrir)** : (à chaque fois que cette créature détruit un humanoïde, il gagne automatiquement [#] en points de vie). Cet effet n'est pas cumulable avec d'autre.
- ⇒ **Fire (Feu)** : (Mot clé dégât) C'est un type d'énergie.
- ⇒ **flanking / flanked (attaque de flanc)** : Deux créatures qui sont aux coins opposés d'un ennemi et menace sa case peuvent effectuer une attaque de flanc. Ils gagnent un bonus de +2 en corps à corps contre l'ennemi pris entre deux flancs. Voir page 13.
- ⇒ **Flight (Vol)** : Cette créature peut voler à travers la grille de bataille au lieu de bouger à la surface, atterrissant à la fin de son mouvement. Sa vitesse a un préfixe « F ».



Elle n'est pas cachée par les terrains d'aménagement qui ralentissent normalement le mouvement, tel que les terrains difficiles et les statues. Elle doit quand même voler autour des murs (qui s'étendent jusqu'au plafond du donjon). Elle peut bouger par-dessus les fosses mais ne peut pas finir son mouvement au-dessus d'elles. Une créature volante est immunisée aux effets d'entrelacement.

Cette créature peut bouger et même charger à travers des cases qui sont occupées par d'autres créatures (mais elle ne peut pas finir son mouvement dans cet espace déjà occupé ou dans une position illégale). Elle ignore les attaques d'opportunité des ennemis après la première case de mouvement durant son tour (elle utilise cette première case pour le décollage).

⇒ **Follower (Suivants)** : C'est un allié non chef de groupe. Dans les effets du commandant, on se réfère aux suivants que le chef de groupe a sous son commandement et à 6 cases.

⇒ **frighten / frightened (effrayant / apeuré)** : (mot clé) Une créature apeurée est effrayée mais pas en fuite. Il a une pénalité de -4 à ses jets d'attaques, sauvegardes et CA. Les créatures avec la capacité spéciale Fearless (intrépide) ne sont pas affectées par frightened (apeuré).

⇒ **Gains** : (mot-clé) les effets donnent à la créature une nouvelle capacité spéciale ou des bénéfices qui changent une statistique.

⇒ **Gaze Attack (Attaque par le regard)** : (Remplace les attaques : Portée ; Effets et conditions ; DC[#]) : Au lieu de faire son attaque normale, cette créature peut faire une attaque par le regard contre le plus proche ennemi. La créature ennemie prend l'effet imprimé à moins qu'elle réussisse une sauvegarde contre son DC. De plus, toute créature à portée d'attaque qui choisit cette créature comme cible d'une attaque ou d'un sort de portée, doit faire une sauvegarde réussie après l'attaque.

Un Gaze attack (attaque du regard) demande une ligne de vue pour fonctionner, mais pas une ligne d'effet. Une créature avec Gaze attack ne peut pas porter d'attaque contre une créature avec la capacité spéciale Invisible.

⇒ **Giant (géant)** : C'est un type de créature.

⇒ **Good (Le bien)** : (Sort / Capacité spéciale) Les créatures des groupes Loyaux Bons et Chaotiques Bons sont bonnes sans se préoccuper de leur faction sur leur carte. Elles peuvent être affectées par les sorts et les capacités spéciales qui ciblent les créatures bonnes.

⇒ **Heal [#] (Guérison)** : (Mot-clé) Cet effet annule le montant de dommages d'une créature vivante blessée. Il ne peut pas augmenter les points de vie au-delà de leur valeur initiale.

Les créatures mort-vivants ont un jet de sauvegarde pour réduire les dégâts de moitiés contre les sorts de soins. Le jet de sauvegarde est 12 + le niveau du sort, ou si ce n'est pas un soin, le niveau de la créature qui produit l'effet soin.

Les construits sont immunisés aux effets de Heal (guérison).

⇒ **Helpless (Sans défense)** : Un certains nombres d'effets peuvent rendre une créature sans défense, incluant Paralysie et Sommeil. Les créatures dans cet état ne peuvent pas bouger, attaquer, jeter des sorts, faire des attaques d'opportunité, faire des attaques de flanc, utiliser des capacités spéciales qui doivent être activées ou ciblées, ou commander des créatures.

Les créatures sans défense effectuent leur sauvegarde normalement. Être sans défense n'empêche pas les conséquences d'un jet de moral échoué, mais la condition que fait une

⇒ **Nonliving (Non vivantes)** : Les créatures construites et mort-vivantes sont des non vivantes.

⇒ **Not subject to commander effect (Insensible aux effets de chef de groupe)** : Cette créature ne peut bénéficier des effets de commandants des chefs de son groupe. Elle ignore aussi les effets de commandants des chefs de groupes ennemis, qui n'affectent que les ennemis

⇒ **On terrain (Sur le terrain)** : Une créature est considérée être sur une pièce de terrain si n'importe quel partie de son espace occupe une case qui contient ce type de terrain.

⇒ **Ooze** : (Type de créature) Tous les Oozes sont Fearless (immunisé à la peur) et ont aussi les capacités spéciales suivantes : Blindsight (vue en aveugle), Immune Confusion, Critical hits (coups critiques), Dominate (dominer), Flanking (attaque en tenaille), Gaze Attacks (attaque par le regard), Incite (incitation), Paralysis(paralysie), Poison, Sleep (sommeil), Sneak attacks (attaque sournoise), Stun (coups et effets assommants).

⇒ **Opponent (Adversaire)** : Un joueur qui joue contre vous.

⇒ **Outsider** : C'est un type de créature.

⇒ **Paralysis (Paralysie)** : ([#] mot-clé) une créature sujette à cet effet est paralysée si elle ne réussit pas un jet de sauvegarde contre la DC de l'effet. La créature paralysée est sans défense. A la fin du tour de la créature paralysée, après qu'elle ait manqué sa chance d'agir à son tour, elle fait une autre sauvegarde contre le même DC. S'elle est réussie, la créature recouvre ses mouvements et pourra agir normalement à son prochain tour.

⇒ **Phalanx fighting** : (+2 à la CA quand un allié est adjacent avec phalanx fighting).

⇒ **Phase** : C'est une partie d'un tour. A chaque phase, vous activez 2 créatures. voir les bases de l'escarmouche page 8.

⇒ **Phase out** : (mot-clé) Quelques sorts et capacités spéciales mettent des créatures hors de la grille bataille sans les éliminer. (noter l'endroit où la créature est quand on l'élimine progressivement, à moins qu'il soit spécifié autrement, elle retourne en jeu au même endroit). Tant qu'elle est hors de la grille, la créature ne peut être affecté par quelque chose dans le jeu, mais compte comme éliminé et compter les points de victoire normalement jusqu'à ce qu'elle retourne en jeu. Une créature qui a été éliminé progressivement peut prendre son tour normalement (cela peut être important si elle est capable de revenir en jeu)

⇒ **Plant (Plante)** : (Type de créature) Toutes les plantes ont les capacités spéciales suivantes : Insensible aux coups critiques, Paralysie, Poison, Sommeil, Attaque sournoise et Effet, Coup assommant, Confusion, Dominate (dominer), Incite (incitation).

⇒ **Poison / Poisoned (poison / empoisonné)** : (EFFECT ; DC[#]) (mot-clé) Quand une créature est frappée par une attaque ou sujette à un effet qui inclue le mot « Poison », celle-ci doit faire une sauvegarde contre le DC imprimé ou être empoisonnée. Les effets du poison peuvent inclure des dommages immédiats (une sauvegarde réussie ramène à moitié dommage), la paralysie ou même la mort.

Cependant, la plupart des effets de poison font état de « 5 de dégâts à chaque fois que la créature empoisonnée est activée ». Jusqu'à la fin de la bataille, au début du tour de la créature empoisonnée et avant qu'elle entame toutes actions, elle prend 5 de dégâts immédiatement. Une créature éliminé par Poison voit ses points de victoires attribués au joueur qui la empoisonné.

Les effets de Poison identiques ne sont pas cumulatifs

⇒ **Pounce (Bond)** : Quand une créature avec 'Pounce' charge, elle doit faire toutes ses attaques contre la cible de sa charge. Elle reçoit le bonus de +2 de charge sur toutes ses attaques.



a une ligne de tir sur la cible et si la cible n'est pas à couvert.

Quand vous déterminez si cette créature peut faire une attaque au corps à corps, comptez les diagonales de manière normale (une créature avec Melee Reach 2 ne peut pas attaquer un ennemi à 2 cases de diagonales). Cette capacité ne permet pas à la créature de faire des attaques d'opportunité contre les ennemis qui ne sont pas adjacents. Cela ne lui permet pas non plus de stopper une créature chargeante avant qu'elle ne soit adjacente à l'ennemi chargé. Une créature utilisant Melee Reach pour attaquer à distance ne crée pas une situation d'entre 2 feux.

⇒ **Melee sneak attack +[#] (attaque sournoise)** : Cette créature gagne le bonus de dommage inscrit en corps à corps si elle fait une attaque de flanc contre le défenseur, ou si le défenseur est assommé, impuissant, ou si il ne peut pas voir la créature attaquante.

⇒ **Minions ([#] CREATURES) (Serviteurs)** : Si vous rajoutez cette créature à votre groupe, vous pourrez aussi rajouter les créatures imprimées sans coût additionnel. Les Minions ne s'additionnent pas au coût de votre groupe, pas plus qu'ils ne rapportent des points de victoire aux opposants qui les éliminent. Les serviteurs ne compte pas dans la limite des 12 créatures maximums de votre groupe.

⇒ **Mobility (mobilité)** : Cette créature gagne +4 à la CA contre les attaques d'opportunité

⇒ **Monstrous humanoid (humanoïde monstrueux)** : C'est un type de créature. Il ne compte comme étant Humanoïde, c'est un type séparé.

⇒ **Moral save (jet de moral)** : C'est une sauvegarde spéciale à faire pour ne pas fuir. Tous les jets de moral ont un DC de 20. voir moral de départ page 20.

⇒ **Moral save +[#](jet de moral)** : Rajoutez le bonus à tous les jet de moral de cette créature.

⇒ **Move (mouvement)** : Durant son tour, une créature peut remplacer son ou ses attaques par un mouvement, il bouge ainsi du double de son mouvement. Parfois les capacités spéciales, les sorts ou les effets remplace un ou 2 mouvements.

Une créature active peut toujours utiliser son tour entier pour bouger d'une case dans n'importe quelle direction, même en diagonale, sans se soucier des terrains difficiles ou les espaces étroits. (Cette règle ne permet pas à une créature de traverser des terrains impassables ou d'effectuer un mouvement lorsqu'on ne peut pas le faire, comme lorsque l'on est paralysé.

⇒ **Nearest ally (allié le plus proche)** : Choisir une créature comme étant l'allié le plus proche utilise les règles pour décider l'ennemi le plus proche (voir plus bas).

⇒ **Nearest Enemy (Ennemi le plus proche)** : L'ennemi le plus proche d'une créature spécifique est le plus proche qu'elle peut voir. Un autre ennemi qui serait plus proche mais qu'il ne voie pas ne peut être qualifié comme le plus proche. Si une ou plusieurs créatures sont à même distance, la créature activée peut choisir l'un ou l'autre comme étant la plus proche.

Quand elle se précipite ou charge, comptez la distance de l'ennemi en prenant en compte les coûts provenant des terrains et tous mouvements spéciaux des créatures, tel que Vol ou Creuser.

A l'inverse, Les attaques et effets de portée ignorent les distances de créatures, modes de mouvement et terrains (aussi loin que l'attaquant puisse avoir une ligne de vue sur l'ennemi). il est possible qu'un ennemi soit le plus proche pour les attaques de portée et un autre pour la charge ou se précipiter.

⇒ **Negative (Négatif)** : (Mot clé dégât) Les dégâts négatifs annulent des dommages des créatures mort-vivantes. Les dégâts négatifs n'ont aucun effet sur les créatures construites.

créature en fuite et sans défense peut temporairement empêcher son mouvement.

Toute attaque au corps à corps contre une créature sans défense est automatiquement réussie (pas de jet nécessaire) et inflige doubles dégâts. Les attaques de portée infligent des dégâts normaux mais ont besoin, cependant, d'un jet pour toucher, avec un bonus de +4.

D'autres créatures peuvent bouger à travers l'espace d'une créature sans défense mais elles ne peuvent pas finir leur mouvement à cet endroit

⇒ **Hide (Se cacher)** : Si la créature est à couvert d'un ennemi non adjacent par quelque chose d'autre qu'une créature intervenante (tel qu'un mur ou une statue), elle obtient la capacité 'Invisible' contre cet ennemi. une créature qui fait une attaque de portée sans blindsight (combat en aveugle) sur un ennemi avec hide est considéré comme ayant un couvert. (Si une créature avec hide peut faire une attaque de portée, il gagne habituellement un +2 pour les attaques ennemies qui ne peuvent pas le voir).

⇒ **HP (Hit Point, Points de vie)** : La carte statistique d'une créature contient le niveau de HP (écrit «hp» dans les descriptions). Une créature dont les points de vie descendent à 0 est détruite. Si un sort ou une capacité spéciale garantie des points de vie additionnels, cela annule les dégâts d'une créature blessée et peut même les augmenter au-delà de son total initial (si le bonus de points de vie excède les dégâts déjà pris). Additionner des points de vie de cette manière n'a aucun effet quand une créature est descendue à la moitié de ses points (pour les jets de moral). Les points de vie en excès du total initial de la créature ne peuvent pas être restaurés avec l'effet d'une Guérison, une fois perdus.

⇒ **Huge (énorme)** : Une créature huge a une base de 74mm et occupe 3 cases de long sur 3 cases de large.

⇒ **Humanoïde** : C'est un type de créature. Il y beaucoup de sorte d'humanoïde, incluant les elfes, nains, humains et les orcs.

⇒ **Hurling Charge (Charge hurlante)** : (Cette créature peut faire une attaque de portée contre un créature chargé durant le mouvement de la charge avant de faire une attaque de corps à corps). Si la cible n'est plus à portée après cette attaque, la créature qui charge continue son mouvement vers la destination originale mais ne fait pas d'attaque de corps à corps ce tour.

⇒ **Immediate / immediate action** : (mot-clé) C'est un type d'action rapide ( voir dans le glossaire page \*\*) qu'une créature peut déclencher immédiatement à un moment spécifié, même quand se n'est pas son tour. Cette action peut interrompre d'autres actions, et prendre effet juste avant eux.

⇒ **Immune Effect (Effet d'immunité)** : La créature n'est pas affectée par le type d'attaque, d'énergie, de capacité ou de condition imprimé. Les créatures avec des immunités multiples doivent toutes les présenter, séparées par une virgule ; par exemple, une créature immunisée aux effets basés sur le froid et le feu aura la capacité Immune Cold, Fire.

⇒ **Improved countersong (Contrevoix amélioré)** : En addition aux effets du Countersong (voir au-dessus), les créatures ennemies à 6 cases de la créature possédant la capacité, ne peuvent pas être commandées. Les chefs de groupes ennemis à 6 cases de celle-ci ne peuvent pas commander d'autres créatures.

⇒ **In a square (dans une case)** : Une créature est dans une case lorsqu'elle occupe un espace de la case.

⇒ **In melee (en corps à corps)** : Une créature est en corps à corps si elle est active et menace une case ennemie, ou si un ennemi menace sa case.

⇒ **Incite / incited, inhibit / inhibited (inciter / empêcher)**: (mot-clé) Une créature qui a été inciter par un sort ou une capacité doit prendre son tour le plus rapidement possible à chaque tour du joueur. Les autres créatures de votre warband ne peuvent pas être activés avant que les créatures incitées ont effectués le leurs.

Une créature qui a été «inhibit» par un sort ou une capacité doit prendre son tour le plus tard à chaque tour du joueur. Vous ne pouvez activez une créature «inhibited» seulement après avoir activez toutes vos créatures «inhibited».

Toute créature ayant la capacité spéciale «immune incite» a aussi «immune inhibit».

⇒ **Incorporeal (Incorporel)**: La créature est fantomatique et sans substance. Chaque fois qu'elle doit prendre des dégâts par une attaque, un sort, ou une capacité spéciale, lancez 1D20 ; Sur un résultat de 11 ou plus grand, elle ne prend aucun dégât (elle n'obtient pas, cependant, cette chance d'éviter les attaques d'autres créatures qui ont la capacité Incorporeal).

Cette créature peut bouger et charger régulièrement à travers les créatures ennemies qui n'ont pas la capacité Incorporeal mais ne peut pas finir son mouvement dans une case occupée par une créature.

(Les effets de «constrict» et «entangle» se font normalement sur les créatures incorporelles).

⇒ **Independent**: Cette créature est toujours commandée. Elle est capable de se rallier elle-même comme un chef de groupe, bien qu'elle ne rajoute que son niveau au jet de Moral si elle n'a pas de chef de groupe, comme si elle était ralliée par un commandant 0.

⇒ **Invisible / Invisibility (invisible / invisibilité)**: Les autres créatures n'ont pas de ligne de vue sur cette créature. (Les créatures qui ne peuvent pas voir une autre créature ne ciblent pas cette créature avec une attaque de portée, un sort ou une capacité spéciale qui a une portée autre que «touch»). La créature possédant cette capacité gagne «Conceal» 11 et un bonus de +2 à son jet d'attaque contre les créatures incapables de la voir.

Un ennemi ne pouvant pas voir une créature invisible ne peut pas faire d'attaque d'opportunité contre lui ou empêcher que celui-ci jette des sorts ou effectue une attaque de portée.

⇒ **Large**: Une créature Large a une base de 40 mm et occupe 2 cases de long sur 2 cases de large.

⇒ **Lawful (Loyal)**: (Mot-clé) Les créatures de groupes loyaux bons et loyaux mauvais sont Loyaux, sans considération de leur faction sur leur carte. Ils peuvent être affectés par les sorts et les capacités spéciales qui ciblent les créatures loyales.

⇒ **Leap (bond)**: (remplace l'attaque; effectue une seule attaque de corps à corps de +[#]; dommages [#]). Les anciens imprimés de cette capacité ne notés pas que c'est une seule attaque.

⇒ **Level (niveau)**: C'est une statistique de créature représentant sa puissance relative. Voir statistique page 5.

⇒ **Level Drain (Drainage de niveau)**: (A chaque fois que les attaques de corps à corps de cette créature produisent des dommages, la créature blessé perd une attaque et -1 à sa sauvegarde, et la créature attaquante gagne +5 HP). Les points de vie gagnés par cette capacité ne sont pas cumulables avec d'autres.

⇒ **Limited format (format limité)**: Dans une ligue ou un tournoi, cela se réfère aux escarmouches entre warband composés de miniatures tirées en petite quantité.

Contrairement au scénario «Out of box», dans les escarmouches limited format les joueurs n'utilisent pas toute les miniatures pour construire leur warband. De tels jeux permettent

l'accès aux sorts «summon» et aux capacités comme Minion qui placent de nouvelles créatures dans la grille de combat, si les joueurs incluent des créatures capables de le faire dans leur warband .

⇒ **Line (ligne)**: (sort) Un sort ou un effet avec une portée de «line» affecte les créatures sur une ligne droite provenant de la créature qui l'active en direction de l'ennemi ou allié le plus proche. Une ligne n'affectent pas les créatures à plus de 12 cases. Tracez une ligne à partir d'un coin de la case de la créature qui l'active à un coin différent de la case de la cible. La ligne affecte toutes les cases qu'elle touche (ne comptez pas le coin d'où la ligne commence). La ligne continue jusqu'à sa portée complète, habituellement elle dépasse la cible et affecte d'autres créatures.

⇒ **line of effect (ligne d'effet)**: la ligne d'effet presque comme la ligne de vue (voir plus loin). Un peu des effets spéciaux, comme wall of force, bloque la ligne d'effet : ils empêchent d'attaquer ou affectent une case avec des capacités spéciales ou des sorts, mais ils ne bloquent pas la ligne de vue de cette espace.

⇒ **Line of sight (ligne de vue)**: Deux créatures ont ligne de vue l'un sur l'autre sauf si des murs son sur le chemin. Si vous pouvez tracer une unique ligne entre deux créatures qui ne touche pas un mur, ils ont une ligne de vue l'un sur l'autre. Voir diagramme page 16.

⇒ **Living (Vivant)**: Toutes les créatures sont considérées vivantes, exceptées les constructions et les mort-vivants.

⇒ **Living construct (Construit vivant)**: Cette créature est une sorte de construit mais il a seulement des immunités limités. Il n'a pas Fearless (sans peur). Il a seulement les capacités spéciales «immune level drain ; paralysis ; poison ; sleep». Les construits vivants peuvent être guéris, et sont affectés normalement par Confusion, Critical hits, Dominate, Flanking, Incite, Sneak attack et Stun.

⇒ **Magic (magique)**: (mot-clé) Les dommages magiques ne sont pas réduit par DR.

⇒ **Magical beast (bête magique)**: C'est un type de créature.

⇒ **Medium (normale)**: Une créature Medium a une base de 25 mm (1 inch) et occupe 1 case.

⇒ **Melee attack (attaque de corps à corps)**: (statistique de créature) Ce nombre représente une capacité de créature à toucher avec une attaque de corps à corps. Voir statistique page 5.

⇒ **Melee attack (attaque de corps à corps)**: C'est une tentative de blesser une créature en corps à corps. Voir attaque de corps à corps page 13.

⇒ **Melee reach Reach [#]** (Allonge supérieure): Cette créature peut faire des attaques multiples contre des ennemis qui se trouvent au nombre de cases de distance imprimées sur la carte. Utiliser les règles d'attaque de portée pour déterminer si l'attaquant

