

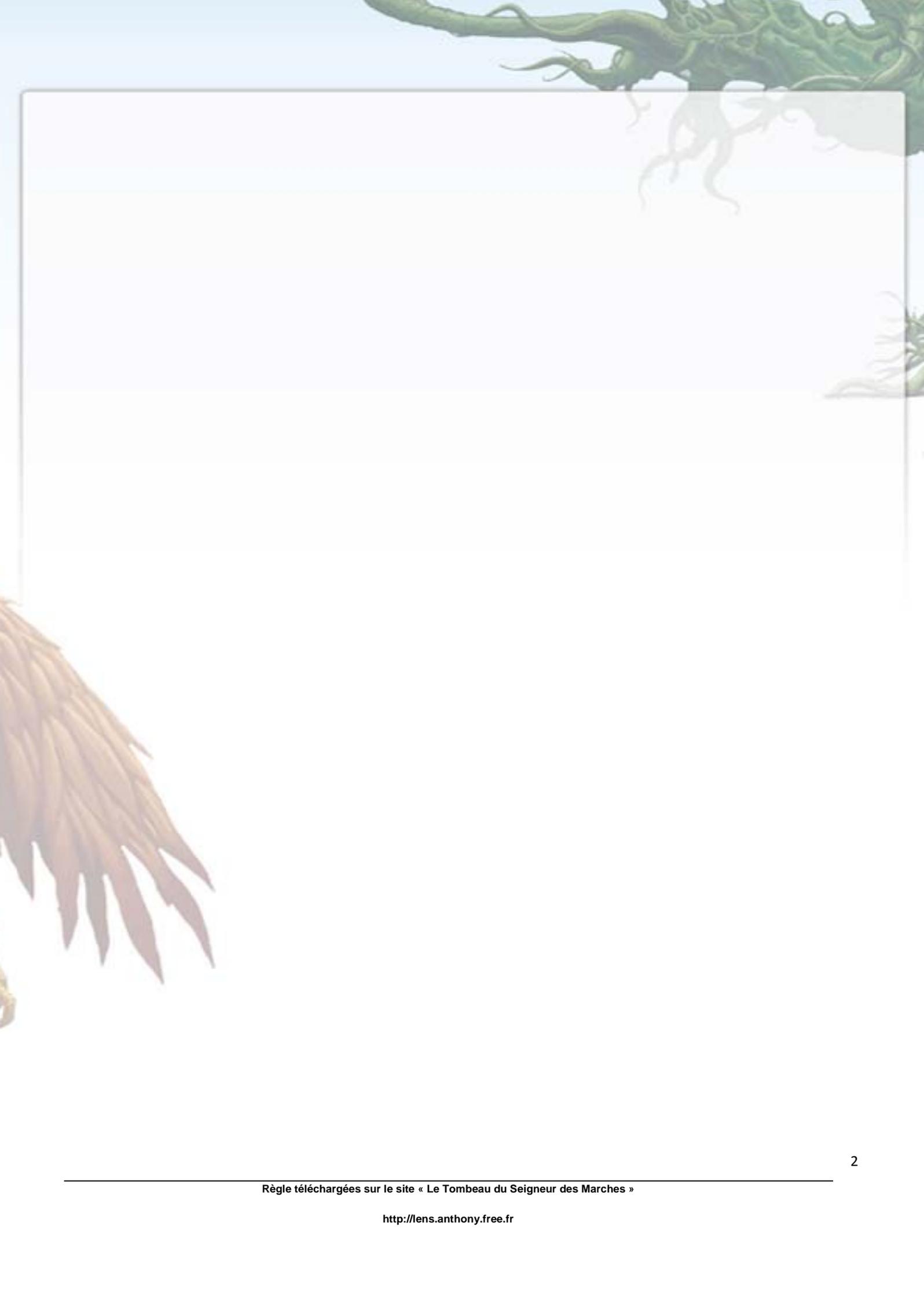
# LE CHAMP DES EPEES

Systeme de bataille d20  
Médiéval – fantastique 28 mm



**Par Jaffar, la vieille liche**

Version 5 – Février 2015



# Champ des Epées

---

## Conception

Anthony Lens

## Testeurs

Jean-François Delcroix, Alexandre Allard, Simon Blanchegorge, Olivier Vermaut, Ludovic Caron, Loïc Dubois,

## Relecture

Olivier Vermaut, Jean-François Delcroix

## Photos intérieures

Anthony Lens

## Peintres

Anthony Lens, Claire Dupré, Emmanuel Mégret, Olivier Vermaut, Antoine



**Aucune partie de ces pages ne peut être utilisée à des fins commerciales sans l'accord écrit du détenteur du copyright.**

# Table des Matières



<b>MOBILISATION DES TROUPES</b> .....	9
<b>LES FIGURINES</b> .....	9
<b>L'UNITE</b> .....	9
<b>LES CATEGORIES DE TROUPES</b> .....	9
<b>PROFIL DES FIGURINES</b> .....	10
<b>LES CHEFS D'UNITE</b> .....	10
<b>DISTANCE DE COMMANDEMENT</b> .....	10
<b>MORAL</b> .....	11
<b>FIGURINE INDEPENDANTE</b> .....	11
<b>ORIENTATION</b> .....	11
<b>TAILLE DES FIGURINES</b> .....	12
<b>MISE EN PLACE</b> .....	13
<b>L'ECHELLE DU TEMPS ET DES DISTANCES</b> .....	13
<b>CHOIX DES TROUPES</b> .....	13
<b>DISPOSITION DU CHAMP DE BATAILLE</b> .....	13
<b>DEPLOIEMENT DES TROUPES</b> .....	13
<b>TOUR DE JEU</b> .....	14
<b>PHASE 1 : L'INITIATIVE</b> .....	14
<b>PHASE 2 : DESIGNATION DE LA 1<sup>ERE</sup> UNITE</b> .....	14
<b>PHASE 3 : ACTIVATION DES AUTRES UNITES</b> .....	14
<b>LES ACTIONS</b> .....	15
<b>LES ACTIONS DE MOUVEMENT</b> .....	15
Terrain difficile .....	15
Obstacles .....	15
Courir .....	15
Bord de table .....	15

Unités volantes.....	15
<b>ACTION SIMPLE – ATTAQUE A DISTANCE.....</b>	<b>16</b>
Ligne de vue.....	16
Choix de la cible.....	17
Jet d’attaque à distance.....	17
Effet des blessures.....	17
Tir dans une mêlée.....	18
Tir par unité.....	18
Tir à cheval.....	18
Facteur de portée des armes.....	19
<b>ACTION SIMPLE – ATTAQUE EN MELEE.....</b>	<b>19</b>
Jet d’attaque corps à corps.....	19
<b>LES MODIFICATEURS SE CUMULENT.....</b>	<b>19</b>
<b>ACTION SIMPLE – LE COMMANDEMENT.....</b>	<b>20</b>
<b>ACTION SIMPLE – LE RALLIEMENT.....</b>	<b>20</b>
<b>ACTION SIMPLE – LANCER UN SORT.....</b>	<b>20</b>
Réussir le lancement d’un sort.....	20
Choix de la cible.....	21
Résister à l’effet d’un sort.....	21
Répartition des dommages.....	21
Dissiper un sort.....	21
<b>ACTION COMPLEXE – ATTAQUE A OUTRANCE.....</b>	<b>22</b>
Jet d’attaque.....	22
Conversion d’attaque à outrance en attaque normale.....	22
Enchaînement.....	22
<b>ACTION COMPLEXE – LA CHARGE.....</b>	<b>22</b>
Charger en étant en attente.....	22
Charger un combattant en attente.....	23

Contre Charge.....	23
<b>ACTION SPECIALE – L’ATTENTE.....</b>	<b>23</b>
Actions d’attente autorisées .....	24
Action interdite.....	24
<b>PSYCHOLOGIE.....</b>	<b>24</b>
<b>PEUR.....</b>	<b>25</b>
Test de bravoure.....	25
<b>TERREUR.....</b>	<b>25</b>
Test de terreur.....	25
<b>FRENESIE DU BERSERKER .....</b>	<b>26</b>
<b>MORAL.....</b>	<b>26</b>
Quand procède-t-on à un test de moral.....	26
Test de moral.....	26
Unité ébranlée.....	26
Unité paniquée .....	27
Echec critique .....	27
Unité brisée .....	27
<b>BANNIERE ET MUSICIEN .....</b>	<b>28</b>
<b>BANNIERE.....</b>	<b>28</b>
Coût de recrutement .....	28
Bonus de l’étendard .....	28
Perte de l’étendard.....	28
<b>MUSICIEN.....</b>	<b>28</b>
Coût de recrutement.....	28
Bonus du musicien.....	28
Perte du musicien.....	28
<b>CREER SES PROPRES CREATURES.....</b>	<b>30</b>
<b>SYSTEME DE CONVERSION .....</b>	<b>30</b>

Exemple de conversion.....	30
<b>TABLEAUX DE CONVERSION .....</b>	<b>31</b>
Tableau des dommages.....	31
Tableau de moral.....	31
<b>VALEUR DE RECRUTEMENT .....</b>	<b>31</b>
Coût d'une figurine.....	31
Modificateur de coût.....	31
Cas particuliers .....	32
<b>LES CHARS AU COMBAT .....</b>	<b>33</b>
<b>FIGURINE .....</b>	<b>33</b>
<b>PROFIL .....</b>	<b>33</b>
<b>DEPLACEMENT .....</b>	<b>33</b>
Obstacles .....	33
Table des incidents .....	34
<b>TIR .....</b>	<b>34</b>
<b>COMBAT .....</b>	<b>34</b>
<b>ATTAQUER UN CHAR .....</b>	<b>35</b>
<b>L'ARTILLERIE .....</b>	<b>36</b>
<b>TYPE DE PIECES D'ARTILLERIE .....</b>	<b>36</b>
<b>PROFIL .....</b>	<b>36</b>
<b>DEPLACEMENT .....</b>	<b>36</b>
<b>CATAPULTE .....</b>	<b>36</b>
Procédure de tir.....	36
Tir critique .....	37
Maladresse de tir.....	37
<b>BALISTE .....</b>	<b>37</b>
Procédure de tir.....	37
Tir critique .....	37
Maladresse de tir.....	37

<b>LE CANON.....</b>	<b>37</b>
Procédure de tir.....	38
Tir critique .....	38
Maladresse de tir.....	38
Mitralle .....	38
<b>LE RIBAUDEQUIN .....</b>	<b>38</b>
Tir critique .....	38
Maladresse de tir.....	38
<b>ANNEXE 1 - LA MAGIE .....</b>	<b>39</b>
<b>DECRYPTER UN SORTILEGE.....</b>	<b>39</b>
<b>SORTS DE MAGIE DIVINE .....</b>	<b>39</b>
<b>SORTS DE MAGIE DRUIDIQUE.....</b>	<b>43</b>
<b>SORTS DE MAGIE PROFANE .....</b>	<b>45</b>
<b>ANNEXE 2 -LISTE DES CAPACITES SPECIALES .....</b>	<b>49</b>

## MOBILISATION DES TROUPES

---

### Les figurines

---



*Grenadier, EM4, entre autres*, proposent des gammes immenses de figurines à aligner sur le champ de bataille.

Les figurines nécessaires, pour jouer à Champ des Epées, se trouvent dans tous les magasins spécialisés. Quelques soient les créatures qui composent votre armée, une seule restriction : votre goût en matière de figurines. *DD miniatures, Fenryll, Games Workshop, Ral-Partha,*

### L'unité

---

Une unité est un ensemble de combattants entraînés à fonctionner en groupe sur le champ de bataille, comme par exemple cinq guerriers orques commandés par un sergent.

Ses membres apprennent à opérer en groupe, à se faire confiance et à se reposer les uns sur les autres. Ils peuvent aussi céder à la peur lorsqu'ils voient leurs camarades se faire massacrer tout autour d'eux.

Une unité peut comporter un nombre variable de figurines, mais quelle que soit leur taille, toutes les unités sont soumises à certaines règles.

### Les catégories de troupes

---

A chaque figurine est associée une catégorie. Cette catégorie détermine les actions qu'elle peut entreprendre, les sorts qui peuvent l'affecter, les effets de commandement qui l'influencent et bien d'autres choses.

Les principales catégories, par ordre alphabétique, sont les suivantes :

**Cavalier** : tous les combattants chevauchant des montures classiques entrent dans cette catégorie. Les chevaliers, les chevaucheurs de loups ou de sangliers, les lanciers à cheval sont des exemples de cavalier.

**Extérieur** : cette catégorie englobe les démons, les célestes, les élémentaires, les archons, les diables, etc.

**Fantassin** : cette catégorie regroupe tous les hommes d'armes combattant à pied, du chevalier au milicien. Il s'agit du type de troupe le plus commun que l'on rencontre sur le champ de bataille.

**Gens de trait** : le terme recouvre les archers, les arbalétriers, les arquebusiers, les artilleurs, etc.

**Héros** : les héros sont des figurines indépendantes. Ils commandent les armées. Leur valeur au combat est largement supérieure à celle du commun des mortels.

**Mage** : le mage est un sous-type de héros. Sa spécialité est de maîtriser les arts magiques profanes. Un effet affectant une figurine de type « héros » affecte aussi un mage.

**Monstre** : ce terme regroupe tous les monstres fantastiques tels que les dragons, les chimères, les manticores, les hydres, etc.

**Prêtre** : le prêtre est un sous-type de héros. On y trouve les clercs, les prêtres, les adeptes, les élus divins, etc. Un effet affectant une figurine de type « héros » affecte aussi un prêtre.

**Vermine** : on trouve dans cet ensemble les insectes, les rats, les arachnides, etc.

## Profil des figurines.

Chaque figurine possède un profil qui lui est propre (Exemple d'un chef de meute gnoll) et qui se lit comme suit.



**Chef de meute Gnoll** (*Désignation de la figurine*)

**Recrutement** : 33,5 points. (*Indique les points de budget nécessaire pour recruter le personnage*)

**Catégorie** : fantassin. (*Indique la catégorie de la figurine*)

**Type** : humanoïde (Gnoll). (*Indique le type et la race. Cet élément narratif peut être utile pour la gestion de certains pouvoirs*)

**Structure** : indépendant lié à une unité régulière. (*Indique le mode de déploiement de la figurine. Dans le cas présent, la figurine ne peut être déployée qu'à la tête d'une unité de réguliers gnolls archers ou fantassins. Le type régulier est spécifié dans le bestiaire*)

**Équipement** : chemise de mailles (Arm +4), écu en bois (Arm +2), hache d'arme ou cimeterre, arc court. (*Indique les armes, armure et objets portés par la figurine*)

**Règle(s) Spéciale(s)** : coup brutal, enchainement, vision dans le noir. (*Spécifie les compétences spéciales de la figurine. Le détail de chaque compétence et son effet sont décrits dans l'annexe 2 de ce livret*)

**Statistiques** (*Reprend sous forme d'un tableau les valeurs de la figurine*)

Niv	Mv	Tir	Com	Dgts	Arm	Ble	Mor	Ali
4	6	4	7	2 (1)	17	5	7	CM

**Niv (Niveau)** indique le niveau de puissance de la créature, plus ce chiffre est élevé, plus la créature est puissante. Il influe sur le coût de recrutement de la figurine.

**Mvt (Mouvement)** : précise la distance que peut parcourir en pas la figurine.

**Tir (Tir)** : indique la capacité de tir de la figurine. Ce chiffre s'ajoute à 1d20 lors de la phase de tir.

**Com (Combat)** : indique la valeur de combat de la créature. Il s'ajoute au résultat de 1d20 lors de la phase de mêlée.

**Dgts (Dégâts)** : précise le nombre de point de blessure qu'inflige la créature suite à une attaque réussie. Le chiffre entre parenthèse indique le nombre de blessure infligée lors d'une attaque à distance.

**Arm (Armure)** : il s'agit de la valeur d'armure de la créature. Ce chiffre doit être atteint ou dépassé afin d'infliger des blessures.

**Ble (Blessure)** : ce chiffre représente le nombre de points de dommages d'une figurine peut encaisser avant d'être retirée comme perte.

**Mor (Moral)** : il s'agit d'une valeur illustrant le charisme, la volonté, le courage, etc. d'une figurine. Ce chiffre est utilisé lors des phases d'initiative et lors des tests de psychologie.

**Ali (Alignement)** : précise le penchant de la créature pour le Bien/Mal, la Loi ou le Chaos. Cet élément narratif est utile dans la gestion de certaines capacités spéciales

## Les chefs d'unité

En début de jeu, **chaque régiment est dirigé par un officier, appelé commandant**. Presque toutes les unités en possèdent un. Le chef connaît bien les hommes de son unité, leurs forces et leurs faiblesses, et il sait comment en tirer le meilleur parti. Aussi longtemps qu'il reste en vie, l'unité combat au mieux de son efficacité. S'il se fait tuer, l'unité devient désorganisée et moins performante. Essayez de signaler clairement la figurine du chef d'unité, en peignant, par exemple, une marque de couleur sur son socle, afin qu'elle se distingue du reste de la troupe.

## Distance de commandement

La distance nécessaire au maintien de la cohésion de l'unité est appelée distance de commandement. Le chef d'unité doit se trouver à proximité de ses hommes s'il veut

pouvoir les diriger le plus efficacement possible. C'est pourquoi **les membres d'une unité ne doivent pas s'éloigner à plus de 6 pas (15 cm) de leur chef.**

Si le chef se fait tuer, l'unité se regroupe autour d'un autre soldat qui devient chef de l'unité jusqu'à la fin du tour. À chaque tour suivant, le premier membre de l'unité qui est activé est chef d'unité jusqu'à la fin du tour. Ce qui veut dire que le chef d'unité peut parfaitement changer d'un tour à l'autre.

Si, pour une raison ou une autre, **une figurine se trouve au-delà de la distance de commandement au début de son tour, elle doit revenir dans ses limites aussi vite que possible.**

Un combattant peut sortir de la distance de commandement, mais il ne bénéficie plus dès lors du soutien ou des indications de son chef et de ses camarades.

**Un combattant qui, pour n'importe quelle raison se retrouve au-delà de la distance de commandement est confus et subit un malus de -2 sur ses jets d'attaque et de sauvegarde ainsi qu'un malus de -2 sur sa classe d'armure.**



**Exemple** : une unité de lanciers avance sur le champ de bataille. L'officier commandant l'unité est clairement identifiable. C'est un sergent d'arme brandissant une épée et donc le bouclier est de forme différente.

## Moral

---

Les membres d'une unité sont entraînés à se battre en groupe. Plus l'unité est entraînée, meilleur son moral est. Quand une escouade subit des pertes, ses membres peuvent prendre peur et paniquer. Ce cas sera traité plus loin.

## Figurine indépendante

---

Tous les personnages n'appartiennent pas à une escouade. Certains héros et monstres redoutables sont parfaitement capables d'opérer sur le champ de bataille en indépendant. Ils constituent, en fait, des unités à un seul membre.

Les indépendants sont soumis aux règles suivantes :

**Un indépendant qui se trouve à moins de 6 pas d'une unité peut la faire bénéficier de sa bravoure lors des tests de panique.**

**Seul un indépendant peut effectuer une action de Commandement.**

## Orientation

---

Chaque figurine possède deux orientations, avant et arrière. En règle générale, une figurine ne peut voir et attaquer que ce qui se trouve devant elle.

Avant de commencer à jouer, choisissez un moyen d'indiquer l'orientation de vos figurines, de manière à savoir à tout moment dans quel sens elles regardent. Vous pouvez, par exemple, peindre un repère sur leur socle ou décider que la direction de leur arme désigne la position "avant".



**Exemple :** Une unité de guerriers commandée par un chevalier se prépare à subir la charge d'un ettin. La marque indiquant l'orientation des figurines est clairement visible sur chaque socle. (Figurines DD miniatures et Citadel)

## Taille des figurines

Dans ce système de jeu, on compte cinq catégories génériques de figurines: Petite (P), Moyenne (M), Grande (G), Très Grande (TG) et Gigantesque (Gig)

**Petites figurines (P) :** les petites figurines sont d'une taille inférieure à celle d'un homme ordinaire. De ce fait, elles passent fréquemment inaperçues sur le champ de bataille. C'est un avantage lorsque l'on veut rester en vie et un désavantage quand on désire afficher sa puissance. Les gnomes, gobelins et halfelins entrent dans cette catégorie

**Figurines normales (M) :** les figurines normales ont approximativement la taille d'un homme ordinaire. Les règles standard leur sont appliquées sans modification. Les humains, les nains, les orques sont des créatures de taille M.

**Grandes figurines (G) :** les grandes figurines sont d'une taille supérieure à celle d'un homme ordinaire, sans

toutefois en atteindre le double. Elles ne peuvent pas être dissimulées et on peut leur tirer dessus même lorsqu'elles ne sont pas les cibles les plus proches. Les ogres et les trolls en sont deux exemples.

**Figurines géantes (TTG) :** les figurines géantes font plus du double de la taille d'un homme ordinaire. Les géants des collines en sont un exemple. Elles sont sujettes aux mêmes règles que les grandes figurines et peuvent être prises pour cible même si une grande figurine se trouve plus proche. Elles inspirent la peur à toutes les figurines petites et normales.

**Figurines gigantesques (Gig) :** les figurines gigantesques sont sujettes aux mêmes règles que les figurines géantes et peuvent être prises pour cible même si une figurine géante se trouve plus proche. Elles inspirent la peur à toutes les figurines petites, normales et géantes.



**Exemple de taille :** Cette photo présente une vaste gamme de marque de figurine : gnome Ral-Partha, barbare Grenadier, ogre Citadel, Géant Grenadier, dragon blanc DD miniatures. De gauche à droite - guerrier gnome (P), barbare humain (M), gladiateur ogre (G), géant du froid (TG), et dragon blanc (Gig)

## MISE EN PLACE

Il y a deux ou trois choses que vous devez faire avant de pouvoir véritablement commencer à jouer une partie. Pour commencer, il vous faut sélectionner vos forces, disposer le champ de bataille et y déployer vos figurines. Une fois tout ceci accompli, vous êtes enfin prêt à vous battre !

### L'échelle du temps et des distances

La bataille se déroule sur un champ de bataille imaginaire. **L'échelle des distances retenues est la suivante : 2,5 cm représente 1,5 m dans la réalité.**

**Une bataille standard se déroule en 6 tours. Chaque tour représente 15 minutes de combat.**

### Choix des troupes

Chaque joueur débute la partie avec une armée d'un coût égal au coût de celle de son adversaire. Cette condition garantit autant que possible une partie équitable et équilibrée. Pour plus de détails concernant la constitution de vos unités, voyez les listes des forces armées.

### Disposition du champ de bataille

Un champ de bataille n'est pas une plaine vide et sans relief. Il comporte des collines, des forêts, des murailles et des rivières.

Ces traits distinctifs du cadre des combats constituent ce qu'on appelle le terrain de jeu. Ils peuvent être représentés par des maquettes achetées dans une boutique de modélisme ou par des éléments de décor maison. Vous pouvez symboliser les collines par des livres, par exemple.

Avant le début de la bataille, vous devez mettre en place les éléments du terrain. La plupart des gens ne disposent que d'un nombre limité d'éléments, aussi convient-il, dans un souci d'équité, de les placer de la manière suivante :

Les deux joueurs lancent chacun 1D20. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit un élément de terrain parmi ceux disponibles et le place à sa convenance sur l'espace de jeu. C'est ensuite au tour de son adversaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les éléments de terrain (tous ceux du moins qu'il a été convenu d'utiliser) soient placés sur le champ de bataille.



### Déploiement des troupes

Là encore, **les deux joueurs lancent chacun 1D20.** Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit sur quel côté du champ de bataille il va déployer ses troupes. Son adversaire déploie les siennes en face de lui. Vous pouvez installer vos figurines **dans une limite de 12 pas (30 cm) à l'intérieur du champ de bataille, mais pas à moins de 6 pas (9 cm) de ses bords latéraux** (vous pouvez modifier ces distances en fonction de la taille de votre espace de jeu). La zone ainsi délimitée est appelée "zone de déploiement".

Avant de commencer à déployer des figurines sur le terrain, les deux joueurs lancent à nouveau 1D20. Cette fois, **chacun joueur ajoute au résultat la valeur de Moral de son général.** Le joueur qui obtient la somme la plus élevée a le choix entre déployer une unité ou un indépendant ou, laisser son adversaire en placer une en premier. Naturellement, les membres d'une unité doivent tous être placés à distance de commandement du chef d'escouade. Les joueurs continuent ainsi à déployer leurs unités l'une après l'autre, chacun à son tour, jusqu'à ce que toutes les figurines se trouvent sur le terrain.

Maintenant, la partie peut commencer.

## TOUR DE JEU

La partie se dispute entre deux camps opposés. Chaque camp comporte un joueur ou plus. La partie se divise en un certain nombre de tours. À chaque tour, vous pouvez faire accomplir à vos personnages divers déplacements, tirs et autres actions variées. Le tour de jeu comporte plusieurs phases, par lesquelles vous devez passer systématiquement.

### Phase 1 : l'initiative

Les deux joueurs lancent chacun **1D20 en ajoutant au résultat la valeur de Moral de leur général** s'il n'est pas en proie à la panique. Le joueur qui obtient la somme la plus élevée remporte l'initiative.

Si votre général est paniqué ou mort, vous n'ajoutez pas de valeur de Bravoure à votre jet de 1D20.

**En cas d'égalité, l'initiative est gagnée par le général qui possède le plus haut niveau.**

### Phase 2 : désignation de la 1<sup>ère</sup> unité

**Le joueur qui a l'initiative désigne sur le terrain une unité ou un indépendant de son choix, qui effectue alors les actions de son tour. Cette unité est dite activée.**

Si vous désignez une unité appartenant à votre adversaire, vous ne la contrôlez pas pour autant à sa place. Vous lui imposez simplement d'agir en premier.

### Phase 3 : Activation des autres unités

Si l'unité activée se trouve en proie à la déroute, elle obéit aux *règles des unités en déroute* jusqu'à ce qu'elle ait l'occasion d'opérer un ralliement.

Si l'unité activée n'est pas en situation de déroute, **le joueur qui la contrôle fait agir successivement chacune des figurines qui la composent.**



Quand une figurine a effectué toutes ses actions, c'est au tour d'un autre membre de l'unité et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les membres de l'unité aient agi.

**L'ordre dans lequel ils interviennent importe peu, mais chaque figurine doit avoir conclu toutes ses actions avant que la suivante puisse intervenir. La figurine activée est tenue de respecter les distances de commandement.** Après quoi, le tour de l'unité est terminé.

C'est alors au joueur adverse d'activer une unité, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités présentes sur le terrain aient accompli leurs actions.

Le tour de jeu est alors terminé et les joueurs se reportent à l'étape 1.

Lorsque c'est à vous d'activer une de vos unités désignée par l'adversaire, vous ne pouvez pas refuser de le faire. Mais si vous ne lui faites effectuer aucune action, son tour est considéré comme terminé et vous ne pouvez pas la réactiver plus tard dans le même tour. Une unité ne peut être activée qu'une fois par tour.



## LES ACTIONS

Durant la phase d'activation d'une unité, chaque figurine qui la compose peut effectuer une des actions suivantes :

1. Effectuer une action de mouvement suivie d'une action simple.
2. Effectuer une action simple suivie d'une action de mouvement.
3. Courir en se déplaçant au double de sa vitesse.
4. Effectuer une attaque à outrance.
5. Charger.
6. Se mettre en état d'alerte.
7. Effectuer une action complexe.

### Les actions de mouvement

Une action de mouvement permet au personnage de couvrir une distance, en pas, égale à sa caractéristique **Mouvement** (Mvt). Au cours de son mouvement, il peut changer de direction autant de fois que le joueur le désire et terminer dans l'orientation de son choix.

#### Terrain difficile

Le champ de bataille peut comporter un certain nombre d'éléments de décor. Voici ceux qui comptent comme terrain difficile :

- Bois et forêt,
- Pentes abruptes,
- Gués et eaux peu profondes,
- Sable,
- Buissons et broussailles,
- Escaliers, échelles,
- Ruines, éboulis,
- Marais, fondrière, borbier, etc.,
- Intérieur de bâtiment.

Les figurines traversant un terrain difficile avancent à **demi-vitesse**, en arrondissant au demi-centimètre supérieur si nécessaire.

Les **malus sont cumulatifs**. Ainsi progresser dans un buisson à flanc de colline divise la valeur de mouvement par quatre.

#### Obstacles

Les éléments suivants sont des obstacles :

- Haies, clôtures et murets,
- Portes et fenêtres,
- Tranchées et crevasses étroites,
- Animal ou véhicule sur lequel on monte ou duquel on descend.

**La traversée d'un obstacle coûte 2 pas. Une figurine à laquelle il ne reste plus assez de mouvement pour franchir un obstacle doit s'arrêter et attendre le tour suivant pour passer.** On ne considère jamais qu'elle ait franchi la moitié de l'obstacle.

**Exemple** : une figurine ayant un potentiel de mouvement de 6 pas, en dépensera 2 pour franchir une haie. Si à son activation, elle se déplace de 5 pas pour atteindre la haie, elle ne pourra pas la franchir ce tour.

#### Courir

**Il est possible de courir dans le cadre d'une action complexe.** Une figurine décidant de courir parcourt, en ligne droite, une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement normale.

**Il est impossible de courir à travers un terrain difficile, ou si la figurine ne voit pas où elle va. Un ennemi est peut-être en embuscade.**

#### Bord de table

Une figurine qui sort des limites de l'espace de jeu est considérée comme retirée de la partie et ne peut plus rentrer dans la bataille.

#### Unités volantes

Les unités volantes peuvent passer en rase-mottes au-dessus du champ de bataille, lâchant leurs attaques sur quiconque a le malheur de se trouver dessous. Extrêmement mobiles, elles ignorent les pénalités de mouvement occasionnées par le terrain.

Chaque unité aérienne possède une caractéristique de mouvement en Vol. Elle se trouve désormais en l'air. **À l'issue de son mouvement, elle doit choisir entre rester en vol ou se poser.** Dans ce dernier cas, elle se trouve au sol et devient sujette aux mêmes restrictions de ligne de mire et de couverture que n'importe quel autre personnage.

Signalez d'une manière ou d'une autre les unités qui restent en l'air (en les perchant sur un verre renversé, par exemple). Elles surplombent le champ de bataille. **Tout ce qui se trouve sur le terrain est dans leur ligne de mire, à l'exception des personnages dissimulés à l'intérieur d'un bâtiment ou abrités à plus de 3 pas à l'intérieur d'une forêt. Elles sont dans la ligne de mire de tous ceux qui se trouvent dans la leur.** Pour simplifier le déroulement du jeu, mesurez leur mouvement au sol, sans vous soucier de leur altitude.

**Une unité en vol ne peut pas rester stationnaire,** sauf à posséder la capacité spéciale *Vol stationnaire*. Elle est contrainte de parcourir au moins la moitié de son mouvement en vol. De plus, **une unité en vol ne peut pas faire d'action de course.** Elle ne peut donc pas faire de double mouvement.

Une unité en vol ne peut pas être attaquée en combat corps à corps, sauf par une autre unité en vol.

Pour rester à distance de commandement, les figurines d'une unité aérienne doivent toutes terminer leur tour soit en l'air, soit au sol.

Les unités aériennes en proie à la déroute cherchent à se mettre à couvert au sol comme n'importe quelle autre unité.

## Action simple - attaque à distance

Une figurine peut consacrer une action simple à tirer avec n'importe quelle arme de trait ou de jet en sa possession. Avant de pouvoir tirer, cependant, il doit être en mesure de voir sa cible, ce qui signifie que cette dernière doit se trouver dans sa ligne de mire.

### Ligne de vue

**Une figurine peut tirer sur n'importe quel adversaire inscrit dans son champ de vision, sous réserve qu'il se trouve à portée de son arme.**

Être en mesure de voir son adversaire s'appelle avoir une ligne de vue jusqu'à lui. Naturellement, certaines choses peuvent interférer avec sa capacité d'apercevoir la cible. Si une colline ou un bâtiment se dresse devant la cible, le personnage ne peut pas lui tirer dessus. La plupart des cas sont sans ambiguïté et ne posent pas de difficulté, mais il arrive que l'existence ou non d'une ligne de mire prête à discussion.



Une figurine postée sur une colline ne peut pas tirer sur un adversaire à moins qu'il ne soit au sommet ou sur le même flanc que lui.

**Les murs et les haies ne bloquent la ligne de mire que s'ils sont plus hauts que la cible.** Dans le cas contraire, ils peuvent lui fournir un couvert (*voir "Couvert" pour plus d'informations à ce sujet*).

Les arbres et la végétation dense gênent la ligne de mire. **Une figurine ne peut tirer sur une cible dans une forêt que si elle reste à moins de 2 pas de la lisière, ou si lui-même se trouve à moins de 2 pas de la cible.** Même ainsi, la cible bénéficie d'un couvert léger.

S'il existe un doute quant à l'existence d'une ligne de mire, tracez une ligne de vue à l'aide d'une ficelle. Si un obstacle se trouve sur la route, vous aurez votre réponse. **Vos figurines, comme celles de l'adversaire, font**

**obstacles à la ligne de mire, à moins que les personnages ne soient dissimulés ou invisibles.**

### Choix de la cible

Un personnage n'est pas toujours en mesure d'ouvrir le feu sur la cible de son choix. Certains facteurs doivent être pris en considération.

Il faut une solide dose de sang-froid pour tirer sur une cible à distance quand un adversaire hurlant et écumant vous fonce dessus en brandissant une hache à deux mains. C'est pourquoi **vous devez réussir un jet de bravoure pour faire tirer un personnage contre une cible éloignée alors qu'un autre adversaire, visible, se trouve à moins de 6 pas.**

**Réussir un test de Bravoure =  $1d20 + \text{Valeur de moral} \geq 15$**

**En cas d'échec, la figurine prendra pour cible l'adversaire le plus proche.**

**Une figurine qui tire sur une unité en vise toujours le représentant visible le plus proche de lui.** Il ne peut pas tirer sur le chef d'unité s'il voit un de ses hommes plus près. **Un indépendant qui se trouve à moins de 3 pas de n'importe quel membre de l'unité est considéré à cet égard comme faisant partie de l'unité.**

Cette règle comporte certaines exceptions. **Les cibles de grande taille**, telles que les ogres ou les géants **peuvent toujours être visées de préférence à une cible plus modeste, même quand cette dernière se trouve plus près.**

**Un personnage peut également choisir de tirer sur une cible à découvert plutôt que sur une cible à couvert, même si cette dernière est plus près.**

### Jet d'attaque à distance

Une figurine qui a dans sa ligne de vue une cible à portée de son arme peut lui tirer dessus. Pour réussir un jet d'attaque à distance on lance

**$1d20 + \text{valeur de Tir} \geq \text{valeur d'armure de la cible} + \text{modificateur(s)}$**

**Coup critique** : sur un résultat de 20, la cible subit doubles dommages.

**Maladresse** : sur un résultat de 1, votre combattant ne peut plus entreprendre d'action dans ce tour.

Certains modificateurs doivent être pris en compte pour ce jet.

### Modificateurs au jet d'attaque à distance

#### La cible :

Est à couvert léger (buissons, sous-bois, haie...)	+2 à l'Arm
Est à couvert lourd (mur de pierres, meurtrière)	+4 à l'Arm
Est à longue portée	+2 à l'Arm
Est de Taille P	+2 à l'Arm
Est enchevêtrée	-2 à l'Arm
Est en dérouté	-2 à l'Arm
Est confuse	-2 à l'Arm
Est de Taille G ou plus	-2 à l'Arm
Est paralysée	-5 à l'Arm

### Les modificateurs se cumulent.

**Exemple** : un archer humain (Tir +3) tire sur un goblin (Arm +2) en armure de cuir (Arm +11) dissimulé derrière un mur (Arm +4) et qui se trouve à longue portée (Arm +2). Il devra réussir un jet d'attaque à distance de  $1d20+3 \geq 19$ .

### Effet des blessures

Lorsqu'une créature est blessée, **enlevez 1 à son total de Blessure (Ble)**. Lorsque ce total tombe à 0, la créature est tuée. Elle n'est pas forcément morte au sens propre du terme mais son état ne lui permet plus de participer à la bataille.

Lorsqu'une unité ne comprend que des créatures possédant un seul point de vie, enlevez une figurine par blessure infligée à l'unité. **Lorsque les créatures composant une unité ont plus d'un point de vie, enlevez le plus de figurines possibles et notez les blessures qui restent** : elles seront ajoutées à des blessures ultérieures et permettront d'enlever d'autres figurines plus tard.

Par contre, **si l'arme du tireur inflige 2 blessures à sa cible et que cette dernière ne possède qu'un seul point de vie, la blessure surnuméraire ne doit pas être reportée sur une autre figurine.**

**Exemple:** 3 arbalétriers nains tirent sur une unité de 6 gobelins. Les trois nains touchent leur cible. Leur arbalète inflige deux blessures et les gobelins ne possèdent qu'un point de vie. Trois gobelins sont tués.

**Exemple:** les 3 arbalétriers se trouvent confrontés à une unité de 4 ogres. Chaque ogre possède 4 points de vie. Les 3 nains touchent leur cible. En toute logique, chaque ogre devrait perdre 2 points de vie. Pour simplifier les choses, vous infligez 2 blessures au premier ogre. Comme il est toujours vivant, vous reportez 2 nouvelles blessures sur lui. Il s'écroule. Vous retirez la figurine et reportez les 2 dernières blessures sur un nouvel ogre.

**Exemple:** les 3 arbalétriers affrontent ensuite deux trolls ayant 5 points de vie chacun. Les 3 carreaux font mouche. Vous reportez les points comme dans l'exemple précédent. Vous infligez (2 x 3) points de blessures au troll qui s'écroule puisqu'il n'a que 5 points de vie. La sixième blessure est perdue et n'est pas reportée car c'est un carreau qui inflige 2 blessures.



### **Tir dans une mêlée**

Ceci est normalement interdit. Lorsque deux figurines sont engagées en corps à corps, on considère qu'un tir peut aussi bien frapper un camp que l'autre.

**Si vous désirez tirer dans une mêlée, faites un jet d'attaque normal afin de déterminer si la cible est touchée, puis lancez 1d20 : sur un résultat pair la cible subit la blessure, sur un résultat impair c'est votre combattant qui subit la blessure** et cela même si le jet n'aurait pas blessé votre combattant dans des circonstances normales. C'est le prix à payer pour le peu de considération que vous accordez à vos soldats.

**Une unité d'alignement Bon doit réussir un test de moral avant de pouvoir tirer en mêlée. En cas d'échec,**

**les combattants refusent de tirer sur leurs camarades. L'unité est toutefois considérée comme ayant fait une action.**

**1d20 + valeur de Moral ≥ 15**

**De plus si l'un de vos combattants est tué par vos propres tirs, l'unité doit obligatoirement effectuer un test de moral pour ne pas être ébranlée ou entrer en déroute.**

### **Tir par unité**

En général, tous les tireurs d'une même unité visent la même cible ; une unité ennemie par exemple. Il arrive cependant que toute l'unité ne puisse pas tirer sur le même objectif, à cause de l'angle de tir ou d'autres limitations. **Dans ce cas, et seulement dans ce cas, le tir peut être fragmenté : certaines figurines tirant sur une cible, les autres sur un objectif différent.**

### **Tir à cheval**

Les cavaliers, quel que soit leur monture, ne peuvent tirer qu'à courte portée.

---

### **Quand considère-t-on que l'on tire dans une mêlée ?**

On considère que l'on tire en mêlée lorsque 2 figurines sont en contact socle à socle. Le tir en mêlée n'est possible que si tous les membres de l'unité cible sont engagés en corps-à-corps.



### **Peut-on cibler les figurines non engagées d'une unité ?**

Oui et c'est obligatoire. Une unité d'archers qui tire sur une unité adverse dont certains de ses membres sont en corps-à-corps, cible uniquement les figurines ennemies non engagées présentes dans leur LDV.

**Exemple :** si 10 gobelins tirent sur une unité naine engagée dans un corps-à-corps mais que 4 des guerriers nains sont sans adversaire, seuls ces 4 nains pourront être pris pour cible et abattus.

### **Peut-on cibler des unités différentes ?**

Oui. Les membres d'une même unité doivent en priorité prendre pour cible le même adversaire. Cependant, les membres de l'unité n'ayant pas de LDV sur la cible prioritaire peuvent en choisir une autre.

---

### Facteur de portée des armes

Arme	Portée longue
Arbalète légère	12 - 24 pas 30 – 60 cm
Arbalète lourde	15 – 30 pas 40 – 75 cm
Arbalète de poing	8 – 16 pas 12 cm – 24 cm
Arc court	10 – 20 pas 25 – 50 cm
Arc court composite	20 - 40 pas 30 – 60 cm
Arc long	12 - 24 pas 30 – 60 cm
Arc long composite	15 – 30 pas 40 – 75 cm
Fronde	8 – 16 pas 12 cm – 24 cm
Javelot	8 – 16 pas 12 cm – 24 cm
Hache ou Marteau de lancer/ Fléchette	4 – 8 pas 6 cm – 12 cm

### Action simple – attaque en mêlée

La plupart des batailles se gagnent ou se perdent à l'occasion de sanglants combats corps à corps. Pour que deux combattants puissent se battre en combat rapproché, leurs figurines doivent être si proches l'une de l'autre que leurs socles se touchent.

#### Jet d'attaque corps à corps

Une figurine en contact socle à socle avec un ennemi peut lui porter une attaque. Pour réussir un jet d'attaque, on lance

$$1d20 + \text{valeur de combat} + \text{modificateur(s)} \geq \text{valeur d'armure du défenseur} + \text{modificateur(s)}$$

**Coup critique** : sur un résultat de 20, la cible subit double dommages.

**Maladresse** : sur un résultat de 1, votre combattant offre une ouverture à son ennemi qui peut lui porter immédiatement une attaque.

### Les modificateurs se cumulent.

#### Modificateurs au jet d'attaque en corps à corps

##### L'attaquant :

Est en position surélevée	+1 au jet d'attaque
Est invisible	+2 au jet d'attaque
Est confus	-2 à l'Arm
Attaque la cible dans le dos	+2 au jet d'attaque
Est enchevêtrée	-2 au jet d'attaque
Vient de charger	+1 au jet d'attaque

#### Modificateurs à la classe d'armure

##### Le défenseur :

Est à couvert léger	+2 à l'Arm
Est à couvert lourd	+2 à l'Arm
Est de Taille P	+2 à l'Arm
Est enchevêtrée	-2 à l'Arm
Est en déroute	-2 à l'Arm
Est confus	-2 à l'Arm
Est de Taille G ou plus	-2 à l'Arm
Est paralysée	-2 à l'Arm
Vient de charger	-1 à l'Arm



**Exemple** : Lars, champion nordique de la compagnie de mercenaire du Sceptre est activé. Il charge deux guerriers ogres. Il possède une valeur d'attaque de +12.

Il lance 1d20+12+1 en raison de sa charge. Il obtient 15 sur le 1d20 et fait un score total de 28. Les ogres n'ont qu'une CA de 15, l'un des deux monstres encaisse 3 points de blessures mais ne meurt pas.

Lorsqu'ils sont activés, les ogres ripostent (Valeur de combat +6) et lancent chacun 1d20+6 (+6 de valeur de combat) contre la classe d'armure de Lars 15 (CA 16 -1 pour la charge). Le barbare est en mauvaise posture...

## Action simple – le commandement

Un indépendant, type « héros » « Mage » ou « Prêtre », peut donner des instructions à toute unité alliée visible se trouvant à moins de 6 pas de lui. Cela compte comme une action simple. Qui peut avoir lieu avoir ou après l'action de déplacement.

Il peut activer une unité, sous réserve qu'elle ne l'ait pas déjà été dans ce tour et qu'elle ne soit pas en proie à la panique.

S'il choisit d'activer une unité, tous ses membres doivent immédiatement effectuer leurs actions comme si c'était leur tour.

Un personnage ne peut commander qu'une seule unité par tour. Et il ne peut commander un autre indépendant que s'il possède un Niveau et une valeur de Moral supérieure à la sienne.



activation, une figurine capable de lancer des sorts peut jeter un sort plutôt que d'attaquer. Elle peut donc bouger et lancer un sort ou lancer un sort et bouger.

### Réussir le lancement d'un sort.

Un sorcier n'est pas toujours en mesure de lancer un sort lorsqu'il est sur le champ de bataille. En effet, menacé de toute part, sur le qui-vive, le sorcier (ou le prêtre) doit parvenir à se maîtriser afin de prononcer convenablement son incantation.

Pour se faire il doit réussir le test suivant :

$$1d20 + \text{niveau du lanceur} \geq \text{niveau difficulté du sort}$$

En cas de réussite, le sort prend effet. En cas d'échec, le mage ne parvient pas à le lancer mais le sort n'est pas considéré comme perdu.

Un lanceur de sort ne peut pas invoquer le même sort lors de tour consécutif, qu'il est réussi ou non à le lancer.

## Action simple – le ralliement

Cette action ne peut être entreprise que par un chef d'unité ou un indépendant type « Héros », « Mage » ou « Prêtre ». Elle permet de tenter de regrouper une unité visible, désorganisée ou paniquée (voir section *Psychologie*) présente à moins de 6 pas. La procédure est la suivante :

$$1d20 + \text{valeur de Moral de l'indépendant} \geq 15$$

Des modificateurs s'appliquent.

Dans la mesure où le Ralliement suppose que l'officier ou le héros se dresse à la vue des hommes pour les exhorter à reprendre courage, il est impossible de le faire tout en restant dissimulé ou hors de vue de l'unité cible.

## Action simple – Lancer un sort

Certaines créatures peuvent invoquer des sorts pour attaquer l'ennemi ou pour aider ses alliés. Lors de son

**Réussite critique** : sur un résultat de 20, le mage a réussi le lanceur de sort a réussi une invocation parfaite. La cible ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde le cas échéance ou encaisse les dommages maximum.

**Echec critique** : le sort est définitivement oublié. Il ne peut plus être invoqué durant la bataille.

**Echec critique (Optionnel)** : sur un résultat de 1, le lanceur subit un choc en retour lorsque la trame magique se déchire. Lancez 1d8, sur la table suivante afin d'en connaître l'effet.

1. Le sorcier est consumé par la magie brute. Il ne reste de lui qu'un tas de cendre.
2. Le sorcier expulse le surplus de magie brute autour de lui. Placer le grand gabarit d'explosion sur le sorcier. Toutes les figurines, dont le sorcier, touchées par le gabarit subissent une blessure.
3. Le sorcier ne parvient pas à maîtriser le déferlement de magie qu'il a provoqué et il encaisse 1d3 blessures.
4. Le sorcier maîtrise la magie brute mais subit une blessure.

5. Le sorcier parvient à détourner l'énergie magique, le sort prend pour cible la figurine la plus proche du sorcier (Allié ou Ennemi).
6. Le sorcier a provoqué une déchire dans la trame de la réalité. Il disparaît et réapparaît à 2d6 pas dans une direction aléatoire. S'il sort du terrain, réapparaît dans un mur... il est retiré comme perte.
7. Le sorcier a ouvert un passage vers les plans inférieurs à l'endroit où le sort devait prendre effet. 1d6+1 démons mineurs (Lémure ou mânes) se matérialisent sur le champ de bataille et attaquent immédiatement l'ennemi le plus proche. L'unité de créatures démoniaques sera désormais activée en même temps que le sorcier. Elle attaquera toujours l'unité/ indépendant le plus proche.
8. Le sorcier absorbe la magie brute qui renforce son corps. Le sorcier gagne un point de blessure supplémentaire.

### Choix de la cible

**La règle de ligne de vue s'applique aussi pour les sorciers désireux de lancer un sort.**

Normalement, un lanceur de sort doit cibler l'ennemi le plus proche. Cependant, il est possible de prendre une cible plus éloignée. Mais il faut une solide dose de sang-froid pour conjurer un sort sur une cible à distance quand un autre adversaire est plus proche de vous.

C'est pourquoi **vous devez réussir un jet de Bravoure pour que votre sorcier lance un sort contre une cible éloignée alors qu'un autre adversaire, visible, se trouve à moins de 6 pas.**

**Réussir un test de Moral = 1d20 + Valeur de moral ≥ 15**

En cas d'échec, le sorcier prendra obligatoirement pour cible l'adversaire le plus proche.

Un sorcier qui lance un sort sur une unité ennemie vise toujours le représentant visible le plus proche de lui. Il ne peut pas tirer sur le chef d'unité s'il voit un de ses hommes plus près. Un indépendant qui se trouve à moins

de 3 pas de n'importe quel membre de l'unité est considéré à cet égard comme faisant partie de l'unité.

Cette règle comporte certaines exceptions. Les cibles de grande taille, telles que les ogres ou les géants peuvent toujours être visées de préférence à une cible plus modeste, même quand cette dernière se trouve plus près.

Dans le cas d'un sort d'un sort de zone, tel que Boule de feu, le gabarit est centré sur une figurine de l'unité au choix. Il s'agit d'une exception à la règle, le sorcier essayant d'affecter le plus grand nombre de figurines.



### Résister à l'effet d'un sort

Certains sorts autorisent un jet de sauvegarde soit pour en annuler les effets, soit pour les atténuer. La procédure de jet de sauvegarde contre les sorts est la suivante

**1d20 + Niveau de la figurine ≥ Difficulté du sort**

### Répartition des dommages

Elle suit la procédure dans la section tir « Effet de blessures »

### Dissiper un sort

Un lanceur de sort peut, au prix d'une action simple, mettre fin à un enchantement dont il est à l'origine.

Il peut aussi dissiper un sort adverse, **Il s'agit d'une action complexe.** Afin de savoir si la dissipation est un succès, on procède à un jet de dissipation comme suit :

**1d20 + Niveau du lanceur de sort ≥ 15**

**Si le sort visé est d'un autre type que celui maîtrisé par le lanceur** (Ex : un mage essaie de dissiper un sort de magie divine), le jet est le suivant :

**1d20 + Niveau du lanceur de sort ≥ 20**

## Action complexe – Attaque à outrance

Certaines figurines possèdent des capacités leur octroyant plusieurs attaques par round soit parce qu'elles combattent à l'aide de deux armes ou possèdent plusieurs bras. La figurine ne peut en bénéficier que si elle déclare une action d'attaque à outrance.

Le joueur n'a pas besoin d'indiquer à l'avance comment il compte répartir ses attaques; il peut décider au fur et à mesure, en fonction du résultat des précédentes attaques

**Lors d'une attaque à outrance, la figurine ne peut pas être déplacée de plus d'un unique pas (2,5 cm) avant, après ou entre les attaques.**

### Jet d'attaque

La procédure est identique à celle d'une attaque de corps à corps.

### Conversion d'attaque à outrance en attaque normale

**Après sa première attaque, un combattant peut changer d'avis et décider d'effectuer une action de mouvement au lieu de porter sa ou ses attaques restantes sauf s'il a déjà effectué son pas de placement.**

### Enchaînement

L'attaque d'enchaînement offerte par la capacité *Enchaînement* peut être portée dès qu'elle s'applique. C'est une exception à la règle générale qui limite le nombre d'attaques à une en dehors d'une attaque à outrance.

## Action complexe – La charge

La charge est une action utilisable par n'importe quel combattant. Un combattant qui charge se précipite vers le plus proche adversaire en vue, essayant de profiter de son élan et de sa masse pour le renverser. La charge est en fait la combinaison d'un double déplacement et d'une attaque de combat rapproché. **Le combattant chargé doit être à portée de déplacement de l'attaquant, mais la distance ne peut pas être mesurée avant la charge. Elle ne peut avoir lieu qu'en ligne droite et contre un adversaire visible.**

Après avoir annoncé que votre combattant charge, mesurez la distance qui le sépare de l'adversaire le plus proche, et si celle-ci est inférieure à sa caractéristique Mouvement x 2, placez sa figurine au contact de celle de l'adversaire. Utilisez toujours le chemin le plus court pour déterminer la distance d'une charge.

**À l'issue de son déplacement, l'attaquant peut effectuer une attaque avec un bonus de +1 au jet d'attaque.** Ce bonus se justifie par l'élan acquis au cours de la charge.

Si l'adversaire est encore en vie après une charge, le combat se poursuit normalement.

En cas de charge contre un adversaire hors de portée, l'attaquant se rapproche de l'adversaire d'une distance de déplacement normale.

### Charger en étant en attente

**Un combattant en Attente peut consacrer son action à charger un adversaire à portée de déplacement.** Comme toujours, cette portée doit être estimée par le joueur qui annonce la charge et ne peut pas être mesurée au préalable.

### Existe-t-il un ordre d'activation des figurines dans une unité ?

**Oui**, on active le combattant de l'unité le plus proche de l'ennemi, ou le chef d'unité.



### Engager un adversaire est toujours une action de charge ?

**Oui.** Une figurine qui vient au contact d'une autre figurine est considérée comme ayant chargé, et cela même si d'autres membres de son unité sont déjà en mêlée.

### Existe-t-il une priorité dans le choix des cibles ?

**Oui**, un combattant charge toujours l'adversaire le plus proche.

### Les indépendants sont-ils soumis à la même règle ?

**Oui.** Cependant, vous pouvez appliquer *une règle optionnelle* afin d'illustrer le sens tactique des héros. Un indépendant (Type héros uniquement) peut choisir de charger une figurine plus éloignée (Par exemple le champion d'une unité de fantassins). Cependant, pour chaque adversaire présent sur l'axe de charge, le héros doit réussir un test de désengagement (Cf. corps-à-corps). S'il vient à échouer à un l'un des tests, sa charge est stoppée.

Il doit alors combattre l'adversaire qui est parvenu à l'arrêter. Les règles de LDV, de terrain, etc. restent applicable.

**Une unité peut-elle engager plusieurs unités adverses ?**

**Non**, une unité doit charger une unique unité adverse.

*Règle optionnelle* : si vous autorisez une unité à engager plusieurs unités adverses et que cette unité est soumise à un test de moral, elle subit un malus égal au nombre d'unités engagées. Ce malus s'ajoute aux modificateurs habituels.

### Charger un combattant en attente

Voir Contre-charge.



### Contre Charge

Un combattant en Attente peut contre charger un adversaire en train de le charger. La contre charge est déclarée après l'annonce de la charge adverse. On mesure la distance qui sépare les deux combattants. Sous réserve qu'ils se trouvent tous deux à portée de déplacement, **ils se rencontrent à mi-distance**.

Dans le cas d'une contre charge, **les deux joueurs lancent leur jet d'attaque simultanément**. Si tous les deux adversaires survivent à ce premier choc, le combat rapproché se poursuit normalement.

Si vous avez d'autres combattants en Attente en plus de celui qui se fait charger, vous ne pouvez pas leur faire lancer une contre charge. **Un combattant ne peut contre charger qu'un adversaire qui le charge**.

## Action spéciale – l'attente

Un joueur peut décider qu'une unité ou un indépendant, qui vient d'être activée, n'est pas en position favorable. **Le choix qui s'offre au joueur est de préparer une action retardée**. L'unité ou l'indépendant se met en position d'Attente, après quoi son tour prend fin. **Placez un marqueur d'attente à côté de sa figurine et procédez au reste de votre tour**.

**Un personnage ou une unité en Attente dispose en fait d'une action de réserve, qu'il peut utiliser en dehors de son tour normal**. Si un adversaire accomplit n'importe quelle **action visible** dans son champ de vision, alors le personnage ou l'unité peut recourir à son action de réserve.

**Un personnage en Attente peut interrompre à tout moment le déplacement d'un adversaire**. Une fois son action de réserve accomplie, retirez-lui son marqueur d'Attente. Votre adversaire termine ensuite son tour normalement.

Le personnage n'est aucunement obligé de sortir de sa réserve dès qu'un ennemi s'inscrit dans son champ de vision. Il peut parfaitement attendre que le reste de l'unité ennemie se rapproche. **Mais une fois qu'une unité ou un indépendant a terminé son tour, le personnage ne peut plus rien entreprendre contre lui**.

Les restrictions de tir habituelles prennent le pas sur les règles de l'Attente. Ainsi, il est interdit de laisser approcher toute une unité puis de tirer sur son chef s'il se déplace en dernier, à moins qu'il ne se rapproche davantage du personnage que n'importe quel autre membre de l'unité.

**Si un ennemi ne se déplace pas, mais accomplit une action visible, comme par exemple un tir, votre propre unité ne peut y répondre qu'une fois cette action terminée**.

**Le principe de base est que si l'adversaire effectue une action nécessitant un jet de dé, votre personnage doit attendre qu'il ait fini avant d'intervenir**,

alors que dans le cas d'une action ne nécessitant aucun jet, il peut l'interrompre quand bon lui semble.

Une unité ne peut réagir qu'aux actions d'un adversaire qu'il peut voir. S'il entreprend un déplacement normal, votre personnage peut l'interrompre à condition de disposer d'une ligne de mire.

Une action d'Attente ne donne pas droit à une action qui ne peut être effectuée qu'une fois par tour (comme un Ralliement, un Commandement ou l'Utilisation d'un Pouvoir Spécial).

Un marqueur d'Attente reste en place jusqu'au prochain tour de l'unité ou jusqu'à ce qu'elle ait utilisé son action de réserve, après quoi le pion est retiré du terrain.

#### *Actions d'attente autorisées*

- L'unité peut tirer sur un adversaire, à condition de viser le premier qui se présente dans votre ligne de mire, ou d'attendre que l'unité adverse ait terminé son mouvement.
- L'unité peut lancer une charge.
- L'unité peut lancer une Contre-Charge.
- L'unité peut effectuer un mouvement simple.
- L'unité peut fuir face à une charge.

#### *Action interdite*

Vous ne pouvez pas effectuer des actions qui ne s'accomplissent qu'une fois par tour, telles que les actions d'utilisation d'un pouvoir spécial, de ralliement ou de commandement.



### Peur

La peur est provoquée par des combattants si imposants, si effrayants ou auréolés d'une telle réputation qu'ils amènent automatiquement leur adversaire à considérer sa propre mortalité. Un combattant qui inspire la peur provoque la retraite de ses ennemis avant même de devoir livrer bataille.

#### Test de bravoure

Si une unité est **chargée par un adversaire provoquant la peur, ou si elle souhaite charger un tel ennemi**, elle doit effectuer un test de bravoure :

$$d20 + \text{valeur de bravoure de l'unité} + \text{modif} \geq 15$$

**Succès** : en cas de réussite, l'unité surmonte ses appréhensions.

**Echec** : en cas d'échec, l'unité est ébranlée. Si elle était déjà ébranlée, elle est démoralisée.

**Echec critique** : en cas d'échec critique, l'unité est automatiquement démoralisée, sans passer par le stade « Ebranlée »

**Réussite critique** : l'unité perd toute crainte de ce type d'adversaire jusqu'à la fin de la bataille.

**Immunité** : tout combattant immunisé contre la panique est également immunisé contre la peur. Les figurines grandes et géantes sont toutes immunisées contre la peur.

#### Modificateurs au test de peur

##### L'unité :

Affronte un ennemi tenant une position élevée	-1
Affronte un ennemi tenant une position défensive	-1
Possède un étendard	+1
Est plus nombreuse que son adversaire	+1
Est deux fois plus nombreuses que son adversaire	+1
Tient une position défensive	+1
Est ébranlée	-2
Est en déroute	-4

Les modificateurs sont cumulatifs.

### Terreur

La terreur est une réaction déclenchée par des monstres si énormes et si effrayants que la raison pousse les combattants à tourner les talons et à prendre la fuite.

Une unité n'effectue ce test qu'une fois par bataille. Que ce test soit un succès ou un échec, elle n'aura pas à le refaire.

#### Test de terreur

Si une unité est chargée par un adversaire provoquant la terreur, ou si elle souhaite charger un tel ennemi, elle doit effectuer un test de terreur :

$$d20 + \text{valeur de bravoure de l'unité} \geq 15$$

**Succès** : l'unité n'est plus affectée par l'aura de terreur du monstre pour le reste de la partie. Par contre, **le monstre continue de faire peur**.

**Echec** : en cas d'échec, l'unité entre en déroute sans passer par le statut d'unité secouée. Si elle était déjà en déroute, elle effectue immédiatement un mouvement de fuite.

**Echec critique** : l'unité est éliminée de la partie.

**Succès critique** : pour le reste de la partie, les tests de peur et de terreur sont considérés comme automatiquement réussis.

**Immunité** : tout combattant immunisé contre la panique est également immunisé contre la terreur. Une figurine provoquant la terreur est immunisée contre la peur et la terreur.

#### Modificateurs au test de terreur

##### L'unité :

Affronte un ennemi tenant une position élevée	-1
Affronte un ennemi tenant une position défensive	-1
Possède un étendard	+1
Est plus nombreuse que son adversaire	+1
Est deux fois plus nombreuses que son adversaire	+1
Tient une position défensive	+1
Est ébranlée	-2
Est en déroute	-4

Les modificateurs sont cumulatifs.

## Frénésie du berserker

Certaines troupes sont sujettes à la frénésie comme les troupes barbares. **Une unité frénétique doit avancer en courant vers l'ennemi le plus proche et charger si l'ennemi est à portée.** Elle peut aussi cibler l'ennemi le plus proche au lieu de charger si elle possède des armes de traits. **Si l'unité a le choix entre plusieurs ennemis, elle chargera le plus impressionnant des deux.**



Un joueur peut juger que laisser libre cours à la furie meurtrière de ses troupes représente un danger pour la cohésion de son plan d'action.

Pour empêcher une unité berserker d'avancer vers l'ennemi, le joueur doit réussir un test de calme comme suit :

$$d20 + \text{niveau de l'unité} \geq 18$$

En cas de succès, l'unité peut être activée normalement

### Modificateur au test de calme

#### L'unité :

A un ennemi à portée de charge	-1
A plusieurs ennemis à portée de charge	-2

## Moral

Même les troupes les plus braves, les monstres les plus féroces, et les héros les plus intrépides peuvent être pris de panique lorsque la bataille tourne en leur défaveur.

### Quand procède-t-on à un test de moral

Une unité peut être amenée à effectuer plusieurs tests durant un même tour de jeu.

Un test de moral doit être effectué dans les circonstances suivantes :

1. L'unité **subit sa première perte** (1<sup>ère</sup> blessure pour un indépendant)
2. L'unité est réduite à **50% de ses effectifs de départ**. (50% de ses points de vie pour un indépendant)
3. Pour chaque perte subie alors qu'elle est réduite à moins de 50 % de ses effectifs de départ.
4. L'unité **se désengage** d'une mêlée.
5. Lorsque **l'officier commandant l'unité est tué** ou quitte l'unité.
6. Lorsque **le porte-étendard de l'unité est tué**.
7. Lorsque **le général d'armée est tué**.

### Modificateurs au test de moral

#### L'unité :

Affronte un ennemi tenant une position élevée	-1
Affronte un ennemi tenant une position défensive	-1
Affronte un ennemi plus nombreux	-1
Affronte un ennemi deux fois plus nombreux	-1
Affronte un ennemi provoquant la peur	-1
Affronte un ennemi provoquant la terreur	-1
N'est pas dirigé par un indépendant lié ou non	-1
Possède un étendard	+1
Est plus nombreuse que son adversaire	+1
Est deux fois plus nombreuse que l'adversaire	+1
Tient une position défensive	+1
Est ébranlée	-2

**Les modificateurs sont cumulatifs.**

### Test de moral

La procédure est la suivante :

$$d20 + \text{valeur de bravoure de l'unité} \geq 15$$

En cas d'échec, l'unité est ébranlée ou démoralisée si elle était déjà ébranlée.

### Unité ébranlée

Le moral d'une unité n'est pas brisé d'un coup, le doute s'installe progressivement alors que les combats font rage autour d'elle. **Lorsqu'une unité échoue à un premier test de moral, elle est ébranlée.** Placez un marqueur à côté de l'unité afin de vous souvenir de son statut.

Une unité ébranlée agit normalement mais subit les malus suivants :

- Pénalité de -2 aux jets d'attaque.
- Pénalité de -2 au jet de moral.

**Un héros ou un indépendant intégré peut effectuer une action de ralliement pour redonner courage à l'unité, même si l'unité est engagée en combat.** Le héros redonne courage à ses troupes du fait de sa simple présence, de son attitude héroïque, etc.

**Une unité ébranlée qui met en déroute une unité adverse redevient efficiente et perd son statut d'unité ébranlée.**



### *Unité paniquée*

Une unité ébranlée qui échoue à un second test de moral entre en déroute.

Les règles suivantes s'appliquent à une unité en déroute :

- Lors de sa prochaine activation, **l'unité doit se déplacer du double de sa vitesse** vers le bord de table le plus proche.

- Si l'unité est engagée en corps à corps, **son adversaire bénéficie d'une attaque gratuite lors du mouvement de fuite.**
- L'unité en déroute ne peut ni attaquer, ni lancer de sorts, ni utiliser de pouvoirs spéciaux.

De plus, une unité en déroute subit les malus suivant :

- Pénalité de -4 à la classe d'armure.
- Pénalité de -4 au jet de moral.

Seul un « héros » peut effectuer une action de ralliement pour redonner courage à une unité en déroute dans un rayon de 10 pas. Pour cela, l'unité en déroute ne doit pas être au contact de l'ennemi ou à portée de charge.

**Une unité en déroute qui échoue à un nouveau test de moral effectue immédiatement un nouveau mouvement de fuite, même si elle a déjà été activée durant le tour.** La peur donne des ailes.

Une unité paniquée ne peut être ralliée que si elle se trouve hors de portée de charge d'un ennemi. **Seul un héros indépendant peut calmer une unité paniquée ou un autre héros paniqué d'un niveau inférieur.**

### *Echec critique*

En cas d'échec critique lors d'un jet de moral, l'unité est automatiquement démoralisée, sans passer par le stade « Ebranlée ». **Si elle était déjà en déroute, elle est retirée du jeu comme perte.**

### *Unité brisée*

**Une unité, réduite à moins de 25% de son effectif de départ, qui entre en déroute ne peut plus être ralliée.** Son moral est définitivement brisé. A chaque activation, elle se dirigera vers le bord de table le plus proche.

## BANNIERE ET MUSICIEN

Une unité de cinq figurines ou plus peut contenir un étendard et un musicien. Etendard et musicien améliorent les capacités d'une unité en soudant ses membres autour d'un emblème fort. Cependant, la présence des musiciens et des bannières sur le champ de bataille est essentiellement esthétique.

### Bannière



Un étendard est un symbole puissant dont l'aspect varie d'une race à l'autre. La figurine qui porte la bannière combat exactement comme un autre membre de l'unité ; on considère qu'elle plante l'étendard en terre ou qu'elle le tient dans une seule main pour combattre.

#### Coût de recrutement

**Une figurine de porte-étendard ne souffre d'aucun coût supplémentaire** : il s'agit d'un combattant comme un autre. Par contre, il est nécessaire de posséder une figurine qui porte effectivement un étendard. Il est interdit d'annoncer qu'une unité possède un étendard si la figurine n'est pas disponible.

#### Bonus de l'étendard

Une unité possédant un étendard ajoute **+1 à sa valeur de Bravoure**.

#### Perte de l'étendard

La perte de l'étendard est un déshonneur pour une unité et affecte son moral. **Une unité dont le porte-bannière est tué doit immédiatement faire un test de moral.** (Cf. *Test de moral*)

### Musicien

Les musiciens ont pour rôle principal de rythmer la marche des compagnies et de diffuser les signaux et ordonnances. Pour des raisons de gestion, on considère qu'un musicien combat comme un autre membre de l'unité.



#### Coût de recrutement

**Une figurine de musicien ne souffre d'aucun coût supplémentaire** : il s'agit d'un combattant comme un autre. Par contre, il est nécessaire de posséder une figurine qui porte effectivement un instrument de musique. Il est interdit d'annoncer qu'une unité possède un musicien si la figurine n'est pas disponible.

#### Bonus du musicien

Une unité possédant **un musicien transforme un échec critique en échec normal lors d'un jet de psychologie**.

#### Perte du musicien

La perte du musicien n'entraîne aucun effet négatif sur une unité.

#### Pourquoi ne pas majorer le coût de recrutement des musiciens et porte-bannière ?

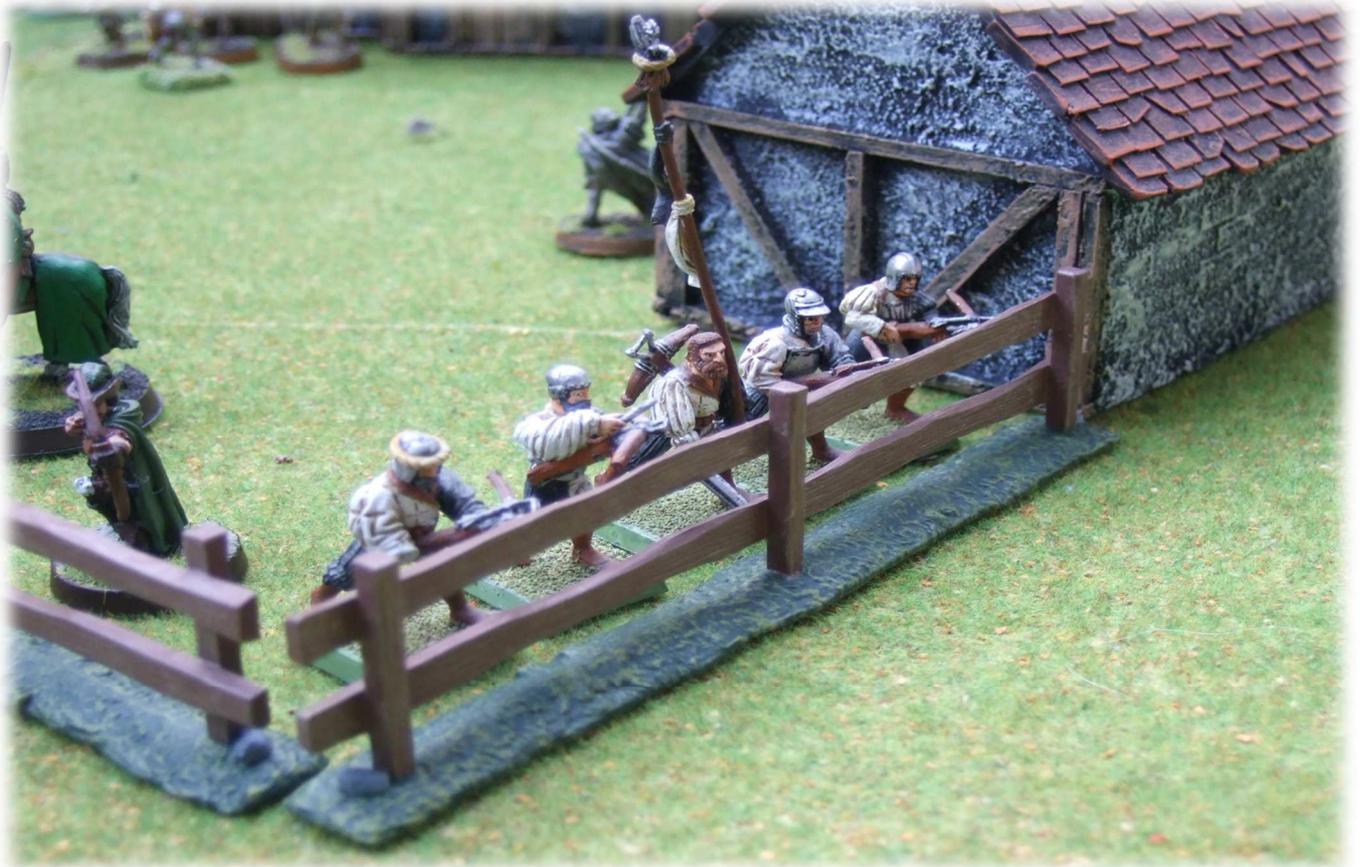
J'ai retenu cette option pour une raison purement financière. En effet, les figurines de musiciens et d'étendard coûtent souvent plus cher à l'achat que les figurines régimentaire de base.

Les joueurs font donc déjà un effort pour acquérir de telle pièce. De plus, le fait qu'elle ne coûte rien de plus à recruter favorise leur utilisation et enrichi grandement l'aspect visuel des unités.



# Règles Avancées

---



## Créer ses propres créatures

Tous les joueurs aspirent à devenir un seigneur redouté, un paladin à la tête d'un ordre de chevalerie, un mage puissant soutenant son souverain dans la bataille... Une fois ce statut acquis, il faut pouvoir le vivre.

J'ai pensé ce système de jeu dans une optique simple : permettre aux personnages de mes campagnes de jeu de rôle d20 de participer à de grands combats de masse.

Le système de conversion qui suit permet de convertir la plupart des monstres des bestiaires DD3.5, Pathfinder et autres systèmes D20.



### Système de conversion

La règle de conversion est simple. Il suffit d'appliquer les principes suivants :

**Niveau / DV** : inchangé.

**Points de vie** : total divisé par 5.

**Valeur de mouvement** : inchangé.

**Valeur de tir** : inchangé.

**Valeur de combat** : inchangé.

Dans le cas où le combattant bénéficie de plusieurs attaques en raison de son bonus de base à l'attaque élevé, une moyenne doit être effectuée.

**Dommmages** : il convient de faire la moyenne des dommages que peut infliger la créature avant de se reporter au tableau des dommages.

**Classe d'armure** : inchangée.

**Bravoure** : elle est à fixer en fonction du type de troupe. (Cf. tableau des valeurs de moral)

#### Exemple de conversion

Dans l'exemple qui suit nous allons convertir un homme d'arme goblin du jeu de rôle au jeu de combat.

#### Fantassin goblin

Humanoïde (m), FP 1/3, Had 1, taille P

**DV** : 1d8+1, PV : 9

**Initiative** : +1

**Classe d'armure** : 15 (Contact 12, Dépouvu 14)

**Mouvement** : 6 cases

**BA / lutte** : +1 / -3

**Espace/ Allonge** : 1,5 m / 1,5 m

**Attaque** : masse d'arme +2 (1d6) ou Javelines +3 rg (1d4)

**Particularités** : Vision dans le noir 18 m

**Alignement** : CM

**Sauvegardes** : Réf +1, Vol -1, Vig +3

**Valeurs** : Fo 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Ch 6

**Compétences et dons** : Furtivité +5, Perception +2, Equitation +4, Vigilance

**Possessions** : Armure de cuir, une rondache en bois, 1 masse d'arme, 3 javelines.

#### Fantassin goblin

Humanoïde (m), FP 1/3, Had 1, taille P

**Niveau** : 1 [1 DV donne un niveau 1]

**Points de vie** :  $9/5 = 1,8$  arrondi au supérieur = 2 Pv

**Mouvement** : 6 cases [La valeur reste inchangée]

**Tir** : +3 [La valeur reste inchangée]

**Combat** : +2 [La valeur reste inchangée]

**Dommmages** : javeline 1, masse d'arme 1

Pour calculer les dommages vous devez obtenir la moyenne des dommages infligés en JDR

**Javeline** :  $4$  (Maximum de dommages possible avec 1d4) +  $1$  (Minimum de dommages possibles) /  $2 = 2,5$ . Si vous vous référez à la table des dommages, vous verrez que le goblin inflige 1 blessure avec sa javeline.

**Masse d'arme** :  $(6 + 1) / 2 = 3,5$  soit 1 point de dommages

**Classe d'armure** : 15 [La valeur reste inchangée]

**Bravoure** : 5

**Pouvoirs spéciaux** : vision dans le noir.

#### Fantassin goblin version combat

Niv	Mvt	Tir	CC	Dgts	Arm	PV	Brav
1	6	3	2	1(1)	15	2	5

## Tableaux de conversion

### Tableau des dommages

Dommages moyens	Conversion
1 à 5,99	1
6 à 10,99	2
11 à 15,99	3
16 à 20,99	4
21 à 25,99	5
26 à 30,99	6
31 à 35,99	7

### Tableau de moral

Type troupe	Moral
Milicien	5
Soldat régulier	6 - 7
Soldat vétéran	8
Soldat d'élite	9
Soldat ultra élite	10
Héroïque / Fanatique	11-12
Insensible	15

## Valeur de recrutement

Il est difficile de trouver un système équilibré permettant de fixer le coût de recrutement d'une figurine. En effet de nombreux facteurs entre en jeu et les caractéristiques d'une créature ne reflètent pas forcément sa puissance sur un champ de bataille.

Ainsi une limace géante est beaucoup plus difficile à vaincre qu'un ogre mais sa lenteur en fait une piètre recrue pour une armée.

### Coût d'une figurine

La valeur d'une créature est basée sur son profil. Les coûts se calculent sur les bases suivantes :

**Niveau** : 2 points par niveau.

**Mouvement** : 0,5 point par pas de mouvement.

**Tir** : 3 points fixes.

**Combat** : aucun coût car la valeur dépend du niveau.

**Dommages** : 1 point par dégâts infligés.

**Classe d'armure** : 1 point par bonus d'armure au-dessus de 10.

**Bravoure** : 0,5 point par point de bravoure.

**Pouvoirs spéciaux** : 3 points par pouvoir/ par niveau de sort maîtrisé. Ce coût peut varier suivant la puissance du pouvoir.

### Exemple : Fantassin goblin

Niv	Mvt	Tir	CC	Dgts	Arm	PV	Brav
1	6	3	2	1(1)	15	2	5

### Calcul de valeur

Niveau (1 x 2 pts) + Mvt (6 x 0,5 pt) + tir (3 pts) + Dommages (2 x 1 pt) + Classe d'armure (5 x 1pt) + Bravoure (2,5 x 0,5 pt) + Vision dans le noir (3 pts) = **20,5 points**

### Modificateur de coût

Ce système de calcul ne prend pas en compte la puissance réelle de la créature. Ainsi un guerrier de niveau 10 représente une plus grande menace que 10 guerriers de niveau 1.

Si on applique la même formule de calcul, le guerrier de niveau 10 coûtera mathématiquement plus sans refléter sa dangerosité réelle

Aussi, un coefficient multiplicateur doit être appliqué en fonction du niveau de la créature.

Niveau/ DV de la créature	Multiplicateur
1 à 4	X 1
5 à 7	X 1,5
8 à 9	X 2
10 à 14	X 3
15 à 16	X 4
17 à 18	X 5
19 à 20	X6

### Exemple : Troll, monstre niveau 6

Niv	Mvt	Tir	CC	Dgts	Arm	PV	Brav
6	6	-	7	2	16	11	10

**Equipement** : aucun

**Règles spéciales** :

\* Attaque à outrance +7/ +7/ +7

\* Eventration : en cas de coup critique, les dégâts sont multipliés par 3 (Limité à une fois par tour)

\* Régénération : 1 pv/ tour (Ne régénère pas les dommages de feu)

#### Calcul de valeur de base.

Niveau (6 x 2 pts) + Mvt (6 x 0 5) + Dommages (2 x 1 pt) + Classe d'armure (6 x 1pt) + Bravoure (10 x 0,5 pt) + Pouvoirs (3 x 3 pts) = **37 points**

#### Valeur du troll après application du coefficient

Monstre de niveau 6 : coût x 1,5.

Soit  $32,5 \times 1,5 = 48,75$  points

**Après arrondi, un troll coutera 49 points de recrutement.**

#### *Cas particuliers*

Il est impossible de couvrir tous les cas de figures susceptibles de se présenter dans un univers fantastique. Dans certains cas, vous serez conduit à faire un arbitrage sur la valeur d'une figurine et vous devrez estimer sa valeur de recrutement en comparaison avec des figurines ayant des capacités ou des pouvoirs similaires.



## LES CHARS AU COMBAT

La plupart des armées préfèrent utiliser des chevaliers comme arme de cavalerie. Cependant, certaines civilisations apprécient les chars comme arme de guerre. Il est vrai qu'un char peut constituer une formidable menace, surtout s'il est tiré par des créatures agressives telles que des loups, des ours ou des lézards géants.

### Figurine

Le char, son équipage et son attelage sont considérés comme une seule figurine de taille G. Un char forme une unité à lui seul.



### Profil

Le profil d'un char se lit comme celui de n'importe quel autre combattant. Les points de vie de la figurine prennent en compte les points de vie de l'attelage et la classe d'armure inclut la protection accordée par la caisse. Enfin, l'option, *attaque à outrance*, intègre l'attaque éventuelle de l'attelage.

### Déplacement

La vitesse de déplacement d'un char varie en fonction des créatures qui la tractent. Pour connaître la valeur de déplacement d'un char, consultez la table suivante :

2 chevaux ou 2 loups	8 pas
4 chevaux ou 4 loups	10 pas
2 sangliers ou 2 ours	6 pas
4 sangliers ou 4 ours	8 pas

**Le char ne peut tourner de plus de 90° durant un tour de jeu.** S'il fait un double déplacement, il ne peut tourner que de 45°. Si un char tourne, il doit se déplacer d'au moins 3 pas avant de tourner à nouveau.

**Si un char effectue uniquement un mouvement simple, il est considéré comme immobile en ce qui concerne les charges qui le prendraient pour cible.** Poser un jeton à côté du char pour indiquer cet état.

**Exemple :** un char goblin, tracté par deux loups, possède une valeur de mouvement de 8 pas. S'il ne fait que 8 pas, ses adversaires pourront le charger comme n'importe quelle figurine.

Lorsqu'un char est activé, **le joueur annonce la distance que son char va parcourir avant de mesurer la distance sur le char de bataille.** Une fois la distance annoncée, le joueur doit s'y tenir. Cette règle prend toute son importance lorsque le joueur va tenter de percuter une unité adverse.

### Obstacles

Les chars sont vulnérables aux obstacles présents sur le champ de bataille. Si un char tente de passer un obstacle, le joueur doit faire un jet de conduite de char dont la difficulté dépend de l'obstacle à franchir.

### Test de conduite de char

$$1d20 + \text{niveau} \geq \text{jet de difficulté}$$

Type d'obstacles	Difficulté
Broussailles épaisses	DD15
Buisson	DD10
Clôture en bois	DD20
Créature de taille TG	DD20
Créature taille G	DD12

Forêt	Echec automatique
Haie	DD25
Marécage	DD15
Muret	DD25
Tronc	DD15

### Table des incidents

En cas d'échec, lancez 1d20 sur la table des incidents et appliquez le résultat :

**1** : L'aurige garde le contrôle. Le char est à l'arrêt, au contact de l'obstacle.

**2 à 5** : L'aurige parvient à limiter les dommages. Le char perd la moitié des points de vie qu'il possède au moment du choc mais continue son mouvement.

**6 à 10** : Le char heurte l'obstacle de plein fouet et s'immobilise. Le char perd la moitié de ses points de vie et ne pourra plus se déplacer. Il peut se défendre et être pris pour cible par l'adversaire.

**11 à 15** : Le char se renverse, tuant les occupants sur le coup. La caisse est projetée dans une direction aléatoire à une distance de 1d6 pas. Toutes les figurines présentes dans un rayon de 1 pas (2,5 cm) du point d'impact subissent une attaque à +3, infligeant 2 blessures. Le char est retiré comme perte.

**16 à 20** : La caisse se retourne, tuant les occupants. L'attelage pris de panique avance de 3d6 pas dans une direction aléatoire avant de se libérer et de fuir le champ de bataille. Toutes les créatures présentes sur la trajectoire du char subissent une attaque à +2, infligeant 3 blessures. Le char est retiré comme perte.

## Tir

**Lorsqu'un char est pris pour cible, l'attaquant bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque.**

Lorsqu'un membre d'équipage tir depuis un char, il est considéré comme un cavalier. En conséquence, il ne peut tirer qu'à courte portée.

## Combat

La principale force d'un char en combat est l'impact de celui-ci lorsqu'il heurte les lignes ennemies.

Un char se déplaçant à double vitesse peut traverser les lignes ennemies. **Dans ce cas, toutes les figurines sur la trajectoire du char subissent une attaque d'impact fonction du type de char et de l'attelage.** De plus, l'un des membres d'équipage peut porter une attaque au passage sur l'une des figurines sur la trajectoire.

En fait, un char ne fait que traverser les lignes ennemies. **Si à la fin de son mouvement, il est en contact socle à socle avec une figurine ennemie, il est immobilisé.** Placer un marqueur pour indiquer cet état. Dès cet instant, il peut être chargé (cf. *attaquer un char*)



Le char ne redevient mobile qu'à partir du moment où il n'est plus en contact avec l'ennemi.

**Un char peut choisir d'attaquer des cibles de Taille G comme des ogres. La procédure est identique à celle décrite plus, sauf que l'aurige doit réussir un test de conduite de char (DD12) pour chaque figurine qu'il heurte et qui n'est pas retirée comme perte.** Dès qu'il échoue à un test, le char est immobilisé au contact de la figurine cible. Sur un résultat de 1 au d20, le joueur doit faire un jet sur la table des incidents

Si le char attaque une créature de taille TG ou supérieure, le joueur procède au jet d'attaque normal mais le mouvement du char est terminé. Si la créature est tuée par l'impact, l'aurige doit réussir un jet de dressage DD20. En cas d'échec, consulter la table des incidents.



Un char immobilisé suit la procédure de combat standard.

### Attaquer un char

Seul un fou se jetterait sous les roues d'un char lancé à pleine vitesse. **Une figurine ou une unité qui désire charger un char, non immobile, doit d'abord réussir un test de peur.**

Si par malchance, le test est un succès, la figurine est mise au contact du char. **Elle subit immédiatement une attaque d'impact. Ce jet d'attaque est fait hors phase et à lieu même si le char a déjà été activé ce tour.**

Si la figurine survit, le char est immobilisé et le combat se poursuit normalement.

## L'ARTILLERIE

Type de machine	Gabarit	Dégâts	Portée minimum	Portée maximum	Nombre de servants	Cadence de tir
Baliste	Non	4	Aucune	24 pas (60 cm)	2	1 par tour
Catapulte légère	moyen	3	20 pas	30 pas (75 cm)	4	1 par tour
Catapulte lourde	moyen	6	30 pas	48 pas (120 cm)	6	1/ 2 tours
Trébuchet léger	moyen	6	30 pas	48 pas (120 cm)	6	1 par tour
Trébuchet lourd	moyen	10	30 pas	60 pas (150 cm)	8	1/ 2 tours
Canon	Non	1d6+2	-	48 pas (120 cm)	4	1/ 2 tours
Ribaudequin	Non	2d6+2	-	20 pas (50 cm)	5	1/ 2 tours

Si rien ne remplace un bon lanceur sur le champ de bataille, les ingénieurs de nombreuses civilisations ont essayé de compenser l'absence de soutien magique par le développement des machines de guerre.

### Type de pièces d'artillerie

Il existe deux grands types de pièces d'artillerie :

- ✓ **l'artillerie mécanique** qui se sert d'un principe de contrepoids (trébuchet, mangonneau), de tension (catapulte) ou de torsion (scorpion) pour tirer des projectiles sur l'ennemi
- ✓ **l'artillerie à poudre** tel que les canons, les obusiers, les lances fusées, etc.

Suivant l'univers dans lequel vous jouez, chaque type est plus ou moins développé ou tombé en désuétude. Dans le monde médiéval fantastique traditionnel, les canons de l'humanité côtoient encore les balistes et les catapultes des races monstrueuses.

### Profil

Le profil d'une pièce d'artillerie globalement se lit de la même façon que celle d'un personnage hormis le fait que la plupart des caractéristiques sont inexistantes.

La plupart des machines de guerre n'ont que 4 caractéristiques : une valeur de classe d'armure, une valeur de portée, une valeur de dommages, et un nombre de blessures.

Les valeurs de combats sont ceux des artilleurs propres à chaque armée.

### Déplacement

Les machines de guerre peuvent difficilement être déplacées après avoir été mise en batterie. **L'action de déplacer une machine de guerre est considérée comme une action complexe.**

Dans un esprit de simplification une machine de guerre peut être déplacée **de 4 pas par tour si elle est encore servie par, au moins, la moitié de ses servants**. Elle n'effectue jamais de mouvement de course, ne peut pas passer d'obstacle, et ne peut pas se déplacer en terrain difficile

Si la figurine représentant la pièce d'artillerie n'a pas de roue, elle ne peut pas être déplacée durant la bataille.

### Catapulte

Pour des raisons de simplification, le terme catapulte regroupe les pièces basés sur le principe de contrepoids : catapulte, mangonneau, couillard, trébuchet, bricole, etc.

#### Procédure de tir

Lorsqu'il active sa pièce d'artillerie, le joueur estime la distance qui le sépare de sa cible sans prendre de mesure. Son adversaire mesure la distance annoncée et place un marqueur à l'endroit visé. Le joueur effectue alors un jet d'attaque selon la formule suivante :

$$1d20 + \text{valeur de Tir du chef de pièce} \geq 15$$

En cas de succès, le projectile s'abat précisément sur le point visé. **Positionnez le gabarit et infliger les dommages aux figurines** se trouvant dessous. Seules les figurines dont le socle est totalement ou à moitié sous le gabarit sont affectées

En cas d'échec, le projectile dévie d'1d6 pas dans une direction aléatoire déterminée par le gabarit ci-dessous.

### *Tir critique*

Un résultat de 20 est considéré comme une attaque parfaite. Si une figurine directement sous le point d'impact, elle est tuée sur le coup. Les autres figurines sont affectées normalement. Si c'est un bâtiment, il subit double dommages. Si c'est une machine de guerre, elle est détruite.

### *Maladresse de tir*

Un résultat de 1 est considéré comme une maladresse grave. Le projectile dévie de 2d6 pas. Le sens de la déviation n'est pas déterminé aléatoirement. C'est le joueur adverse qui décide du sens de la déviation avant que les 2d6 aient été lancés.

## Baliste

---

Pour des raisons de simplification, le terme baliste regroupe les pièces basées sur le principe de torsion : baliste, scorpion, etc.

### *Procédure de tir*

**Les balistes suivent les règles de combat à distance standard si n'est que le tir est une action complexe.**

Contrairement à l'idée répandue dans certains jeux, les balistes n'avaient pas vocation à embrocher plusieurs combattants. La portée maximale était de plus de 500 m, mais la portée efficace au combat contre de nombreuses cibles était beaucoup plus faible. Pour représenter cet état de fait, les dommages infligés à la cible varient en fonction de la distance à laquelle elle se trouve.

Les dommages au-delà de 20 pas doivent être minorés de 1.



### *Tir critique*

Un résultat de 20 est considéré comme une attaque parfaite : **la cible est tuée sur le coup, embrochée comme une vulgaire sardine.**

### *Maladresse de tir*

Un résultat de 1 est considéré comme une maladresse grave. Le projectile dévie totalement de sa trajectoire. **Le joueur, dont la figurine était prise pour cible, désigne alors une figurine présente dans la ligne de vue des servants.**

Un nouveau jet de tir est effectué vers la nouvelle cible. En cas de succès, la figurine subit les dommages conformément aux règles. En cas d'échec, le tir n'était pas si catastrophique que cela.

Si le résultat est une nouvelle maladresse, la machine de guerre avait un défaut de conception et elle est inutilisable pour le reste de la partie.

## Le canon

---

Historiquement, les armes à contrepoids et les armes à feu ont cohabité pendant un peu plus de deux siècles. En effet, la poudre à canon était chère à acquérir et les premières bouches à feu étaient dangereuses pour les personnes se situant autour. Rien d'étonnant donc à ce que

les armes à poudre soient présentes dans un jeu médiéval fantastique.

Les règles données ne sont valables que pour un canon sur affût montés sur roues dont le chargement se fait la gueule.

### *Procédure de tir*

**Les canons suivent les règles de combat à distance standard si n'est que le tir est une action complexe et que le joueur doit réussir le jet suivant :**

***1d20 + valeur de Tir du chef de pièce ≥ 15***

Le joueur sélectionne une unité, une figurine indépendante, un bâtiment ou un obstacle conformément aux règles. Il n'y a pas de portée minimum. L'angle de tir du canon est de 45°. Lorsque vous tirez sur une unité, effectuez le jet d'attaque normalement en prenant la valeur d'armure de la première figurine de l'unité visée. Si vous touchez, la cible encaisse 1d6+2 blessures. S'il s'agit d'une unité, les blessures sont réparties entre ses membres.

Par exemple, si vous infligez 8 blessures à une unité de guerriers gobelins ayant chacun 1 point de vie, vous en tuez 8. Sur une unité d'humains à 2 point de vie, vous en tuez 4.

Le système est volontairement simple et abstrait.

### *Tir critique*

Un résultat de 20 est considéré comme une attaque parfaite : **une cible unique est tuée sur le coup, un bâtiment s'effondre (ou un pan de bâtiment), une unité encaisse 8 blessures sans jet de dés.**

### *Maladresse de tir*

Un résultat de 1 est considéré comme une maladresse grave. Le projectile dévie totalement de sa trajectoire. **Le joueur adverse désigne alors une cible présente dans la ligne de vue des servants. Cette cible encaisse les dommages sans qu'un nouveau jet d'attaque soit nécessaire.**

### *Mitraille*

Ce type de projectile ne peut être tiré qu'à très courte portée et ne nécessite pas de jet de tir.

Le joueur pose le grand gabarit goutte au contact du canon. Toutes les figurines touchées par le gabarit subissent 4 blessures sur un résultat de 11+.

## **Le ribaudequin**

Cet engin de guerre réunit sur un même châssis de chariot un certain nombre de canons de petit calibre, telle une sorte de mitrailleuse très primitive et peu maniable. On charge ces pièces avec le "tout-venant"; cailloux, morceaux de poteries ou de verres, terre, etc. Il ne tire pas sur une longue distance, mais à un cône de tir relativement large. Ainsi, l'utilité de ce genre de pièce d'artillerie est principalement de couper les charges de cavalerie ou de fantassins.

On appelait souvent les ribaudequins des «orgues» car les petits canons, montés parallèlement sur un affût, ressemblaient à des tuyaux d'orgue.

**Les ribaudequins suivent les règles de combat à distance standard, identique à celle du canon.**

Le joueur sélectionne une unité, une figurine indépendante, un bâtiment ou un obstacle conformément aux règles. Il n'y a pas de portée minimum. L'angle de tir du canon orgue est de 45°. Lorsque vous tirez sur une unité, effectuez le jet d'attaque normalement en prenant la valeur d'armure de la première figurine de l'unité visée. Si vous touchez, la cible encaisse 2d6+2 blessures. S'il s'agit d'une unité, les blessures sont réparties entre ses membres.

### *Tir critique*

Un résultat de 20 est considéré comme une attaque parfaite : **une cible unique est tuée sur le coup, une unité encaisse 14 blessures sans jet de dés.**

### *Maladresse de tir*

Un résultat de 1 est considéré comme une maladresse grave.

## Annexe 1 - LA MAGIE

### Décrypter un sortilège

**ACTION** : cela indique le type d'action nécessaire pour lancer le sort. Certains sorts très rares sont si complexes qu'il faut y consacrer une action complexe afin de l'invoquer.

**DIFFICULTE** : il s'agit de la valeur à évaluer ou à dépasser pour réussir à lancer le sort. (Cf. procédure pour lancer un sort).

**PORTEE** : la portée d'un sort, indiquée à droite du nom du sort, indique quelle distance il peut atteindre. Il s'agit soit de la distance maximale qu'il peut affecter à partir du jeteur de sorts, soit celle à laquelle il est possible de centrer l'effet. Si une partie de la zone d'effet dépasse la portée maximale, le sort est sans effet sur cette partie. Les portées habituelles sont :

- ✓ **Personnelle**. Le sort n'affecte que celui qui le lance.
- ✓ **Contact**. Il faut toucher que les figurines soient en contact socle à socle.
- ✓ **Courte**. 6 pas ou 15 cm
- ✓ **Moyenne**. 12 pas ou 30 cm
- ✓ **Longue** : 24 pas ou 60 cm
- ✓ **Illimitée**. Le sort peut prendre effet n'importe où dans le même plan que le personnage.

**TEMPS D'INCANTATION** : le temps d'incantation est indiqué sous le nom du sort. La plupart des sorts présentent un temps d'incantation d'une action simple. Cela signifie que le lancement du sort s'accorde avec une action de mouvement. Certains enchantements exigent une action complexe. La figurine ne peut donc entreprendre aucune autre action durant le tour.

**DUREE** : une fois que l'on a déterminé qui est affecté et comment, il reste à savoir combien de temps dure le sort. La durée est indiquée à droite du temps d'incantation. Les durées habituelles sont :



- ✓ **Instantanée** : l'énergie du sort se dissipe immédiatement, même si ses conséquences, elles, peuvent se prolonger.
- ✓ **Bataille** : l'effet de sort s'étend sur l'ensemble de la bataille, ce qui signifie que le sort est vulnérable à dissipation de la magie.
- ✓ **Activation** : le sort reste actif jusqu'à la fin de la prochaine activation de la figurine ou de l'unité affectée.

**ZONE D'EFFET** : un sortilège affecte soit une figurine, soit une zone. Si le sort affecte une zone, un type de gabarit est précisé

### Sorts de magie divine

**Aide**

**Action** : simple.

**Cible** : indépendant.

**Durée** : activation.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Aide confère un bonus de +1 aux jets d'attaque et aux jets de moral, mais aussi 1 point de vie temporaire.

#### Altération divine

Ce sort affecte les caractéristiques physiques de la cible. Il regroupe les sortilèges de type *Force du taureau*, *Grâce Féline*, *Endurance de l'ours*.

**Action** : Simple.

**Difficulté** : 13.

**Cible** : indépendant humanoïde vivant.

**Durée** : Instantanée.

**Portée** : 6 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Ce sort affecte un indépendant de tout type et lui octroie un bonus de +1 en combat (*Com*), Tir (*Tir*) ou Blessure (*Ble*) pour le reste de la bataille.

La nature du bonus est définie en début de partie et le sort ne peut accorder que ce type de bonus.

#### Anathème

**Action** : Simple.

**Cible** : indépendant humanoïde vivant.

**Difficulté** : 12.

**Durée** : Instantanée.

**Portée** : 12 pas.

Ce sort affecte un indépendant et l'émplit d'une vive terreur qui lui fait perdre toute confiance. La cible doit effectuer immédiatement un jet de Bravoure.

### Anneau de lames

**Action** : simple.

**Cible** : le prêtre.

**Difficulté** : 13.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 0.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre s'entoure d'un anneau de lames vrombissant qui inflige automatiquement 1d2+1 blessures à toutes figurines en contact.

### Apaisement des émotions

**Action** : Simple.

**Difficulté** : 12.

**Cible** : unité/ Indépendant humanoïde vivant.

**Durée** : Instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre cible une unité *ébranlée* ou *démoralisée*. Le bénéficiaire peut immédiatement jouer un jet de Bravoure. Cette action ne compte pas comme une activation pour l'unité bénéficiaire. En cas de succès, une unité cible *démoralisée* passe *ébranlée*. Si l'unité était *ébranlée*, elle redevient pleinement opérationnelle.

### Arme Bénie

**Action** : simple.

**Difficulté** : 13.

**Cible** : arme d'un indépendant.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre enchante une arme. Le sort octroie un bonus de +1 au jet d'attaque et rend les attaques magiques de type Bon.

### Arme magique

**Action** : simple.

**Difficulté** : 12.

**Cible** : arme d'un indépendant.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre enchante une arme. Le sort octroie un bonus de +1 au jet d'attaque et rend les attaques magiques.

### Bénédictio

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 12.

**Durée** : utilisation.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

La bénédiction divine octroie un bonus de +1 au prochain jet de l'unité (attaque, sauvegarde, moral, etc.).

### Blessures.

**Action** : simple.

**Cible** : figurines en contact.

**Durée** : instantanée.

**Difficulté** : 12, 14 ou 16

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre inflige 2, 3 ou 4 points de vie en fonction de son seuil de réussite. Sur un 16+, il inflige 4 blessures, sur 14+, il cause 3 points de blessures et sur 12+ il fait subir 2 blessures à ses adversaires. Si la cible est un mort-vivant, le prêtre restaure des points de blessures.

### Bouclier de la Foi

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 12

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Ce sort fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante qui repousse les attaques, lui octroyant un bonus de +2 à l'armure (Arm).

### Bouclier entropique.

**Action** : simple.

**Cible** : le prêtre.

**Difficulté** : 12

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Un champ d'énergie magique et multicolore apparaît autour du prêtre. Il détourne les projectiles, rayons et autres attaques à distance. Grâce à lui, chaque attaque à distance prenant le personnage pour cible échoue sur un 15+. Le sort n'est pas assez puissant pour contrer les tirs des armes de guerre.

### Courage

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 12

**Durée** : utilisation.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre octroie à l'unité cible un élan temporaire de courage. Le sort permet à l'unité/ Indépendant de réussir automatiquement son prochain test de moral.

### Conjuration serviteurs mineurs

**Action** : simple.

**Cible** : unité.

**Difficulté** : 12

**Durée** : bataille.

**Portée** : 2 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre ouvre un portail qui livre le passage à une troupe de 5 créatures issues d'un autre plan. Ses créatures forment une nouvelle unité indépendante. On considère que l'unité invoquée a été activée ce tour. Les créatures invoquées ont le profil suivant, peu importe les figurines retenues pour les représenter. Leur alignement est identique à celui du prêtre.

**Catégorie** : fantassin.

**Type** : Créature magique.

**Structure** : unité de 5 créatures.

**Équipement** : variable.

**Règle(s) Spéciale(s)** : vision dans le noir.

Niv	Mv	Tir	Com	Dgts	Arm	Ble	Mor	Ali
2	8	-	2	2	15	2	7	Var

### Conjuration serviteurs

**Action** : simple.

**Cible** : unité.

**Difficulté** : 13

**Durée** : bataille.

**Portée** : 2 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre ouvre un portail qui livre le passage à une troupe de 5 créatures issues d'un autre plan. Ses créatures forment une nouvelle unité indépendante. On considère que l'unité invoquée a été activée ce tour. Les créatures invoquées ont le profil suivant, peu importe les figurines retenues pour les représenter. Leur alignement est identique à celui du prêtre.

**Catégorie** : fantassin.

**Type** : Créature magique.

**Structure** : unité de 5 créatures.

**Équipement** : variable.

**Règle(s) Spéciale(s)** : vision dans le noir, charge en puissance.

Niv	Mv	Tir	Com	Dgts	Arm	Ble	Mor	Ali
3	8	-	3	2	16	3	8	Var

### Conjuration serviteurs majeures

**Action** : simple.

**Cible** : unité.

**Difficulté** : 15

**Durée** : bataille.

**Portée** : 2 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre ouvre un portail qui livre le passage à une troupe de 5 créatures issues d'un autre plan. Ses créatures forment une nouvelle unité indépendante. On considère que l'unité invoquée a été activée ce tour. Les créatures invoquées ont le profil suivant, peu importe les figurines retenues pour les représenter. Leur alignement est identique à celui du prêtre.

**Catégorie** : fantassin.

**Type** : Créature magique.

**Structure** : unité de 5 créatures.

**Équipement** : variable.

**Règle(s) Spéciale(s)** : charge en puissance, coup brutal, vision dans le noir.

Niv	Mv	Tir	Com	Dgts	Arm	Ble	Mor	Ali
4	6	1	8	3(2)	16	6	8	Var

### Délivrance de la paralysie

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 14.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucun.

Annule automatiquement un sort ou un pouvoir de paralysie.

### Frappe divine

**Action** : Simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 14.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : moyenne.

**Sauvegarde** : aucun

Le prêtre invoque la puissance divine sous forme d'une attaque surnaturelle qui inflige 1d6 blessures à la cible. L'énergie déployée est de type divin maléfique, divin ou divin bénéfique en fonction de l'alignement du prêtre en ce qui concerne les résistances ou protections.

### Frappe divine mineure

**Action** : Simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 12.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : contact à moyenne.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre invoque la puissance divine sous forme d'une attaque surnaturelle qui inflige 1d4 blessures à la cible. L'énergie déployée est de type divin maléfique, divin ou divin bénéfique en fonction de l'alignement du prêtre en ce qui concerne les résistances ou protections.

### Frappe divine majeure

**Action** : Simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 16.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : longue.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre invoque la puissance divine sous forme d'une attaque surnaturelle qui inflige 1d8 blessures à la cible. L'énergie déployée est de type divin maléfique, divin ou divin bénéfique en fonction de l'alignement du prêtre en ce qui concerne les résistances ou protections.

### Grâce féline.

**Action** : Simple.

**Difficulté** : 13.

**Cible** : indépendant.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

L'enchantement dote la cible d'une aura incroyable lui octroyant +2 à la valeur d'Armure (Max 11).

### Invisibilité aux morts-vivants (Nécromancie)

**Action** : simple.

**Difficulté** : 12

**Cible** : le prêtre.

**Durée** : activation.

**Portée** : 0 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Les morts-vivants ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les figurines type *Mort-vivant* ne peuvent pas attaquer le lanceur jusqu'à sa prochaine activation.

### Malédiction

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 12.

**Durée** : activation.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

La bénédiction divine inflige un malus de -1 au prochain jet de dés joué (attaque, moral, sauvegarde, etc.).

### Maelström d'énergie

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 16.

**Durée** : activation.

**Portée** : rayon de 2 pas

**Sauvegarde** : aucune.

Une vague d'énergie (type au choix du lanceur) jaillit du corps du prêtre et frappe ses ennemis. Toutes les figurines touchées par le gabarit subissent 2 points de blessure + 1 par 3 niveaux de lanceur de sort (Max 4 blessure)

### Moral

**Action** : simple.

**Difficulté** : 12.

**Cible** : le prêtre.

**Durée** : bataille.

**Portée** : 24 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre peut le lancer sur n'importe quelle unité à moins de avec laquelle il dispose d'une ligne de vue ininterrompue. A la conclusion de cette utilisation du sort, la valeur de Bravoure (Bra) de l'unité cible est modifiée de 1, soit positivement soit négativement, selon le choix du prêtre.

### Mur divin

**Action** : simple.

**Difficulté** : 14.

**Durée** : bataille.

**Portée** : moyenne.

**Sauvegarde** : aucune.

Cette incantation fait apparaître un mur droit et vertical opalescent d'énergie divine dont la longueur est égal au niveau du prêtre avec un maximum de 6 pas.

Ce mur bloque la vue et le mouvement des troupes terrestres. Les créatures volantes ou fousseuses le franchissent librement.

### Panoplie magique

**Action** : simple.

**Difficulté** : 13.

**Cible** : armure d'un indépendant.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

L'armure ou le bouclier touché par le prêtre reçoit un bonus de +1 arm. La cible doit être équipée d'une armure ou d'un bouclier.

### Présence autoritaire

**Action** : Simple.

**Difficulté** : 13.

**Cible** : indépendant.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

L'enchantement dote la cible d'une aura incroyable lui octroyant +2 en Bravoure (Max 11).

### Protection contre Bien/Mal/Loi ou chaos

**Action** : simple.

**Cible** : le prêtre.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures de l'alignement visé et octroie un bonus de +2 à l'armure (Arm). De plus les extérieurs (démons, élémentaires, etc.) ne peuvent pas engager de combat corps à corps contre le lanceur.

### Ralliement

**Action** : Simple.

**Difficulté** : 13.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Durée** : Instantanée.

**Portée** : 12 pas.

Le prêtre cible une unité *ébranlée* ou *démoralisée*. Si l'unité cible est *démoralisée* elle devient *ébranlée*. Si l'unité était ébranlée, elle redevient pleinement opérationnelle.

### Soins.

**Action** : simple.

**Cible** : le prêtre.

**Durée** : permanent.

**Difficulté** : 12, 14 ou 16.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre restaure 2, 3 ou 4 points de vie en fonction de son seuil de réussite. Sur un 16+, il restaure 4 blessures, sur 14+, il restaure 3 points de blessures et sur 12+ il soigne 2 points de vie.

Si la cible est un mort-vivant, le prêtre inflige des points de blessures.

### Ténèbres.

**Action** : simple.

**Cible** : zone de 5 cm de rayon.

**Durée** : activation.

**Difficulté** : 13.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le lanceur crée une zone de ténèbres, centrée sur lui, qui bloque la ligne de vue. Les figurines prises dans la zone ne peuvent pas courir et se déplacent à demi-mouvement.

### Terreur.

**Action** : simple.

**Cible** : le prêtre.

**Durée** : permanent.

**Difficulté** : 15.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre cible une unité *Opérationnelle* ou *ébranlée*. L'unité doit immédiatement jouer un jet de Bravoure. Cette action ne compte pas comme une activation pour l'unité cible. En cas d'échec, une

unité cible *ébranlée* passe *démoralisée*. Si l'unité était *opérationnelle*, elle devient *ébranlée*.

### Vengeance divine.

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Durée** : instantanée.

**Difficulté** : 15.

**Portée** : 6 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le lanceur invoque la puissance divine et la déchaîne sur son adversaire. La figurine ciblée subit 4 blessures. Un jet de sauvegarde réussi réduit les dommages de moitié.

## Sorts de magie druidique



### Apaisement des animaux

**Action** : Simple.

**Cible** : animaux naturels.

**Difficulté** : 12.

**Durée** : Instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre cible une unité type Animal *ébranlée* ou *démoralisée*. Le bénéficiaire peut immédiatement jouer un jet de Bravoure. Cette action ne compte pas comme une activation pour l'unité bénéficiaire. En cas de succès, une unité cible *démoralisée* passe *ébranlée*. Si l'unité était ébranlée, elle redevient pleinement opérationnelle.

### Appel de la foudre

**Action** : Simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 15.

**Durée** : Instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : demi-dégâts.

Le lanceur invoque les forces de la nature sous forme d'éclairs de foudre. La foudre s'abat sur la cible qui subit 1d6 + niveau du lanceur blessures. Un jet de sauvegarde réussi réduit les dommages de moitié, arrondi au supérieur.

#### Barrière anti-vermine

**Action** : simple.

**Cible** : indépendant.

**Difficulté** : 12.

**Durée** : activation.

**Portée** : 6 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le bénéficiaire ne peut pas être attaqué par les créatures du type Vermine tant que le sort est actif.

#### Colonne de feu

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 14.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : demi-dégâts.

Au terme de l'incantation, une colonne de flammes semblant tomber du ciel infligeant (1d6 + niveau de lanceur de sorts) blessures à la cible.

#### Croissance d'épines

**Action** : Simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 15.

**Durée** : Instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

La végétation, couvrant le sol sous l'unité cible, durcit et se hérissé d'épines. La cible subit 1d6 blessures et, si elle n'a pas été activée, elle ne peut pas entreprendre d'action de mouvement durant le tour.

#### Croissance végétale

**Action** : Simple.

**Cible** : cercle de 3'' de rayon.

**Difficulté** : 15.

**Durée** : bataille.

**Portée** : 24 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) contenue dans la zone d'effet pousse de manière démesurée, à tel point que la zone se retrouve envahie. La zone est désormais considérée comme une zone de terrain difficile qui bloque la ligne de vue. Placez une zone de bois ou de jungle pour indiquer l'emplacement.

#### Distorsion du bois

**Action** : Simple.

**Cible** : une unité de gens de trait.

**Difficulté** : 13.

**Durée** : activation.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Ce sort permet de tordre le bois. L'unité affectée par le sort ne peut pas tirer tant que le sort l'affecte.

#### Enchevêtrement

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 12.

**Durée** : activation.

**Portée** : 24 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre désigne une unité à portée et invoque la nature. Les plantes poussent jusqu'à bloquer les mouvements de l'unité cible. La cible ne peut pas effectuer d'action de mouvement. Si elle est équipée d'arme d'attaque à distance, elle peut les utiliser mais subit un malus de 1. S'il s'agit d'un lanceur de sort, il subit un malus de 1 lors de son jet de lancement de sort.

#### Gourdin magique

**Action** : simple.

**Difficulté** : 12.

**Cible** : arme du druide.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Le druide enchante son arme. Le sort octroie un bonus de +1 au jet d'attaque et rend les attaques magiques.

#### Grands pas

**Action** : Simple.

**Difficulté** : 13.

**Cible** : indépendant.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

L'enchantement octroie à la cible un bonus de +2 pas en mouvement.

#### Invisibilité aux animaux (Animal)

**Action** : simple.

**Cible** : le druide.

**Difficulté** : 12.

**Durée** : activation.

**Portée** : 0''.

**Sauvegarde** : aucune.

Les figurines type *Animal* ne peuvent pas attaquer le lanceur jusqu'à sa prochaine activation.

### Lame enflammée

**Action** : simple.

**Cible** : arme d'un indépendant.

**Difficulté** : 14.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

Le druide enflamme une arme. Le sort octroie un bonus de +1 au jet d'attaque, +1 point de dégât de feu et rend les attaques magiques.

### Marche dans les airs

**Action** : simple.

**Cible** : indépendant.

**Difficulté** : 14.

**Durée** : bataille.

**Portée** : 2 pas.

Le bénéficiaire ignore les terrains difficiles, les personnages ennemis, les obstacles bas, et les puits lorsqu'elle se déplace.

### Marche dans les airs

**Action** : simple.

**Cible** : indépendant.

**Difficulté** : 14.

**Durée** : bataille.

**Portée** : 2 pas.

Le bénéficiaire ignore les limitations de mouvement imposées par l'eau. Il peut marcher normalement sur les lacs, les rivières...

### Morsure magique

**Action** : simple.

**Cible** : unité d'animaux naturels

**Difficulté** : 13.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Le prêtre enchante les crocs et griffes des animaux visés. Le sort octroie un bonus de +1 au jet d'attaque et rend les attaques magiques.

### Peau d'écorce

**Action** : simple.

**Cible** : indépendant.

**Difficulté** : 13

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, ce qui lui confère un bonus d'altération de +2 à sa valeur d'armure (Arm).

### Pierres acérées

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 13

**Durée** : activation.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

La cible subit 1d6 blessures. Si elle se déplace durant le tour où elle a été affectée par le sort, elle subit 1d6 blessures supplémentaires.

### Résistance au feu ou au froid

**Action** : simple.

**Cible** : indépendant.

**Durée** : bataille.

**Portée** : 6 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

**Difficulté** : 12.

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques de feu ou de froid, au choix. Tous les dommages du type choisi sont réduits de 1.

### Voyage par les arbres

**Action** : simple.

**Cible** : le druide.

**Difficulté** : 16.

**Durée** : bataille.

**Portée** : 0''.

**Sauvegarde** : aucune.

Ce sort permet de pénétrer dans un arbre et de ressortir par un autre arbre n'importe où sur le champ de bataille.

## Sorts de magie profane

### Animation des morts

**Action** : simple.

**Cible** : unité.

**Difficulté** : 12

**Durée** : bataille.

**Portée** : 2 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Ce sort fait apparaître une figurine de type « Fantassin » mort-vivant à côté du lanceur de sort par 2 niveaux ou DV de ce dernier. Le lanceur peut contrôler un maximum de 4 DV de morts vivants par niveau. Le mage ne peut pas créer plus de morts vivants qu'il n'y a de cadavres sur le champ de bataille. Il doit disposer des figurines. Les morts vivants forment une nouvelle unité indépendante.

**Catégorie** : fantassin.

**Type** : mort-vivant.

**Règle(s) Spéciale(s)** : mort-vivant

Niv	Mv	Tir	Com	Dgts	Arm	Ble	Mor	Ali
2	6	-	2	2	15	2	15	NM

### Armure magique

**Action** : simple.

**Difficulté** : 13.

**Cible** : armure d'un indépendant.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

Armure de mage entoure le sujet d'un champ de force invisible mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure de +4 à l'Arm. La cible ne doit pas porter d'armure ou de bouclier pour en bénéficier.

### Bannissement

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant invoqué.

**Difficulté** : 18.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : annule.

Le magicien bannit un maximum de 2 niveaux de créatures type « Démon » ou « Élémentaire » par niveau. Une figurine qui échoue à son jet de sauvegarde est retirée comme perte.

### Boule de feu

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 14.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : demi-dégâts.

Au terme de l'incantation, le mage provoque une explosion de flammes infligeant (1d6 + niveau de lanceur de sorts) blessures de feu à la cible.

### Clignotement

**Action** : simple.

**Cible** : personnel.

**Difficulté** : 14.

**Durée** : activation

**Portée** : 0.

**Sauvegarde** : aucune.

Les attaques physiques prenant le lanceur pour cible le rate sur un résultat de 11+, les attaques magiques sur un résultat de 15+.

Le lanceur peut, entre outre, traverser les obstacles physiques car il évolue sur le plan éthéré.

### Confusion

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 16.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

L'invocateur désigne une unité ou un indépendant de n'importe quel type, n'ayant pas encore été activée. En cas d'échec au jet de sauvegarde, l'unité est confuse et agit de manière aléatoire  
1-2 : la cible attaque le lanceur de sort (corps à corps ou à distance) A défaut, elle progresse dans sa direction au pas de course.

3-4 : L'unité est immédiatement activée et agit normalement.

5-10 : la cible ne fait rien durant le round et est considérée comme activée pour le tour.

11-15 : l'unité s'éloigne du lanceur de sort au pas de course. Si une unité adverse se trouve sur sa route, elle arrête sa progression à 6 pas de l'ennemi.

16-20 : L'unité charge l'ennemi le plus proche.

### Désespoir foudroyant

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 15.

**Durée** : bataille.

**Portée** : 6 pas.

**Sauvegarde** : annule.

Un cône de désespoir inspire une grande tristesse aux sujets du sort. Toutes les créatures affectées subissent un malus de -2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et de psychologie.

### Domination

**Action** : simple.

**Cible** : indépendant.

**Difficulté** : 17.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 6 pas.

**Sauvegarde** : annule.

Le sorcier désigne une figurine ennemie à portée. Si cette dernière échoue à son jet de sauvegarde, elle est immédiatement activée et jouée par le camp du sorcier. Ce sort ne fonctionne pas sur les créatures insensibles aux effets mentaux

### Eclair

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 14.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 12 pas..

**Sauvegarde** : demi-dégâts.

Au terme de l'incantation, le mage libère une violente décharge électrique infligeant (1d6 + niveau de lanceur de sorts) blessures d'électricité à la cible.

### Effroi

**Action** : Simple.

**Difficulté** : 13.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : annule.

Le sorcier désigne une unité ou un indépendant à portée. Si ce dernier échoue à son jet de sauvegarde, il devient « Ebranlé ». Une unité « Ebranlée » devient « Démoralisée ». Ce sort fonctionne aussi sur les unités possédant le pouvoir Fanatisme mais reste sans effet sur les unités insensibles aux effets mentaux tels que les morts-vivants.

### Endurance de l'ours

**Action** : Simple.

**Difficulté** : 13.

**Cible** : indépendant.

**Durée** : bataille.

**Portée** : contact.

**Sauvegarde** : aucune.

L'enchantement dote la cible d'une résistance incroyable lui octroyant 2 points de vie supplémentaires.

### Flèche acide

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 13.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucun.

Un flèche magique, composée d'acide, jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, lui infligeant 3 blessures.

### Image miroir

**Action** : simple.

**Cible** : le magicien.

**Difficulté** : 13.

**Durée** : bataille.

**Portée** : 0.

**Sauvegarde** : aucune.

Une série de double du lanceur se matérialise au côté du lanceur. Les attaques réussies contre le lanceur sont ignorées sur un jet de 15+. Les effets de zone affectent normalement le lanceur et détruisent les doubles. Une maladresse lors du jet de protection indique que tous les doubles ont disparu et que le sort prend fin.

### Invisibilité

**Action** : simple.

**Cible** : indépendant.

**Difficulté** : 13.

**Durée** : bataille.

**Portée** : 0.

**Sauvegarde** : aucune.

La créature (et son équipement) disparaît à la vue. Le personnage n'est pas considéré comme étant l'ennemi le plus proche pour un attaquant. Les attaques dirigées contre lui échouent sur un 11+. Le sort cesse aussitôt si le sujet attaque qui que ce soit.

### Mains brûlantes

**Action** : simple.

**Cible** : indépendant ou unité.

**Difficulté** : 13.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 0.

**Sauvegarde** : aucune.

Un cône de flammes jaillit des mains tendues du mage et inflige automatiquement 2 blessures à toutes figurines en contact.

### Orbe acide/électrique/feu/ froid

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 14.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : demi-dégâts.

Au terme de l'incantation, le mage libère un orbe d'énergie qui explose infligeant (1d3 + niveau de lanceur de sorts) blessures du type d'énergie choisi à la cible.

### Porte dimensionnelle

**Action** : simple.

**Cible** : personnel.

**Difficulté** : 15.

**Durée** : instantanée

**Portée** : 24 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à 24'' (60 cm). Le sorcier peut être accompagné d'un nombre de figurines dont le total de niveau n'excède pas la moitié du siens. Ainsi, un sorcier de niveau 6 peut être accompagné d'un allié de niveau 3 ou d'un allié de niveau 2 et d'un allié de niveau 1, ou de trois alliés de niveau 1. Les figurines alliées doivent être à distance de commandement du sorcier lors de l'invocation.

### Projectiles magiques

**Action** : simple.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Difficulté** : 12.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucun.

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, lui infligeant 2 blessures.

### Protection contre les projectiles

**Action** : simple.

**Cible** : le magicien.

**Difficulté** : 13.

**Durée** : bataille.

**Portée** : 12 pas.

**Sauvegarde** : aucun.

Le sujet du sort est protégé contre les projectiles et les armes de jet. Le magicien obtient une réduction des dégâts de 2 contre les armes à distance non magique. Ce sort est sans effet contre les projectiles des machines de guerre.

### Rapidité

**Action** : Simple.

**Difficulté** : 15.

**Cible** : indépendant.

**Durée** : activation.

**Portée** : 2 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude. Il gagne un bonus de +4 à la CA, 4 pas de mouvement et peut utiliser une attaque à outrance même s'il s'est déplacé lors de son activation.

### Suggestion

**Action** : Simple.

**Difficulté** : 13.

**Cible** : unité ou indépendant.

**Durée** : instantanée.

**Portée** : 6 pas.

**Sauvegarde** : aucune.

Le lanceur peut activer une unité alliée, sous réserve qu'elle ne l'ait pas déjà été dans ce tour et qu'elle ne soit pas en proie à la panique.

## ANNEXE 2 -LISTE DES CAPACITES SPECIALES

Vous trouverez, ci-dessous, une liste non exhaustive de capacités spéciales. Les capacités spéciales peuvent être de nature « type », « extraordinaire », « magique », « surnaturelle », « limitative » ou « commandement ».



Dans un souci de simplification, chaque capacité augmente le coût de recrutement d'une figurine de 3 points ou réduit son coût de -3 dans le cas d'une limitation. Cependant, comme cela influe sur le coût global de la figurine, qui détermine le coefficient multiplicateur, au final plus la créature est puissante plus le coût de la capacité augmente. Ainsi un même pouvoir coûtera 3 points pour une figurine de niveau 1 et 18 pour une figurine de niveau 20.

**Capacités de Commandement** (Effet de commandement). Les pouvoirs de commandement ne sont pas magiques. Seuls les héros en possèdent. Ils octroient un bonus aux troupes présentes sous le commandement du héros.

**Capacités Type** (Type). Les pouvoirs de Type ne sont pas magiques. Ils illustrent une particularité raciale ou technique de la figurine.

**Capacités extraordinaires** (Ext). Les pouvoirs extraordinaires ne sont pas magiques, mais ils sont si spécialisés qu'on ne peut pas les maîtriser sans avoir suivi la formation adéquate. Ces pouvoirs ne sont en rien gênés par les sorts ou effets interdisant l'usage de la magie.

**Capacités magiques** (Mag). Les pouvoirs magiques fonctionnent comme des sorts. Ils sont soumis à la résistance à la magie et à une éventuelle dissipation de la magie. Ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie est supprimée ou réprimée (comme dans une zone d'antimagie).

**Capacités surnaturelles** (Sur). Les pouvoirs surnaturels sont magiques mais ne fonctionnent pas comme des sorts. Ces pouvoirs ne sont pas soumis à la résistance à la magie mais ne fonctionnent pas au sein d'une zone d'antimagie ou tout autre lieu où la magie est supprimée ou réprimée. Les effets d'un pouvoir surnaturel ne peuvent pas être dissipés et ils ne peuvent pas être la cible d'un contresort.

**Limitation.** Une limitation impose des malus à une figurine dans certaines situations. Elle réduit le coût de recrutement d'une figurine.

### Absorption d'énergie (Sur)

Certaines créatures, principalement des morts-vivants, possèdent un terrifiant pouvoir surnaturel qui leur permet de voler l'énergie vitale de leurs proies quand elles les touchent. Pour chaque touche réussie, la victime doit réussir une sauvegarde de 11+, ou subir deux blessures supplémentaires.

### Affaiblissement ou diminution de caractéristique (Sur)

Certaines attaques réduisent la valeur des caractéristiques de l'adversaire. Leur effet peut être temporaire (affaiblissement) ou permanent (diminution). Pour chaque touche réussie, la victime doit réussir une sauvegarde de 11+, ou subir un malus de -1 à tous ses jets pour le reste de la bataille.

### Arbalétrier (Type)

Ce personnage doit consacrer une action de mouvement à recharger son arbalète avant de pouvoir de nouveau tirer. Il débute la partie avec son arbalète chargée. Cette capacité ne génère pas de surcoût.

### Arquebusier (Type)

Ce personnage ne peut pas se déplacer et tirer dans le même tour. Il débute la partie avec son arquebuse chargée. Cette capacité ne génère pas de surcoût.

### Amphibien (Ext)

Ce personnage ignore les malus de mouvement imposés par les étendues d'eau. Il peut se déplacer sous l'eau librement. Sa

vitesse de déplacement aquatique est indiquée entre parenthèse à côté de sa valeur de déplacement normale.

#### Antimagie (Sur)

Sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels cessent de fonctionner au contact de la créature (les pouvoirs extraordinaires ne sont pas affectés). L'antimagie ne fait pas disparaître la magie, elle la réprime seulement. Cela signifie que les sorts et les objets magiques recommencent à faire effet dès qu'ils ne sont plus en contact avec la figurine (sauf pour les sorts ou effets dont la durée s'est achevée entre temps). Les effets de zone affectent les autres créatures présentes.

#### Attaque à outrance (-) (Ext)

Pendant son tour, ce personnage peut effectuer le nombre d'attaques indiquées au lieu de se déplacer.

#### Attaque à outrance caudale (-) (Ext)

Pendant son tour, ce personnage peut effectuer un nombre de nombre d'attaque supplémentaire indiquée au lieu de se déplacer, mais uniquement vers l'arrière.

#### Attaque au galop (Ext)

Cette figurine peut se déplacer au double de sa vitesse et porter une attaque au corps à corps à n'importe quel moment durant son mouvement.

#### Attaque de mort (Sur)

Les attaques de mort tuent instantanément. Un personnage tué par ce type d'attaque doit réussir un jet de sauvegarde de 11+, ou être retiré comme perte.

#### Attaque en finesse (Ext)

Ce personnage réduit de 2 la classe d'armure de ses adversaires lors d'un corps à corps.

#### Attaque en mouvement (Ext)

Cette figurine peut se déplacer à la fois avant et après avoir attaqué.

#### Attaque en vol (Ext)

Cette figurine peut se déplacer à la fois avant et après avoir attaqué.

#### Attaque magique (Mag)

Les attaques de ce personnage sont considérées comme magiques.

#### Attaques multiples (-) (Ext)

Ce personnage peut porter le nombre d'attaque indiqué même s'il s'est déplacé durant le tour.

#### Attaque sonore (Sur)

Placez le gabarit de souffle moyen au contact de la figurine. Tous les adversaires touchés par le gabarit doivent sauvegarder à 11+ ou subir 1 blessure.

#### Attaque sournoise (Ext)

Ce personnage inflige +1 blessure contre un ennemi qui n'a pas été activé pendant ce round.

#### Aura de mort (Sur)

Les animaux naturels ne peuvent pas attaquer ce personnage. S'il charge des animaux, ceux-ci entre en déroute dès la fin du combat.

#### Aura de sainteté (sur)

Ce personnage inflige un malus de 1 sur tous les jets des créatures mortes vivantes ou démoniaques.

#### Berserker (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir est soumise à la règle de Frénésie.



#### Cavalier (Ext)

Ce personnage bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque contre les troupes à pieds de taille M et passe les obstacles de 2 pas de haut et un pas de large maximum sans subir de pénalité de mouvement.

#### Charge en puissance (Ext)

+1 au jet d'attaque si le personnage a chargé pour arriver au combat pendant ce tour.

#### Charge irrésistible (Ext)

+2 au jet d'attaque si le personnage a chargé pour arriver au combat pendant ce tour.

### Châtiment (-) (Sur)

Si ce personnage réussit un coup critique sur une créature du type indiqué, les dommages sont triplés.

### Contact intangible (Sur)

Ce personnage ignore les bonus d'armure de la cible lorsqu'il porte une attaque au contact.

### Contrôle des morts-vivants (Sur)

Un personnage doté de ce pouvoir peut y recourir 1 fois / 3 niveau durant la bataille. Le contrôle à une portée de 6 pas et soigne 1d6 points de points de vie à une unité ou un indépendant mort-vivant.

A l'issue de l'utilisation, une unité ennemie mort-vivant doit réussir un jet de moral DD15. En cas d'échec, la créature ou l'unité passe sous le contrôle du prêtre. Le prêtre ne peut contrôler que l'équivalent de deux fois son niveau en morts vivants adverses. Exemple : un prêtre 5 peut contrôler 10 niveaux de morts-vivants soit 5 zombies.

### Convocation (Mag)

Une créature dotée d'un tel pouvoir est à même de convoquer des créatures du type indiqué dans son profil, comme si elle lançait convocation de monstres, une fois par partie. Lancer la convocation est compte comme une action complexe et réussi sur un résultat de 11+. Les créatures invoquées forment une unité aux ordres de l'invocateur. Une créature invoquée ne peut pas utiliser ce pouvoir.

### Coup brutal (Ext)

Ce personnage inflige +1 aux dommages s'il a chargé pour arriver au combat pendant ce tour.

### Coup fabuleux (Ext)

Si une créature dotée d'un tel pouvoir réussit un coup critique, la cible subit triple dommages et est projetée de 6 pas en arrière. Sonnée, elle est considérée comme ayant été activée pour le tour.

### Coup final (Ext)

Si une créature dotée d'un tel pouvoir réussit un coup critique, les dommages sont triplés.

### Crachat acide (Ext)

Placez le gabarit de souffle moyen, au contact de la figurine. Tous les adversaires touchés par le gabarit doivent sauvegarder à 11+ ou subir 2 blessures.

### Crachat glacial (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir peut lancer une attaque à distance dans une portée de 6 pas. Si la cible est touchée, elle subit 1 blessure de froid et doit sauvegarder à 11+. En cas d'échec, elle est hébétée et considérée comme activée pour le tour.

### Créature de l'ombre (Ext)

Une créature dotée de ce pouvoir subit un malus de 1 sur ses jets d'attaque et de moral lorsqu'elle combat en plein jour. Par contre, elle ignore les malus imposés par l'obscurité.

### Création de mort-vivant (Mag ou sur)

Une créature dotée d'un tel pouvoir peut créer un fantassin zombie par tour. Ce zombie peut être rattaché une unité existante ou former la garde de la créature. Le zombi apparaît dans un rayon de 6 pas de la créature (Même au contact de l'ennemi). Le zombie créé est considéré comme activé durant le tour. La figurine de zombie doit être disponible et identifiable sur la table de jeu. La créature ne peut pas créer plus de zombie qu'il n'y a eu de figurines tuées durant la bataille.

### Démon (Type)

Une créature dotée d'un tel pouvoir est immunisé aux poisons, à l'électricité, et réduit de 2 points les dommages de feu et de froid et des attaques non magiques.

**Attention ce pouvoir coûte 15 points dans le calcul d'un profil.**

### Diable (Type)

Une créature dotée d'un tel pouvoir est immunisé aux poisons, au feu, et réduit de 2 points les dommages d'acide et de froid et des attaques non magiques.

**Attention ce pouvoir coûte 15 points dans le calcul d'un profil.**

### Dissimulation (Sur)

Une créature pourvue de cette particularité a le pouvoir de prendre l'apparence d'une créature ou d'un type de créature précis. Elle peut commencer la partie au sein d'une unité. En début de partie, elle a le même aspect qu'un soldat ordinaire, sa véritable nature est révélée lorsqu'elle engage le combat. Remplacez le modèle par la figurine métamorphosée.

### Dresseur (-) (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir contrôle les créatures alliées, du type indiqué, présentes dans un rayon de 6 pas.

### Drow (Type)

Une créature dotée d'un tel pouvoir bénéficie d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde joué contre la magie (Sort ou pouvoir)

### Elémentaire (Type)

Une créature dotée d'un tel pouvoir est immunisé au poison, sommeil, paralysie, étourdissement, aux coups critiques et aux attaques sournoises. Par contre, elle subit double dommages en cas d'attaque basée sur l'élément opposé. (Eau/ Feu ; Terre/ Air)

### Empathie (-) (Limitation)

Une créature pourvue de cette particularité doit se trouver à distance de commandement d'un dresseur de son type lorsqu'elle est activée. Dans le cas contraire, elle quitte le champ de bataille. Si elle est en combat, la règle ne s'applique pas. **Cette**

**limitation réduit de 3 points le coût de recrutement d'une créature.**

#### Enchaînement (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir peut, 1 fois par tour, si elle a tué un ennemi adjacent en effectuant une attaque de corps à corps, se déplacer d'un pas et effectuer 1 attaque contre un autre ennemi au contact.

#### Ennemis jurés (Type)

Une créature dotée d'un tel pouvoir bénéficie d'un bonus +2 au jet d'attaque et +1 de dégât contre les créatures du type indiqué.

#### Escalade (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir ignore les malus de mouvement imposés par la nature du terrain. Elle ne peut pas franchir les terrains infranchissable de type gouffre, lac, etc.

#### Esprit double (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir fait 2 jets de sauvegarde contre les sorts affectant l'esprit et garde le meilleur résultat.

#### Esquive (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir bénéficie d'un bonus de +2 à sa valeur d'Arm lorsqu'elle combat un adversaire d'un niveau supérieur au sein.

#### Etat gazeux (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir peut traverser tous les obstacles sans malus.

#### Eventration (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir effectue un coup critique sur un jet d'Attaque de 19 ou 20.

#### Fanatisme (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir est insensible aux facteurs psychologiques, sauf s'ils résultent d'un effet magique.

#### Festin sinistre (Sur)

Une créature dotée d'un tel pouvoir peut détruire un zombie de son armée pour récupérer ses points de vie. Le zombie doit être en contact socle à socle. Cette action compte comme une action complexe.

#### Fine lame (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir obtient un coup critique sur un jet d'Attaque de 19 ou 20.

#### Force du nombre (Effet de commandement)

Un héros doté d'un tel pouvoir octroie un bonus de +2 au CC de ses troupes si elles sont plus nombreuses que l'ennemi lors d'un corps à corps.

#### Forestier (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir ignore les malus de mouvement imposés par la végétation naturelle.

#### Fureur bestiale (Effet de commandement)

Un héros doté d'un tel pouvoir octroie un bonus de +1 aux dommages des troupes sous son commandement lorsqu'elles chargent.

#### Gloire et honneur (Effet de commandement)

Les troupes d'infanterie, placées sous le commandement d'un héros doté d'un tel pouvoir, obtiennent un critique sur 19-20 et double le bonus de bravoure accordé par un porte-bannière.

#### Gobelin (Type)

Un personnage doté d'un tel pouvoir est capable de voir dans l'obscurité. De plus, il est considéré comme une figurine de taille P.

#### Halfelin (Type)

Un personnage doté d'un tel pouvoir ignore les malus de mouvement imposés par la végétation et bénéficie d'un bonus de +1 au jet d'attaque à distance contre les adversaires à 6 pas. De plus, il est considéré comme une figurine de taille P.

#### Honneur du régiment (Effet de commandement) (Ext)

Un héros, doté d'un tel pouvoir et commandant une unité octroie, un bonus de +1 au jet de bravoure à cette unité si elle possède un étendard.

#### Hurlement glaçant (sur)

Ce pouvoir remplace l'attaque. Une créature dotée d'un tel pouvoir force toutes les figurines ennemies dans un rayon de 6 pas à faire un test moral DD15.

#### Immunité (Type) (Ext ou Sur)

Une créature dotée d'un tel pouvoir est immunisé aux attaques/effets basés sur l'élément indiqué.

#### Imposition des mains (Sur)

Un héros doté d'un tel pouvoir peut, 1 fois par bataille, restaurer 1 points de vie/ 2 niveaux à une créature vivante (Ou à lui-même) en contact socle à socle Cette action remplace l'attaque

#### Infiltration (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir peut être placée après que toutes les autres troupes (amies et ennemies) aient été déployées et ce n'importe où sur le champ de bataille. Si plusieurs unités possèdent ce pouvoir, on détermine aléatoirement l'ordre de déploiement.

Inspiration vaillante (Effet de commandement)

Un héros doté d'un tel pouvoir octroie un bonus de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de bravoure aux troupes sous son commandement.

#### Inspiration vaillante (Effet de commandement) (Ext)

Un héros doté d'un tel pouvoir octroie aux troupes sous son commandement, dans un rayon de 6 pas, un bonus de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de bravoure.

#### Intangible (Sur)

Une créature dotée d'un tel pouvoir traverse sans malus obstacle et terrain, et toute attaque portée contre elle échoue sur un résultat de 11+.

#### Jet de rocher (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir peut lancer un rocher, infligeant 3 de dommages, à une distance de 24 pas.

#### Lancier

Une créature dotée d'un tel pouvoir obtient +2 au jet d'attaque contre la cavalerie et contre les adversaires volants.

#### Lycanthrope (Sur)

Une créature dotée d'un tel pouvoir bénéficie d'une réduction aux dommages non magique de 1 et de la vision nocturne. Lorsqu'elle se révèle, une figurine de lycanthrope doit remplacer la figurine normale.

#### Mage de guerre (Ext)

Un héros doté d'un tel pouvoir parvient à lancer son sort, malgré son armure, sur un résultat de 5+ sur 1d20.

#### Maître de visée (Effet de commandement) (Ext)

Un héros doté d'un tel pouvoir octroie aux troupes sous son commandement d'ignorer les malus de longue portée lorsqu'elles effectuent un tir.

#### Maître des animaux (Effet de commandement) (Ext)

Un héros doté d'un tel pouvoir octroie un bonus de +1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de bravoure des animaux placés sous son commandement.



#### Mort-vivant (Type)

Une créature dotée d'un tel pouvoir est insensible aux effets mentaux, aux attaques critiques, aux attaques sournoises, au poison et au froid ; ainsi qu'aux facteurs psychologique.

#### Mouvement éclipsant (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir ignore les dommages infligés par une attaque réussie sur un 11+.

#### Nain (Type)

Une créature dotée d'un tel pouvoir bénéficie +1 en Attaque et +1 de Dégâts contre les goblinoïdes ainsi que d'un bonus de +4 à la CA contre les créatures de type géant.

#### Nuée (Type)

Une créature dotée d'un tel pouvoir est insensible aux coups critiques, aux effets mentaux, aux charmes. De plus, elle inflige automatiquement ses dommages lorsqu'elle est en contact avec une figurine.

#### Opiniâtreté (Effet de commandement)

Un héros doté d'un tel pouvoir permet à une unité, à 6 pas, de réussir automatiquement un jet de bravoure. Il peut recourir à ce pouvoir 2 fois par partie, sur 2 unités différentes.

#### Paralyse (Ext ou Sur)

Une créature dotée d'un tel pouvoir peut paralyser ses victimes en cas d'attaque de corps à corps réussie. Une cible touchée subit les blessures et doit sauvegarder à 11+ En cas d'échec, elle est paralysée et considérée comme activée pour le tour.

#### Pavois

Une créature dotée d'un tel pouvoir porte un pavois qui lui procure un abri lourd.

#### Pétrification (Mag)

Une créature dotée d'un tel pouvoir peut recourir à une attaque de regard une fois par partie. Cette attaque remplace l'attaque normale. Elle a une portée 6 pas, La cible doit réussir un jet de sauvegarde DD 15. En cas d'échec, la cible est pétrifiée pour le reste de la partie où jusqu'à ce qu'un sort approprié ne la libère.

#### Peur (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir provoque la Peur conformément aux règles.

#### Piétinement (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir inflige 2 points de dommage lorsqu'elle arrive au contact d'un adversaire suite à une charge (avant les jets de combats). La victime sauvegarde sur 11+ et évite les blessures

### Poison (Ext)

Pour chaque touche infligée par une créature ayant un tel pouvoir, la victime doit réussir une sauvegarde de 11+, ou subir une blessure supplémentaire.

### Position défensive (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir peut y avoir recours 1 fois par bataille. L'activation remplace le mouvement. Cette créature obtient un bonus de +1 au jet d'attaque, aux dommages et à l'armure jusqu'à sa prochaine action de mouvement. Elle peut se déplacer d'un pas sans perdre les bénéfices de sa position.

### Pour le Royaume (Effet de commandement)

Un héros, doté d'un tel pouvoir et commandant une unité, immunise les troupes sous son commandement direct au pouvoir de Peur.

### Présence terrifiante (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir provoque la terreur conformément aux règles.

### Protection contre (-) (Sur)

Une créature dotée d'un tel pouvoir impose un malus de -2 aux jets d'attaque des créatures, à son contact, de l'obédience indiquée.

### Puanteur(Ext)

Les figurines au contact d'une créature dotée d'un tel pouvoir subissent un malus de -2 au jet d'attaque en raison de la puanteur qu'elle dégage.

### Réduction des dégâts (Ext ou Sur)

Une créature dotée d'un tel pouvoir réduit du nombre indiqué tous les dommages non magiques qui lui sont infligées.

### Régénération (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir, qui ne se déplace pas pendant son tour, régénère le nombre de points de vie indiqué à la fin de ce tour. Les dommages de feu et d'acide ne peuvent pas être régénérés. La créature ne peut guérir que des dommages subis.

### Rejeton (sur)

Une figurine tuée par une créature dotée d'un tel pouvoir devient un rejeton du même type sur 16+.

### Rempart inébranlable (Effet de commandement)

Un héros, doté d'un tel pouvoir et commandant une unité, octroie un bonus de +2 à l'armure aux troupes sous son commandement direct.

### Renvoi des morts-vivants (Sur)

Un personnage doté de ce pouvoir peut y recourir 1 fois / 3 niveau durant la bataille. Le renvoi à une portée de 6 pas et inflige 1d6

points de dommages à une unité ou un indépendant mort-vivant. A l'issue de l'utilisation, l'unité doit réussir un jet de moral DD15. En cas d'échec, l'unité est mise en déroute.

### Résistance au renvoi des morts-vivants (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir soustrait le nombre indiqué au résultat du jet indiquant blessures infligées par un renvoi des morts vivants.

### Résistance aux énergies destructives (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir réduit du nombre indiqué tous les dégâts d'un type d'énergie qui lui sont infligées.

### Sauvagerie (Limitation)

Une créature dotée d'une telle faiblesse doit terminer son déplacement au contact d'un ennemi s'il le peut. Dans le cas contraire, il doit progresser vers l'adversaire le plus proche. Il ne bénéficie jamais des effets de commandement des héros. **Cette limitation réduit de 3 points le coût de recrutement d'une créature.**

### Science du critique (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir réussit une attaque critique sur un résultat de 19-20.

### Souffle

Une créature dotée d'un tel pouvoir est capable de souffler un cône du type d'énergie et infligeant les dommages indiqués. Il s'agit d'une action d'attaque. Placez le gabarit de souffle au contact de la créature, toutes les figurines sous le gabarit subissent les dommages sur un résultat de 11+.

### Squelette (Sur)

Une créature dotée d'un tel pouvoir réduit de 1 toutes les blessures qui lui sont infligées par les armes de trait.

### Succession d'enchaînement (Ext)

Une fois par tour, si une créature dotée d'un tel pouvoir bat un ennemi adjacent en effectuant un enchaînement, elle peut se déplacer immédiatement d'un pas et effectuer 1 attaque contre un autre ennemi adjacent.

### Télépathie (Sur)

La distance de commandement d'une créature dotée d'un tel pouvoir est de 12 pas et non de 6 pas.

### Têtes multiples (Limitation)

Une créature dotée d'une telle faiblesse perd une attaque par tranche de 3 points de dommages subis et inversement.

### Tir à bout portant (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir obtient un bonus de +1 à l'attaque contre les adversaires à 6 pas.

#### Tir de loin (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir ignore le malus de longue portée lorsqu'il effectue un tir.

#### Tir de précision (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir inflige +1 de dégât à un ennemi qui n'a pas été activé pendant ce round s'il réussit une attaque à distance.

#### Tir rapide (Ext)

Pendant son tour, une créature dotée d'un tel pouvoir peut effectuer 1 attaque à distance supplémentaire au lieu de se déplacer.



#### Transpercement (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir peut bondir sur une cible à porter de charge en resserrant toutes ses pattes. L'attaque se fait à +5 et inflige des dommages en fonction de la taille de la cible: TP: 3 blessures, TM 4 blessures, TG 5 blessures, au-delà 8 Blessures.

#### Vermine (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir est insensible au facteur psychologique, même magique.

#### Vision dans le noir (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir ignore les malus imposés par l'obscurité naturelle.

#### Vision et perception aveugle (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir n'est pas affectée par les effets de dissimulation tel que l'obscurité naturel ou magique, l'invisibilité, les effets de floue, les illusions...

#### Vision nocturne (Ext)

Une créature dotée d'un tel pouvoir n'est pas soumise aux limitations imposées par le combat de nuit.

#### Vol (Ext ou Mag)

Une créature dotée d'un tel pouvoir ignore les terrains difficiles, les personnages ennemis, les obstacles bas, et les puits lorsqu'elle se déplace.

#### Vol stationnaire (Ext)

Une figurine dotée d'un tel pouvoir n'est pas soumis à la règle de déplacement obligatoire des créatures volantes.

#### Vulnérable (-) (Limitation)

Une créature dotée d'une telle faiblesse subit double dommages lors de blessures basées sur l'élément indiqué. **Cette limitation réduit de 3 points le coût de recrutement d'une créature.**

#### Zombie (Limitation)

Une créature dotée d'une telle faiblesse ne peut pas courir, ni charger. **Cette limitation réduit de 3 points le coût de recrutement d'une créature.**

