

Sommaire

1	Présentation.....	2
2	Les règles génériques.	3
2.1	Les unités.	3
2.1.1	Combattants et incarnés.....	3
2.1.2	Unité, bannière et compagnie.....	3
2.1.3	Combattants spéciaux.....	3
2.1.4	Meneur d'unité.	3
2.1.5	Commandeur.....	3
2.1.6	Puissance d'une unité.	4
2.1.7	Catégories de combattants.....	4
2.1.8	Rang des combattants.	6
2.1.9	Points de vie des combattants.....	6
2.1.10	Type d'une unité.....	6
2.1.11	Formation des unités.....	7
2.2	Champ de vision et lignes de vues.	8
2.2.1	Taille des combattants.	8
2.2.2	Taille des obstacles.....	8
2.2.3	Lignes de vue.....	8
2.2.4	Déplacement des combattants.....	9
2.2.5	Ligne de vue au sein d'une unité. ...	9
2.2.6	Ligne de vue à travers une unité ennemie ou une mêlée.....	9
2.3	Jouer avec le décor.	9
2.3.1	Lignes de vues de combattants en hauteur.9	
2.3.2	Placer ses figurines sur un décor. 10	
2.4	Les cartes.	11

2.5	Tableau de résolution universelle.	12
2.5.1	Le tableau.....	12
2.5.2	Les dés supplémentaires.	13
3	Lever une armée.	13
4	Déroulement d'une partie.....	13
4.1	Le déploiement.	13
4.2	Placer des unités en réserve.....	14
4.3	Entrée des réserves.....	14
4.4	Dérouement d'un Tour de jeu.	15
5	Phase tactique.	15
5.1	Principe.....	15
5.2	Jet d'autorité.....	16
5.3	Points de tactique.....	16
6	Phase des ordres.	16
6.1	Les ordres d'action :.....	17
6.1.1	Rester immobile.....	17
6.1.2	Marcher.....	17
6.1.3	Courir :.....	17
6.1.4	Changement de formation.	17
6.1.5	Effectuer un assaut :.....	18
6.1.6	Un engagement :.....	19
6.1.7	Se désengager.....	20
6.1.8	Attaque à distance:.....	20
6.1.9	Attaque à distance avec une arme à aire d'effet :.....	22
6.1.10	Obstacle et malus de tir.....	22
6.1.11	Les actions mystiques.....	23
6.2	Les ordres de réaction :.....	23

6.2.1	Réception de charge :.....	23	10.3.2	Lancer un sortilège.....	35
6.2.2	Contre charge :	24	10.3.3	Lancer un rituel	35
6.2.3	Retraite :.....	25	10.3.4	Les règles d'invocation.	37
7	Mêlée : Attaque et défense.....	25	11	Les incarnés.....	38
7.1	Quand une mêlée a-t-elle lieu ?.....	25	11.1	Qu'est-ce qu'un incarné ?	38
7.2	Réserve de dés.....	25	11.2	Nombre d'incarnés dans une compagnie.....	38
7.3	Répartition des dés en mêlée.	25	11.3	Les attributs.....	38
7.4	Résolution du combat.	25	11.4	Les points d'élixir.	39
7.5	Mouvement de poursuite :	29	11.5	Constitution d'une compagnie.	39
8	Le moral.	29	11.6	Avantage des Incarnés.....	39
8.1	Vaillance et déroute.....	29	11.6.1	Incarné dans son unité.....	39
8.2	Le courage et la peur.....	29	11.6.2	Répartition des dégâts	39
8.3	Quand effectue-t-on un test de courage ?.....	30	11.7	L'élixir.....	40
8.4	Echec à un test de courage.	30	11.7.1	Dépenser de l'élixir.	40
8.5	Ralliement.....	31	11.7.2	La réserve d'élixir.	40
8.6	Porte étendard.	31	11.7.3	Gagner de l'Élixir.....	41
9	Les tactiques.....	31	12	Les tactiques.....	41
9.1	Adopter une tactique.....	31	13	Liste des Compétences.....	42
9.2	Réserve de point de tactique.	32	14	Les mises à jour.....	46
10	Les mystiques.....	32			
10.1	Introduction.....	32			
10.2	Les fidèles.....	33			
10.2.1	La réserve de foi.....	33			
10.2.2	Appeler un miracle	33			
10.2.3	Appeler une litanie.....	33			
10.3	Les magiciens.....	35			
10.3.1	La réserve de mana.....	35			

Rag'Narok 3

1 PRÉSENTATION.

Rag'Narok 3 est une version améliorée de confrontation l'âge du Rag'Narok crée par la société Rackham. Pourquoi améliorée ? Tout simplement parce que Rackham a créé un jeu aux rouages simples et fluides, mais

malheureusement très déséquilibré. Nous avons donc conservé l'esprit du jeu tout en apportant quelques améliorations.

Après avoir amélioré le jeu dans sa version Confrontation 4.5 nous avons réfléchi et voulu aller plus loin car plein de points ne nous plaisaient pas encore. Nous nous penchons maintenant sur la version qu'on nommera Rag'Narok 3.

2 LES RÈGLES GÉNÉRIQUES.

2.1 LES UNITÉS.

2.1.1 COMBATTANTS ET INCARNÉS.

Il existe différents types de combattants à confrontation. Les **combattants** standards qui représentent les troupes de bases et les **Incarnés** (régit par des règles spécifiques). Les Incarnés sont choisis des Dieux. On les reconnaît car ils possèdent un nom propre.

Sauf mention contraire, un Incarné ne peut former une unité à lui tout seul. Il doit rejoindre une unité (avec certaines restrictions par moment définies dans le livre d'armée).

Il ne peut y avoir qu'un seul Incarné par unité.

2.1.2 UNITÉ, BANNIÈRE ET COMPAGNIE.

Une **compagnie** est une armée constituée de différents combattants de tout un peuple.

Une compagnie est composée de bannières.

Une **bannière** est composée d'unités.

Une **unité** est constituée de combattants du même type (unité de cavaliers, unité d'archers, de paladins etc...

2.1.3 COMBATTANTS SPÉCIAUX.

Les troupes de bases sont souvent accompagnées de combattants spéciaux. Ils ont les mêmes caractéristiques que les troupes de base mais ils disposent d'un effet de jeu particulier. Il y a les porte étendards, les musiciens, les guerriers mages, les moines guerriers etc... Tout ceci est décrit dans les livres d'armées.

2.1.4 MENEUR D'UNITÉ.

Chaque unité comprend un **meneur**.

Le meneur sert de point de référence de l'unité.

Au sein d'une même unité, les combattants doivent tous être à une distance maximale de 2,5 cm les uns des autres et aucun combattant ne peut être à plus de 10 cm du meneur.

Si une unité comprend un Incarné, c'est automatique lui le meneur de l'unité.

Si l'unité ne comprend pas d'Incarné, le meneur de l'unité est désigné par le joueur parmi les combattants autre que les combattants spéciaux (les musiciens, portes étendard ou guerrier mystiques).

Lorsque le meneur est éliminé, le joueur qui contrôle son unité en désigne un autre immédiatement.

Il n'y a aucune pénalité lorsqu'un meneur est éliminé.

2.1.5 COMMANDEUR.

Une compagnie doit obligatoirement comprendre au moins un Incarné. Un incarné est un combattant unique (il a un nom propre). Il se

distingue des autres troupes car il possède une valeur d'autorité .

L'incarné possédant la plus haute valeur d'autorité est le commandeur de la compagnie. En cas d'égalité, le joueur choisit quel incarné est le commandeur. En cas de perte du commandeur, un autre commandeur est immédiatement désigné parmi les Incarnés restants. Si il n'y a plus d'incarné, un combattant de plus haut rang parmi l'infanterie ou la cavalerie devient le nouveau commandeur avec une valeur d'autorité de 0.

2.1.6 PUISSANCE D'UNE UNITÉ.

La puissance d'une unité représente l'impact qu'elle va avoir lorsqu'elle va se lancer dans un assaut ou lorsqu'elle va subir un assaut.

Les combattants de taille 1 et 2 (sur des socles de 30 mm) ont une puissance de 1.

Les combattants de taille 3 (socle de 40 et 50 mm) ont une puissance de 2.

Le dragon Cynwall a une puissance de 3 ainsi que les Titans.

2.1.7 CATÉGORIES DE COMBATTANTS.

Il existe différents types de combattants.

L'infanterie, la cavalerie, les créatures, les titants et les machines de guerre.

L'infanterie :  regroupe la majorité des troupes. Elle ne présente rien d'extraordinaire.

La cavalerie :  regroupe les combattants se déplaçant sur des chevaux des rats, des échasses

etc. Il existe deux types de cavalerie : la cavalerie légère et la cavalerie lourde.

La cavalerie légère bénéficie de l'effet suivant :

Bond : une unité possédant l'effet ou la compétence bond peut franchir des obstacles de 10 cm de haut et 10 cm de large.

La cavalerie lourde bénéficie de l'effet suivant :

Force en charge : Lorsqu'un combattant de cavalerie lourde fait une charge, il ajoute son Attaque au corps à corps à sa Force pour résoudre ses tests de Force au corps à corps.

Par ailleurs Toutes les unités de cavalerie bénéficient des effets suivants :

- **Charge de cavalerie :** Une unité de cavalerie a seulement besoin d'être libre pour exécuter une charge (voir plus loin) quelle que soit la Puissance de l'unité assaillie.

- **Monture de guerre :** Chaque combattant de cavalerie bénéficie de la compétence «Désengagement ». Un combattant engagé doté de cette compétence n'est pas soumis au test de désengagement lorsqu'il se désengage. Son désengagement est réussi d'office.

Les créatures :  Les créatures sont des animaux ou des monstres qui se joignent exceptionnellement, souvent en petit nombre, à une armée. Dotées de capacités uniques, les créatures sont tout sauf des combattants normaux ! Ces monstres sont spécialement entraînés pour la guerre. Dépourvus de sentiments, ils se battent jusqu'au dernier. Une unité de créatures à moins de la moitié de son

effectif initial ne fait pas de test de Courage au début de son activation.

Les machines de guerre :  Les machines de guerre ont des points de structure à la place des points de vie. Elles doivent être manœuvrées par un équipage de servants. L'effectif de cet équipage est indiqué dans la description de la machine de guerre. Une machine de guerre sans servant ni pilote ne peut pas être activée. Lorsque sa carte est jouée, le joueur qui la contrôle passe son tour.

Dans le format original les machines de guerre sont immobiles. Maintenant nous allons laisser la possibilité de les déplacer avec une pénalité.

Déplacer une machine de guerre : Si l'unité de la machine de guerre dispose de :

- 1 servant : la machine ne peut pas être mise en mouvement.
- 2 servants: la machine ne peut que se déplacer de la valeur de MOU du servant.
- 3 servants et plus: la machine peut se déplacer du double du MOU des servants.

Quel que soit le type de déplacement, lors du tour suivant le déplacement et lors du tour durant le déplacement de la machine de guerre elle ne pourra pas tirer.

Placement des servants: Les servants doivent se trouver à 2,5 cm les uns des autres et à 2,5 cm de la machine de guerre.

Servant de soutien: Il est possible d'ajouter 2 servants supplémentaires pour un coût de 40 PA

par servant. Ces servants restent à 2,5 cm des autres servants.

Lors des tirs de la machine de guerre il n'est pas possible d'utiliser plus de dés que ceux autorisés par l'effectif initial. Ces servants servent simplement à remplacer des servants éliminés afin de ne pas perdre de dés pour le tir.

Exemple: le canon griffon a trois servants de base. Le tir d'effectue donc avec 3 dés.

Le joueur griffon décide d'embaucher pour 80PA 2 servants de plus. Il y a donc 5 servants autour du canon mais toujours 3 dés pour le tir. Si l'unité du canon perd 1 servant le joueur pourra toujours effectuer son tir avec 3 dés.

Les tireurs peuvent aussi utiliser la machine de guerre.

Dans le cas où tous les servants ont été éliminés. Une unité de tireur au contact de la machine de guerre peut se scinder et laisser autant de tireur au contact de la machine. Les tireurs au contact deviennent à leur tour des servants. Cependant lors des tirs avec la machine de guerre le joueur subira une pénalité de +1 cumulable avec d'autres éventuelles pénalités.

Quel que soit le nombre de tireurs au contact de la machine, le joueur ne pourra pas lancer plus de dés que le nombre maximum de servant autorisé.

Les titans :  Les titans sont des combattants d'une taille démesurée, si grands qu'ils valent à eux seuls une petite armée.

Les titans ignorent les terrains difficiles. Aucun effet de jeu ne peut les déplacer ni les renverser.

Un titan bénéficie de Désengagement. Un combattant engagé doté de cette compétence n'a pas besoin de faire de test de force lorsqu'il se désengage. Le test est réussi automatiquement.

Les titans sont si massifs que plusieurs cartes les représentent : une pour chaque partie de leur corps gigantesque. L'une d'entre elles est la carte de profil, les autres sont des cartes de capacités titanesques. **Toutes ces cartes sont placées dans la séquence d'activation.** Les pouvoirs ou les actions correspondant à une carte sont utilisés lorsque cette carte est révélée.

Le joueur peut sacrifier une carte de capacité titanesque après un test de Force contre son titan. Le test de Force est annulé. Un titan ne constitue qu'une seule unité, quel que soit le nombre de cartes qui le représentent.

Un titan est un combattant extraordinairement robuste, capable de résister à presque toutes les forces de la Création.

Les seuls effets mystiques et compétence qui les affectent sont ceux qui infligent des tests de Force. En outre, un test de Force effectué contre un titan ne bénéficie jamais d'aucun dé supplémentaire ni d'aucun effet modifiant à l'avantage de l'attaquant le résultat à obtenir.

2.1.8 RANG DES COMBATTANTS.

Tous les combattants n'ont pas le même niveau de combat. Il existe trois rangs.

Les troupes de rang 1 constituent le gros des troupes.

Les troupes de rang 2 représentent l'élite de l'armée.

Les troupes de rang 3 sont les combattants d'exceptions. En petits nombres ils sont capables de réaliser des exploits derrière les lignes ennemies.

2.1.9 POINTS DE VIE DES COMBATTANTS.

Les points de vie sont inscrits sur les cartes de référence des combattants. Dans un souci d'améliorer et d'équilibrer les règles il nous a fallu revoir les points de vie. Sauf mention contraire, les points de vie sont attribués de la sorte.

Combattants de taille 1 et 2 (socle de 30 mm).

Rang 1 : 1 point de vie

Rang 2 : 1 point de vie

Rang 3 : 2 points de vie

Combattants de taille 3 et plus (socle de 40 et 50 mm).

Rang 1 : 2 points de vie

Rang 2 : 2 points de vie

Rang 3 : 3 points de vie

Cas particulier, la cavalerie.

Cavalerie rang 2 : 3 points de vie

2.1.10 TYPE D'UNE UNITÉ.

Le type d'une unité est défini par la troupe de base.

Si la lionne rousse accompagne une unité de garde de rang 1, on considère que l'unité est une unité de garde de rang 1.

Si le joueur Lion possède une unité de 8 gardes menés par Agonn et une unité de 12 gardes menés par Misan, on considère que le joueur Lion possède deux unités de gardes de rang 1.

2.1.11 FORMATION DES UNITÉS.

Une unité peut se trouver dans une des deux formations suivantes.

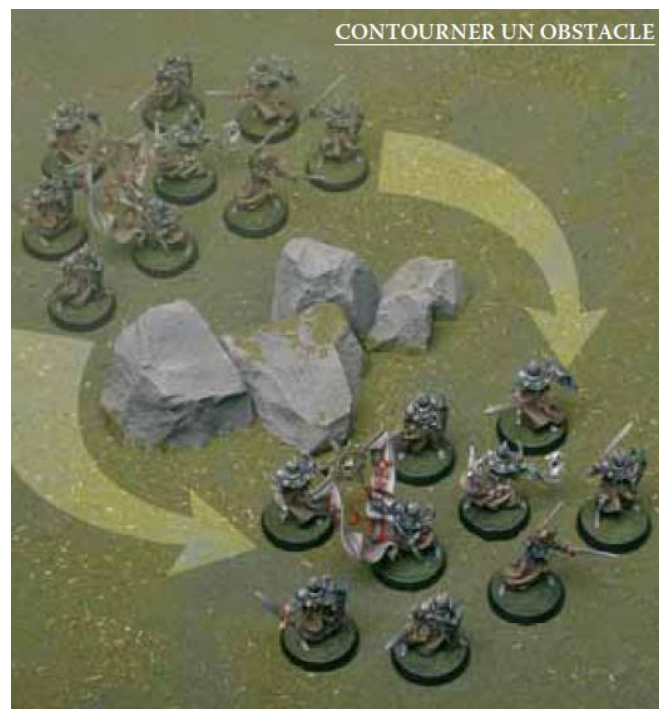
La formation **dispersée** ou la formation **compacte**.

En formation **compacte**, les socles des combattants doivent se toucher et les combattants doivent être regroupés au maximum sans pour autant former un rectangle.

- ⌘ En formation compacte, les combattants ne peuvent pas se désolidariser les uns des autres pour contourner un obstacle.

Avantage de la formation compacte : en formation compacte, la puissance de l'unité est multipliée par 1,5.

En formation **dispersée** les socles des combattants doivent être espacés d'au moins un demi-centimètre. Il y a un avantage et un inconvénient à se trouver en formation dispersée.



- ⌘ En formation dispersée les combattants peuvent se désolidariser pour contourner un obstacle à condition de respecter des règles de formations une fois le mouvement terminé (c'est-à-dire les socles distants de 0,5 cm minimum et 2,5 cm maximum et tout le monde à 10 cm ou moins du meneur.

Les unités du même camp en formation dispersée peuvent se traverser les unes les autres. Elles n'ont donc pas à être contournées. En revanche, les unités adverses ne peuvent pas les « traverser ». Les unités qui se traversent ne peuvent pas s'arrêter les unes dans les autres. Si une unité ou un obstacle ne peut pas être franchi,

l'unité qui se déplace s'arrête face à lui.



Avantage de la formation dispersée : lorsqu'une unité subit un tir (à effet de zone ou non), le joueur lance autant de dés que de réussite ennemies. Le joueur annule autant de tir réussis que de 5 et 6 obtenus. Les 6 ne donnent pas lieu à des dés supplémentaires.

Inconvénient de la formation dispersée : Une unité en formation dispersée peut subir l'effet de jeu « *brisez les rangs* » lors d'un assaut adverse. L'adversaire pourra pénétrer au sein de l'unité en dispersée pour effectuer tenter d'effectuer plus de dégâts.

§ Lors du déploiement, les joueurs choisissent dans quelle formation ils placent leurs combattants.

2.2 CHAMP DE VISION ET LIGNES DE VUES.

Le champ de vision des combattants est de 360°.

2.2.1 TAILLE DES COMBATTANTS.

Il existe plusieurs tailles de combattants.

Les figurines sur socle de 30 mm sont de taille 2 sauf l'infanterie gobeline de la compagnie du rat

et l'infanterie naine (de la compagnie du sanglier ou de l'hydre) qui sont de taille 1.

Les figurines sur socle de 40 et 50 mm sont de taille 3 sauf le Dragon Cŷnwall qui est de taille 4. Il existe d'autres exceptions qui sont décrites dans l'annexe en fin de livre.

L'étendard des portes étendards est considéré comme étant de taille 4 afin que tout le monde puisse le voir sur le champ de bataille.

2.2.2 TAILLE DES OBSTACLES.

Taille 1 : de 0 à 2 cm.

Taille 2 : de 2 à 4 cm

Taille 3 : de 4 à 6 cm.

Taille 4 : au-delà de 6 cm.

2.2.3 LIGNES DE VUE.

Une figurine est modélisée par un cylindre de base égale à la surface de son socle et de hauteur définie par sa taille (taille 1, 2, 3 ou 4).

On considère qu'un combattant possède une ligne de vue sur un autre combattant si il est possible de tracer une ligne imaginaire d'un bord du socle de la figurine qui « voit » sur un bord du socle de la figurine qui est « vue ».

Si un combattant possède une ligne de vue sur un autre combattant, alors la réciproque est vraie.

Dans le cas où un obstacle empêche de tracer cette ligne imaginaire, les combattants peuvent avoir une ligne de vue mutuelle à condition que la taille de l'obstacle soit inférieure strictement à la taille d'un des combattants.

2.2.4 DÉPLACEMENT DES COMBATTANTS.

Les combattants peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction.

2.2.5 LIGNE DE VUE AU SEIN D'UNE UNITÉ.

Au sein d'une même unité, les combattants possédant le même profil ne coupent pas leurs lignes de vues respectives.

Ainsi, dans une unité d'archers contenant un magicien, les archers ne sont coupent pas mutuellement les lignes de vues pour effectuer leurs tirs. Par contre, ils coupent les lignes de vues du magicien incarné. Si ce dernier souhaite appeler un sortilège sur une autre unité il devra faire attention à bien se placer.

2.2.6 LIGNE DE VUE À TRAVERS UNE UNITÉ ENNEMIE OU UNE MÊLÉE.

Les unités adverses, alliées quelques soient leurs formations ou les mêlées (lorsque les combattants sont au combat au corps à corps) représentent un bloc. Par conséquent, il n'est pas possible de tracer une ligne de vue à travers une unité. Il en est de même pour une mêlée. Il existe cependant une exception. Si pour une raison quelconque des combattants d'une même unité ou d'une mêlée sont distants de plus de 3 cm (à la suite d'un tir de canon ou d'une charge de cavalerie dévastatrice) on considère qu'il est possible de tracer une ligne dans cet interstice.

2.3 JOUER AVEC LE DÉCOR.

2.3.1 LIGNES DE VUES DE COMBATTANTS EN HAUTEUR.

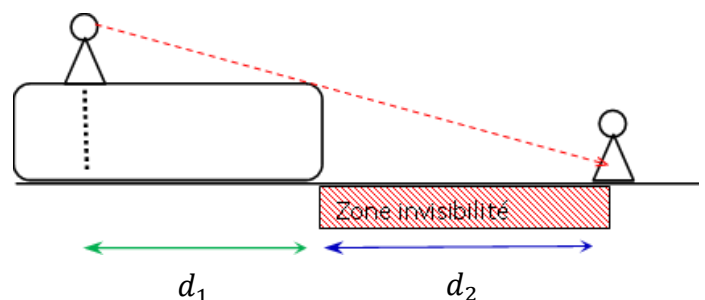
Les collines et autres décors sur lesquels il est possible de placer les combattants ont également des tailles. Cela a une incidence sur les lignes de vues. Les joueurs définissent à l'avance la taille des décors.

Concernant les lignes de vue, la taille d'un combattant sur une colline est égale à sa taille à laquelle on ajoute celle de la colline:

Exemple: un garde d'Alahan de taille 2 se trouvant sur une colline de taille 3 est considéré de taille 5. Ce garde a une bonne vision du champ de bataille mais sera une cible privilégiée. En effet même si une autre colline (taille 3) le sépare d'une unité d'arbalétriers Dirz, ces derniers n'auront pas de malus sur leurs tests de tir.

Des combattants sur une colline n'ont pas un champ de vision illimité sur le bas de la colline. La réciproque est également vraie.

Si une unité est sur une colline (taille 3). Il existe une zone d'invisibilité pour elle en bas de la colline. cette zone dépend de la taille de l'observé et de l'observateur.



On prend comme référence des combattants de taille 2.

-Les deux combattants sont de taille 2 : alors $d_2 = d_1$

-La zone d'invisibilité est réduite de trois centimètre par unité de taille supplémentaire pour l'une ou l'autre des unités. Cette modification est cumulative.

-La zone d'invisibilité est augmentée de 3 cm par unité de taille en moins pour l'une ou l'autre des deux unités. Cette modification est cumulative.

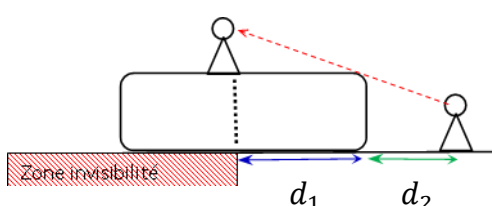
ℵ Les mesures des distances se font depuis le bord de l'unité le plus proche du changement de relief.

Exemple : Une unité de gardes (taille 2) est en haut d'une colline. Elle se trouve à 19 cm du bord. Elle regarde une unité de trolls (taille 3) en contre bas. La zone d'invisibilité des gardes est de $19-3=16$ cm/

Exemple : des nains (taille 1) se situent à 20 cm du bord et souhaitent prendre pour cible des javeliniers gobelins (taille 1). Leur zone d'invisibilité est de $20+3+3=26$ cm.

Si l'unité est sur une colline double (taille 6 cm) alors la zone d'invisibilité est réduite de moitié après applications des modificateurs.

Si une unité est en contre bas d'une colline (taille 3).



On prend comme référence des combattants de taille 2.

-Les deux combattants sont de taille 2 : alors $d_2 = d_1$

-La limite de zone d'invisibilité (d_1) est diminuée de 3 cm par unité de taille supplémentaire pour l'une ou l'autre des unités. Cette modification est cumulative.

- La limite de zone d'invisibilité (d_1) est augmentée de 3 cm par unité de taille en moins pour l'une ou l'autre des unités. Cette modification est cumulative.

Exemple : Une unité de cavaliers (taille 3) en contre bas d'une colline est positionnée à 30 cm du changement de relief. Ils observent des gobelins (taille 1) en haut. Du plateau La limite de zone d'invisibilité vaut $30-3+3=30$ cm

Si l'unité est en contre bas une colline double (taille 6 cm) alors la limite de la zone d'invisibilité est réduite de moitié après applications des modificateurs.

Si une unité en contre bas de la colline cible un endroit du champ de bataille en haut de la colline, la seule partie visible est la limite de changement de relief.

2.3.2 PLACER SES FIGURINES SUR UN DÉCOR.

Une même unité ne peut être que sur un même niveau. Il n'est pas possible d'avoir une partie de l'unité en bas d'une colline et une autre partie en haut de la colline.

Une unité qui souhaite monter (ou descendre) sur (ou d'une) une colline doit pouvoir le faire

d'une seule traite lors de son mouvement. C'est-à-dire que le mouvement des figurines doit leur permettre de placer l'intégralité de l'unité en haut ou en bas de la colline. Si cela n'est pas possible l'unité doit arrêter son mouvement en bas (ou en haut) de la colline.

- ⌘ Lorsqu'une unité souhaite changer de palier elle doit le faire une seule traite. Si une partie de l'unité ne peut franchir le palier (passer du sol à une colline ou l'inverse) alors l'unité termine son mouvement au bord du changement de palier.
- ⌘ Certaines collines présentent des pentes douces ou des escaliers. L'unité peut à ce moment passer d'un palier à un autre sans pénalité. L'unité peut à ce moment se trouver sur les deux paliers en même temps dès lorsqu'elle passe par cette pente douce ou ces escaliers.
- ⌘ Les combattants en contact avec la base de la colline ne peuvent pas se battre avec les combattants en haut et au bord de la colline.
- ⌘ Lors de son activation une unité ne peut que monter ou descendre d'une colline.

2.4 LES CARTES.

Les combattants sont représentés par une carte de référence. Ses caractéristiques y sont inscrites.



Symbole de la compagnie.



Rang du combattant.



Nombre de point de vie.



Valeur de mouvement (MOU).



Valeur de défense (DEF).



Valeur de résistance (RES).



Valeur de courage (COU). Certains combattants sont dotés d'un score de peur (PEU). Le point d'exclamation est remplacé par un point d'interrogation.



Caractéristiques relative au corps à corps.



Caractéristiques relative aux armes à distance.



Nombre de dés pour le combattant d'attaque (au corps à corps ou à distance selon la ligne).



Valeur d'attaque (ATT) au corps à corps ou à distance selon la ligne.



Valeur de force (FOR) au corps à corps ou à distance selon la ligne.



Les incarnés possèdent une caractéristique supplémentaire, l'autorité (AUT).

Enfin, il existe des combattants particuliers appelés « mystiques » qui ont la capacité d'appeler leurs Dieux ou d'incanter des sortilèges.



Ce symbole représente la foi (FOI) des fidèles.



Ce symbole représente le pouvoir (POU) des magiciens.

2.5 TABLEAU DE RÉOLUTION UNIVERSELLE.

2.5.1 LE TABLEAU.

Lorsqu'un combattant entreprend une action, le tableau de résolution universel sert à déterminer s'il réussit ou s'il échoue.

Pour résoudre une action, on détermine sa valeur d'action (généralement une caractéristique) et sa difficulté. La difficulté est soit une caractéristique, choisie en fonction de l'action souhaitée, soit une valeur imposée par une règle. Dans le second cas, elle est indiquée entre parenthèses.

Exemple : « Chaque joueur résout un test de Courage (8) » signifie que pour ce test, la difficulté est de 8. La valeur d'action est le Courage de l'unité concernée. On fait ensuite la soustraction valeur d'action - difficulté. Le résultat détermine la colonne à lire dans le tableau de résolution universel. Cette colonne indique le résultat minimum à obtenir sur un dé pour obtenir une réussite.

.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0/+1	+2/+3	+4/+5	+6/...



L'action ne réussit que sur un 6 et le nombre de réussite est divisé par deux (arrondi au supérieur).



L'action réussit sur 2 au minimum et tous les 4, 5 et 6 confèrent des dés supplémentaires comme s'il s'agissait de 6

2.5.2 LES DÉS SUPPLÉMENTAIRES.

A confrontation le 1 est toujours un échec et le 6 permet d'obtenir un dé supplémentaire que le joueur va pouvoir lancer. S'il obtient encore un 6 cela lui confère à nouveau un dé supplémentaire.

3 LEVER UNE ARMÉE.

Les joueurs doivent décider en combien de points d'armée (PA) ils souhaitent jouer.

Le jeu est optimisé pour des parties comprises entre 3000 et 4000 PA. Vous trouverez dans les livres d'armée le coût de chaque combattant ainsi que l'ordre des bannières. Quelques petites précisions sont à apporter.

Le type et le rang d'une unité est définie par sa troupe de base.

Exemple La lionne rousse de rang 3 accompagne des paladins de rang 2 alors l'unité est une unité de paladin et le rang de l'unité est de 2. Si le joueur Scorpion dispose d'une unité de clones menée par Khéris et une autre unité de clone sans Incarné, on considère que le joueur Scorpion possède deux unités de clones. Elles seront chacune représentées par deux cartes de clones.

4 DÉROULEMENT D'UNE PARTIE.

4.1 LE DÉPLOIEMENT.

Avant de livrer bataille, les troupes doivent être placées sur le terrain. Chaque joueur assigne une carte par unité, même si cette unité comprend des combattants.



Les joueurs procèdent à un jet d'autorité en utilisant la valeur d'AUT du commandeur de l'armée.

Ce jet n'est pas un test caractéristique et il n'est pas possible de modifier cette caractéristique de quelque manière que ce soit ni d'obtenir des dés supplémentaires sauf grâce à la compétence stratégie ou certain sortilèges.

Les deux joueurs jettent un (ou deux dés pour les commandeurs disposant de la compétence stratégie) et additionnent le résultat du dé à leur caractéristique.

Celui qui remporte le jet d'autorité décide quel joueur commence.

Les joueurs placent à tour de rôles les cartes faces cachées dans les zones de déploiement définies par le scénario.

A la fin de la phase de déploiement et avant le premier tour de jeu, les magiciens et les fidèles doivent récupérer respectivement leur mana et leurs points de foi (voir section concernant les mystiques). Ils récupéreront ensuite leurs points de foi ou de mana à la fin des autres tours de jeu.

- ⌘ En cas d'égalité sur un jet d'autorité les dés des joueurs sont relancés.
- ⌘ Si un joueur obtient un 6 sur un jet d'autorité il peut relancer son dé et additionner son résultat au précédent. Si le résultat est un 1 le jet d'autorité est un échec.

Exemple 1: Razheem a une valeur de 5 en AUT et possède la compétence stratège. Il lance donc deux dés pour le jet d'autorité. Il obtient un 3 et un 4. Il retient le meilleur des deux résultats, le 4. Son score pour le jet d'autorité est donc de $5+4=9$. Son adversaire qui ne possède pas la compétence stratège obtient également 9 au jet d'autorité. Il y a égalité, les deux joueurs relancent leurs dés. Razheem relancera ses deux dés (stratège) et son adversaire un seul dé puisqu'il n'a pas la compétence stratège.

Exemple 2. Razheem jette ses dés pour le test d'autorité (valeur AUT 5) il obtient un 2 et un 6. Son adversaire, Irixun une Incarné du Loup possédant seulement 2 en autorité lance un dé et obtient également un 6. Les joueurs peuvent, s'ils le désirent, relancer un autre dés pour tenter d'augmenter leur résultat (grâce à leur 6 respectif). Pour le moment le score de Razheem est $5+6 = 11$ et celui d'Irix est de $2+6= 8$. Irix doit annoncer avant Razheem si elle tente de lancer un dé supplémentaire (avantage à celui qui a le meilleur score d'autorité). Razheem annonce alors si il lance ou non un dé supplémentaire. Les joueurs lancent alors leurs dés. Irix obtient un 3. Son score d'autorité est de $8+3 = 11$.

Malheureusement Razheem obtient un 1. Son jet d'autorité est un échec. Si ce dernier avait choisi de ne pas lancer de dé supplémentaire les deux Incarnés auraient obtenu une égalité. Tous leurs dés respectifs auraient été relancés pour un nouveau jet d'autorité.

4.2 PLACER DES UNITÉS EN RÉSERVE.

Chaque joueur peut mettre jusqu'à deux unités en réserve. Ces unités ne rentrent pas en jeu lors de la phase de déploiement.

- ⌘ Le commandeur ne peut pas faire partie des réserves.
- ⌘ Si des mystiques appartiennent aux réserves on calcul leur mana / point de foi au moment de leur entrée sur le champ de bataille.
- ⌘ Des unités en réserve qui ne sont pas rentrées en jeu durant toute la bataille ne sont pas considérées comme des pertes.

4.3 ENTRÉE DES RÉSERVES.

Les unités de réserves peuvent entrer en jeu en début de n'importe quel tour. Lors de la phase d'attribution des ordres, le joueur peut choisir de faire rentrer jusqu'à deux unités de réserve. La première unité va rentrer en jeu à partir de n'importe quel bord du terrain excepté le bord opposé à sa zone déploiement. Le joueur peut déplacer l'unité qui rentre en jeu de sa valeur de mouvement à partir du bord et éventuellement lui attribuer une ou plusieurs tactiques.

L'unité qui rentre en réserve ne peut recevoir aucun ordre d'action ou de réaction.

- ℵ Deux unités peuvent rentrer en jeu lors d'un même tour de jeu mais pas lors de la même activation.
- ℵ Aucun effet de jeu ne peut faire rentrer les deux unités réservistes en même temps.
- ℵ Les règles d'entrée des réserves sont définies pour un déploiement en face à face.
- ℵ Si une unité de réserve rentre sur le bord droit, la deuxième unité rentrera en jeu obligatoirement sur le bord gauche (ou sur le bord de sa zone de déploiement) et réciproquement.
- ℵ Si une unité de réserve rentre en jeu sur le bord de terrain de sa zone de déploiement, la deuxième unité pourra rentrer en jeu sur le même bord ou sur un des bords droit ou gauche.
- ℵ Certains scénarios peuvent modifier les zones d'entrées des réserves.

4.4 DÉROUEMENT D'UN TOUR DE JEU.

Une fois le déploiement réalisé la partie peut commencer. Elle se déroule en un nombre limité de tours (en général 6 tours). Un tour est composé d'une succession de phase de jeu.

1-Phase tactique: Les joueurs effectuent un premier lieu un jet d'autorité qui détermine quel joueur va jouer en premier.

2-Phase des ordres: Les joueurs activent ensuite leurs unités à tour de rôle. Lorsque toutes les unités ont été activées la phase des ordres est terminée.

3-Phase de soutien :

-Les combattants éliminés par la compétence acharnés ou qui ont pu rester en jeu malgré avoir été tué sont retirés du champ de bataille.

-Les combattants possédant la compétence renfort ou (un autre effet de jeu similaire) reviennent sur la table.

4-phase de décompte des points.

-Le décompte des points d'élixir obtenus (Les points d'Elixir sont éventuellement dépensés pour faire revenir en jeu les Incarnés.

-Le décompte des éventuels points de victoire.

5-Phase d'entretien.

-les effets mystiques sont dissipés.

-les combattants mystiques récupèrent leurs points de foi ou de mana.

6-phase d'entrée des unités en réserve.

Les joueurs placent (ou non) leurs unités en réserve.

Un nouveau tour peut démarrer.

5 PHASE TACTIQUE.

5.1 PRINCIPE

Les joueurs vont activer leurs unités à tour de rôle en donnant leur donnant des ordres. Il existe des ordres d'action et des ordres de réaction. Cela se fera une fois le jet d'autorité réalisé.

5.2 JET D'AUTORITÉ

Les joueurs procèdent préalablement au jet d'autorité en utilisant la valeur d'AUT de leur commandeur. Ils lancent un dé (ou deux si le commandeur possède la compétence Stratège et conservent le meilleur). Ils additionnent le résultat du dé à la valeur d'autorité du commandeur. Celui qui obtient le résultat le plus élevé remporte le jet d'autorité.

Le vainqueur du jet d'AUT décide quel joueur donnera son ordre en premier. Les joueurs activent leurs ordres à tour de rôle.

- § Si un joueur obtient un 6 il peut relancer le dé et additionne le résultat de tous ses lancés à la valeur d'AUT de son commandeur.
- § Le 1 est systématiquement un échec même si il est obtenu après avoir jeté un (ou plusieurs) 6.
- § Le jet d'autorité n'est pas un jet de caractéristique (les joueurs n'utilisent pas la table de résolution universelle). Par conséquent ce jet d'autorité n'est pas soumis aux compétences qui affectent un jet (l'exploit des lions, le don du scorpion, mutation etc...).

5.3 POINTS DE TACTIQUE.

Le vainqueur du jet d'autorité gagne 2 points de tactiques.

Le perdant n'en gagne qu'un seul.

Le résultat du jet d'AUT permet de déterminer le nombre de points de tactiques auquel le joueur

aura droit durant le tour. Les tactiques sont décrites à la fin du paragraphe 1.

Les joueurs peuvent dépenser leurs points pour obtenir une ou plusieurs tactiques (voir paragraphe relatif aux tactiques).

Il est possible de payer une ou plusieurs tactiques au moment de l'activation de l'unité (avant toute action). La tactique est valable jusqu'au début de l'activation suivante de l'unité (et non pas jusqu'à la fin du tour en cours).

6 PHASE DES ORDRES.

Les joueurs vont activer leurs unités à tour de rôle.

Il existe deux types d'ordre. Les ordres d'action et de réaction. Un ordre de réaction ne peut être attribué à une unité que si cette dernière est prise pour cible par l'adversaire lors de son ordre d'action.

Les joueurs donneront des ordres à tour de rôle à leurs unités.

§ Un ordre d'action permet de :

Rester immobile / marcher / courir / se désengager / charger / engager / tirer /

§ Un ordre de réaction permet de faire une :

Contre charge / réception de charge / retraite / tir ou action mystique réactif.

« Le tir / action mystique réactif » est un ordre de réaction particulier puisqu'un joueur peut le déclarer sans que l'adversaire ne prenne l'unité pour cible. S'il décide de faire un « tir / action

mystique réactif» le joueur doit le préciser et placer un marqueur spécifique à côté de son unité car le tir spécifique entraîne un malus sur les caractéristiques des combattants de l'unité. Lorsqu'un joueur a réagi à une action adverse c'est à son tour de jouer une de ses unités en lui affectant un ordre d'action.

6.1 LES ORDRES D'ACTION :

6.1.1 RESTER IMMOBILE.

- ⌘ Condition : aucune.
- ⌘ Effet l'unité ne se déplace pas.

6.1.2 MARCHER.

- ⌘ Condition : unité libre de tout adversaire.
- ⌘ Effet : l'unité se déplace jusqu'à sa valeur de MOU au maximum.

6.1.3 COURIR :

- ⌘ Condition : unité libre de tout adversaire.
- ⌘ Effet : l'unité se déplace de sa valeur jusqu'au double de sa valeur de MOU au maximum.

L'unité peut se déplacer du double de la valeur de son mouvement (en centimètre) au maximum. Lorsqu'un joueur annonce une course, on considère que l'unité a effectué une course même si elle se déplace de la valeur de son mouvement ou moins.

- ⌘ Lors d'une marche ou d'une course, le joueur doit annoncer son action et indiquer sur la table l'endroit vers lequel il souhaite se déplacer. Il mesure ensuite la distance entre son unité et le point

désigné sur la table. Si la distance à parcourir est trop grande il se déplace de la valeur maximale de son mouvement (mouvement si c'est une marche ou double de son mouvement si c'est une course) en direction du point désigné.

- ⌘ Lors des marches et des courses les unités se déplacent selon le chemin le plus court. Mais les unités peuvent contourner des obstacles. Les marches et les courses ne se font donc pas forcément en ligne droite.
- ⌘ Les mystiques au sein des unités qui effectuent des déplacements (marche, course ou immobilité) peuvent réaliser des actions mystiques à tout moment durant leur tour.

6.1.4 CHANGEMENT DE FORMATION.

Le changement de formation n'est pas une action proprement dite. Elle peut avoir lieu lors d'une marche, d'une course ou même si l'unité reste immobile ou effectue un tir.

Au début ou à la fin de l'action de déplacement, l'unité peut tenter de changer de formation. L'unité doit pour cela résoudre un test d'Autorité de difficulté 3 en utilisant la valeur d'autorité de l'incarné. Si l'unité ne comprend pas d'incarné, on considère que la troupe possède une valeur d'autorité de valeur 0.

- ⌘ Lors d'un assaut l'unité passe automatiquement en formation dispersée sans effectuer de test.
- ⌘ Si le test est un échec, l'unité reste dans sa formation.

- ⌘ Les incarnés possédant la compétence stratégie lancent deux dés pour ce test et retiennent le meilleur résultat.
- ⌘ Il n'est pas possible de changer de formation lors du mouvement de poursuite (à la suite d'un combat) ou si des membres de l'unité sont encore au contact d'adversaires.
- ⌘ Une unité comprenant un seul combattant est en formation compacte (elle ne peut pas bénéficier des avantages de la formation dispersée).

6.1.5 EFFECTUER UN ASSAUT :

- ⌘ **Condition :** unité libre de tout adversaire et possédant au moins un dé dans sa réserve.
- ⌘ **Effet :** l'unité se déplace jusqu'au double de sa valeur de MOU pour se mettre en contact avec une unité adverse (on ne peut effectuer un assaut que contre une seule unité libre de tout adversaire ou contre deux unités ennemies déjà en mêlée. Si besoin l'unité un test de courage peut être effectué par l'une des deux unités après avoir vérifié que la distance permettait d'effectuer l'assaut (voir section plus loin).
- ⌘ L'unité qui effectue un assaut désigne l'unité avec qui elle souhaite se battre. Elle mesure ensuite la distance. Seuls les combattants à portée de charge peuvent se placer en contact. Les autres suivent l'unité en respectant les règles de

formation. Si la distance à parcourir est strictement supérieure au double de la valeur de mouvement l'unité ne peut pas effectuer d'assaut. Elle peut à ce moment se déplacer jusqu'à au double de sa valeur de mouvement en direction de l'unité qu'elle souhaitait charger.

- ⌘ L'unité qui a une puissance supérieure ou égale à celle de son adversaire a un avantage. Il peut relancer toutes ses attaques ratées. L'assaut se nomme alors une « charge ».
- ⌘ La mêlée est découpée profil par profil et les joueurs indiquent combien de dés ils affectent en fonction des adversaires à leurs contacts.
- ⌘ Les joueurs répartissent en même temps et secrètement leurs dés d'attaques et de défenses.
- ⌘ L'unité qui a subi un assaut et qui a utilisé des dés de défense ne pourra plus utiliser ces dés si il subit un nouvel assaut. En cas d'un nouvel assaut, des combattants qui n'étaient pas en mêlée initialement vont amener des dés pour la bataille mais les dés utilisés précédemment ne pourront plus l'être.
- ⌘ Une unité qui réussit ou rate un assaut passe automatiquement en formation dispersée et ce, dès le début de son déplacement.
- ⌘ Une fois l'assaut (raté ou non) effectué, l'unité ne pourra tenter de changer de

formation qu'à sa prochaine activation à condition qu'elle ne soit plus au contact de l'ennemi).

- ⌘ Il est possible de déclarer un assaut sur une unité ennemie sur laquelle on ne dispose pas de ligne de vue.
- ⌘ Lors d'un assaut les unités se déplacent selon le chemin le plus court. Mais les unités peuvent contourner des obstacles. Les assauts ne se font donc pas forcément en ligne droite.
- ⌘ Lors d'un assaut il n'est pas nécessaire de se mettre en contact avec les combattants qui se trouvent en première ligne. Il est possible d'aller chercher le combat avec les unités de derrière ou sur les côtés.
- ⌘ Lors d'un assaut le joueur qui déclare l'assaut est obligé de mettre toutes ses figurines dont la valeur de mouvement le permet en contact avec les figurines ennemies.
- ⌘ Lors d'un assaut il n'est pas nécessaire de se mettre en contact avec le maximum de combattants adverses.
- ⌘ Si une unité comprend des profils avec des valeurs de mouvement différents. La règle qui prime est la suivante : lors d'une marche les combattants ne peuvent pas se déplacer de plus de leur valeur de mouvement. Lors d'une course ou d'un assaut, les combattants ne peuvent pas se déplacer de plus du double de leur mouvement.

Tout assaut réussi par une unité dont la puissance est supérieure ou égale à celle de l'unité ciblée est appelé **charge**. L'impact est si puissant que l'unité qui effectue l'assaut bénéficie d'un avantage. Le joueur pourra relancer les échecs sur ses tests d'attaque au corps à corps. Les échecs obtenus à l'aide des dés supplémentaires ne sont cependant pas relancés.

- ⌘ Les combattants ayant effectué un assaut sur une unité adverse en formation dispersée peuvent **briser les rangs** adverses.

Brisez les rangs!

Condition: l'unité a effectué un assaut réussi face à une unité en formation dispersée.

Avantage: une fois que les socles sont placés, les rangs des combattants au contact sont inversés et les figurines légèrement déplacés afin d'augmenter le nombre de contact.

Inconvénient: à la fin de l'activation de l'unité qui a chargé, tous les combattants ayant pénétrés les rangs ennemis encore au contact de combattants adverses encaissent une blessure.

6.1.6 UN ENGAGEMENT :

- ⌘ **Condition :** une partie de l'unité est au contact d'une unité adverse au moment où elle révèle son ordre. L'unité dispose d'un dé au minimum dans sa réserve de dés.
- ⌘ **Effet :** Les combattants qui ne sont pas au contact d'adversaire peuvent se déplacer de leur valeur de MOU pour aller se

mettre en contact avec des combattants ennemis.

- ⌘ Le combat est effectué comme décrit dans la section assaut.
- ⌘ Les combattants ne bénéficient pas du bonus de charge car ce n'est pas une charge, quelque soit l'effectif de l'unité et sa catégorie.
- ⌘ Les mystiques au sein des unités qui effectuent des assauts et des engagements peuvent réaliser des actions mystiques à tout moment durant leur tour.

6.1.7 SE DÉSENGAGER.

- ⌘ **Condition :** Unité en contact avec une unité ennemie au moment de l'attribution de l'ordre.
- ⌘ **Effet :** l'Unité quitte le corps à corps. Les combattants effectuent un test de force en utilisant leur valeur de FOR indiquée sur la carte et sans tenir compte des compétences et autres effets de jeu (sorts, force en charge etc..). La difficulté du test est la plus haute valeur des combattants à leurs contacts.

Les combattants qui échouent au test sont éliminés. Les incarnés eux encaissent de blessures.

Les combattants qui réussissent le test quittent la mêlée et peuvent effectuer n'importe quelle action comme marcher, courir, tirer / marcher ou effectuer un assaut sauf en direction de l'unité contre laquelle elle vient de rompre le combat.

- ⌘ Si l'unité possède des profils différents, il y a des jets différents à effectuer.

- ⌘ Les incarnés peuvent, en payant un point d'élixir, relancer les échecs sur leurs tests de désengagement.

Une unité qui se désengage peut effectuer n'importe quelle action comme si elle n'était pas engagée au corps à corps avec une unité adverse. Elle ne peut cependant pas effectuer un assaut sur l'unité avec laquelle elle était engagée.

- ⌘ Une unité dont au moins un combattant ne peut quitter potentiellement la mêlée à cause d'un chemin obstrué ne peut pas tenter de se désengager.

Exemple: une unité de 15 gardes (FOR 5) accompagnés d'Agon sont dans une mêlée face à 3 paladins noirs (FOR 5). 4 gardes sont en contact avec les trois paladins noirs ainsi qu'Agon.

Le joueur souhaite désengager son unité de gardes. Il lance 4 dés plus 1 pour Agon. Agon obtient un 5, il ne mourra pas. Les gardes obtiennent un 1, un 2, un 5 et un 4. Deux gardes meurent et les deux autres pourront quitter le combat avec leur chef et le reste de la troupe.

6.1.8 ATTAQUE À DISTANCE:

Condition : l'unité doit être libre de tout adversaire et ne pourra effectuer au maximum une marche lors de son activation.

Effet : Les combattants peuvent réaliser les actions suivantes en les combinant dans l'ordre qu'ils désirent :

Tirer/ marcher / réaliser des actions mystiques.

Une unité ne peut effectuer d'attaque à distance que si elle dispose d'armes à distance et si tous ses combattants sont libres de tout adversaire (ils ne sont pas au contact avec des adversaires).

Le joueur désigne l'unité qui tire et l'unité visée.

Il trace des lignes imaginaires tangentes aux bords latéraux de l'unité qui vise et de l'unité visée.



Cette zone s'appelle le « champ de tir ».

- ⌘ Seuls les tireurs qui possèdent une ligne de vue sur un ennemi peuvent participer au tir.
- ⌘ Seuls les ennemis qui sont dans la ligne de vue d'au moins un tireur pourront subir des dégâts et être éventuellement retirés comme perte.
- ⌘ Tous les tireurs qui ont le même profil tirent en même temps.
- ⌘ Une unité qui vient de se désengager peut effectuer une attaque à distance.

Le joueur choisit dans quel ordre les différentes salves sont résolues. Il est possible de ne pas attaquer à distance avec un type de tireurs. Ainsi, si un combattant spécial possède une arme à distance différente de celle des combattants standards qu'il accompagne, il est possible que l'un ou l'autre de ces profils n'attaque pas à distance.

Le joueur actif désigne une unité ennemie comme cible. Elle doit être vue par au moins un combattant de l'unité qui attaque à distance. Il est impossible d'attaquer à distance une unité engagée. Les tireurs qui voient un combattant de l'unité ciblée tirent.

La distance entre les deux unités est mesurée de meneur à meneur à l'aide du mètre gradué en portées. La portée (le chiffre des dizaines) donne la difficulté des attaques à distance.

Le joueur jette le nombre de dés indiqué dans les caractéristiques de combat à distance, multiplié par le nombre de tireurs. La valeur d'action est leur Attaque à distance, la difficulté est la portée mesurée. Chaque réussite inflige une touche. Chaque échec indique un tir perdu. Le joueur actif jette un dé par touche. La valeur d'action est la Force des armes à distance employées, la difficulté est la Résistance des combattants de l'unité ciblée. Chaque réussite inflige un point de dégâts à l'unité ciblée. Les points de dégâts sont attribués de manière à éliminer le plus de combattants possible. Les combattants les plus proches du meneur de l'unité de tireurs sont éliminés en premier. Les combattants éliminés sont retirés du terrain de jeu. Il est possible

d'obtenir plus de touches et plus de points de dégâts que de dés jetés mais une salve ne peut pas éliminer plus de cibles qu'il n'y a d'armes à distance à avoir tiré.

6.1.9 ATTAQUE À DISTANCE AVEC UNE ARME À AIRE D'EFFET :

Les étapes sont identiques aux précédentes. Cependant avec une arme de dispersion les dégâts se gèrent différemment.

Lorsque les tests de tirs sont effectués le joueur compte le nombre de réussites et d'échecs (les résultats obtenus par les dés supplémentaires comptent également).

-Les réussites permettent d'augmenter l'aire d'effet minimale (3cm de rayon).

-Les échecs dévient le tir.

Une fois le tir résolu, le joueur désigne un combattant dans la ligne de vue de l'arme à dispersion et place le centre du gabarit de dispersion sur lui.



L'aire d'effet est égale au nombre de réussite multiplié par l'aire d'effet minimale (3cm de rayon). Cependant cette aire ne peut excéder 10 cm. Si c'est le cas, l'aire d'effet est de 10 cm mais les combattants subissent deux salves de jets de dégât au lieu d'une seule.

La déviation en centimètre correspond au nombre d'échecs.

Lancez 1D6 pour connaître la direction de la déviation puis déplacez le centre du gabarit d'autant de centimètre que d'échecs. Tous les combattants même situés partiellement sous le gabarit encaisse une blessure.

Attention, si tous les dés sont des échecs, le gabarit est dévié du nombre d'échec +10cm et son aire d'effet est de 3cm.

6.1.10 OBSTACLE ET MALUS DE TIR.

Un obstacle peut gêner totalement ou partiellement les tireurs. Si l'obstacle est de taille strictement inférieur à l'unité de tireur ou l'unité ciblée. La ligne de vue n'est pas coupée mais les tireurs subissent un malus de +2 au tir.

- ⌘ Lors des tirs à distance (avec ou sans effet de zone) les tireurs peuvent être affectés d'un malus. Dès lors qu'un obstacle de dimension inférieure égale ou supérieure aux tireurs ou à la cible se trouve même partiellement dans le champ de tir, les tireurs rajoutent +2 à la difficulté de leurs tirs. On dit qu'il y a interférence.
- ⌘ Si l'obstacle est inférieur de deux tailles à la taille de la cible, le malus n'est pas appliqué.
- ⌘ Tous les combattants de l'unité qui effectue le tir ne se bloquent pas mutuellement les lignes de vue, même si il y a des combattants spéciaux ou des Incarnés.

§ Des tireurs au pied d'une colline (au moins un combattant est en contact avec la base de la colline) qui prennent pour cible une unité en haut de la colline subissent un malus de +2.

Exemple : Une unité de 8 archers du Lion tire sur une unité de 16 Undead Thralls.

Le champ de tir laisse apparaître un obstacle qui masque totalement 5 Undead. Seuls 13 pourront être pris pour cible. Par contre les 8 archers disposent d'une ligne de vue.

La distance entre les meneurs des deux unités est de 42cm. La difficulté est donc de 4 à laquelle il faut rajouter deux points par la présence de l'obstacle. La difficulté est de 6. Les archers ont une valeur d'attaque à distance de 5. $5-1=1$, les 8 archers réussiront leurs tirs sur un résultat de 4+. 8 dés sont lancés.

Les résultats sont 1, 2, 2, 4, 4, 5, 5 et 6. 3 tirs sont des échecs mais il y a un 6. Pour le moment le joueur a réussi 5 tirs. Le 6 permet d'obtenir un dé supplémentaire. Le joueur lance donc ce dé et obtient un 5. Soit une réussite de plus. Au total 6 flèches atteindront les Undead. Maintenant il faut voir si ces flèches vont percer les armures des Undead. Il faut donc réaliser le jet de blessure.

La difficulté de ce test est égale à la valeur de résistance des Undead. Elle est de 6. La valeur de force des flèches des archers est de 4. $4-6=-2$, d'après le tableau de résolution les flèches effectueront un point de dégât pour chaque 5 ou plus obtenus.

Le joueur Lion jette 6 dés (correspondant aux 6 réussites. Il obtient 2, 2, 3, 3, 4, 5, 6. Le 6 permet d'obtenir un dé supplémentaire qui donne 3. Dommage. Les Undead vont donc encaisser deux blessures. Ils n'ont qu'un point de vie chacun, le joueur mort vivant va donc retirer les deux Undead les plus proches des archers.

6.1.11 LES ACTIONS MYSTIQUES.

Lors des phases de déplacement, d'engagement, d'attaque à distance ou d'assaut, les incarnés mystiques (magiciens et fidèles) peuvent réaliser des actions mystiques décrites dans le paragraphe qui leur est destiné.

6.2 LES ORDRES DE RÉACTION :

Ce sont des ordres qui permettent d'agir en fonction de l'action de l'adversaire. Un joueur révèle un ordre de réaction que si son adversaire déclare un ordre d'assaut à son encontre.

Un ordre de réaction permet de réaliser une réception de charge, une contre charge ou une retraite

6.2.1 RÉCEPTION DE CHARGE :

Conditions : Au moment de la révélation de l'ordre l'unité doit être libre de tout adversaire, elle doit posséder une ligne de vue sur l'unité qui la charge et se trouver sur le même palier (colline ou sol) que l'unité qui la charge.

Effets : Lorsqu'une unité subit un assaut, les unités qui font une réception de charge peuvent utiliser leur valeur de MOU pour que les combattants libres de tout adversaire à l'issue de

la charge viennent se placer au contact des figurines ennemies.

- § Une unité qui effectue une réception de charge ne possède jamais le bonus de la charge (ce n'est pas une charge). Les combattants au corps à corps doivent mettre tous leurs dés en DEF.
- § Une unité qui a effectué une réception de charge et qui subit un nouvel assaut pourra effectuer un combat normalement en mettant ses dés uniquement en défense.
- § Une unité qui a effectué une réception de charge ne peut traverser les rangs.
- § Si à l'issue d'une réception charge, les combattants ne sont plus au contact ils peuvent effectuer un mouvement de poussée. Le joueur qui a déclaré la charge annonce en premier s'il fait un mouvement de poussée. S'il le fait, son adversaire ne pourra plus le faire, s'il ne fait pas de mouvement de poussée, l'unité qui a effectué la réception de charge annonce alors si elle désire en faire un.
- § L'unité qui a effectué un assaut contre une unité ayant procédé à une réception de charge ne peut pas utiliser la tactique « pluie de coups » (cf. page 41 §12.les tactiques)

6.2.2 CONTRE CHARGE :

Conditions : au moment de la révélation de l'ordre l'unité doit être libre de tout adversaire et

doit posséder une ligne de vue sur l'unité qui la charge.

Effets : l'unité qui déclare la contre charge déplace ses unités à mi-distance de l'unité qui souhaite la charger. L'unité qui a déclaré la charge déplace son unité et place ses combattants au contact de l'unité adverse. Elle peut traverser les rangs ennemis.

- § Les combattants de l'unité qui effectue une contre charge se trouvant au contact d'adversaires doivent placer tous leurs dés en ATT.
- § le joueur qui a annoncé la charge affecte ses dés d'attaque et (ou) de défense.
- § La résolution du combat se fait en simultané. Cela signifie que les joueurs effectuent leurs jets d'attaques et les blessures et ils enlèvent leurs combattants à la fin du combat.
- § L'unité qui effectue une contre charge subit une pénalité. Les tests d'ATT de l'unité qui a déclaré la charge (son adversaire) sont lus une colonne plus à droite.
- § L'unité qui effectue une contre charge ne peut pas utiliser de tactiques.
- § L'unité qui effectue une contre charge ne peut pas briser les rangs adverses.
- § Le bonus de charge est appliqué à l'unité dont la puissance est plus importante. La cavalerie a cependant toujours droit à ce bonus quel que soit la puissance de l'unité

adverse (ainsi il est possible que les deux unités aient droit au bonus de charge).

- ⌘ Une unité qui a effectué une contre charge et qui subit un nouvel assaut ne pourra effectuer un nouveau combat mais en ne plaçant que ses dés restants en défense.
- ⌘ Si à l'issu d'une contre charge, si les combattants ne sont plus au contact ils peuvent effectuer un mouvement de poussée. Le joueur qui a déclaré la charge annonce en premier s'il fait un mouvement de poussée. S'il le fait, son adversaire ne pourra plus le faire, s'il ne fait pas de mouvement de poussée, son adversaire annonce alors s'il désire en faire un.

6.2.3 RETRAITE :

- ⌘ **Condition :** au moment de la révélation de l'ordre l'unité doit être libre de tout adversaire. Il n'est pas nécessaire qu'elle dispose une ligne de vue sur l'unité qui la charge.
- ⌘ **Effet :** Avant que son adversaire n'effectue sa charge l'unité se déplace de sa valeur de MOU dans n'importe quelle direction. L'adversaire peut alors maintenir sa charge ou se déplacer dans n'importe quelle direction sans pouvoir charger une autre unité.

7 MÊLÉE : ATTAQUE ET DÉFENSE.

7.1 QUAND UNE MÊLÉE A-T-ELLE LIEU ?

Lorsqu'au moins deux unités sont en contacts il y a une mêlée.

7.2 RÉSERVE DE DÉS.

Une unité possède autant de dés apportés par les combattants. Au début d'un tour chaque unité possède ainsi une réserve de dés. L'incarné possède sa propre réserve. Elle ne peut pas être mélangée à la réserve des combattants de son unité.

Les cavaliers possèdent 2 dés chacun. Une unité de 3 cavaliers possède donc une réserve de 6 dés.

7.3 RÉPARTITION DES DÉS EN MÊLÉE.

Lorsque des combattants se retrouvent au corps à corps on procède de la manière suivante.

L'unité qui a effectué la charge ou l'engagement compte le nombre de combattants au contact. En utilisant la carte du combattant cela permet de déterminer le nombre de dés au corps à corps.

Les 3 cavaliers ont chargé une unité de Goliath Akkyshan. Les trois cavaliers ont une réserve de 6 dés. Seuls deux cavaliers arrivent au contact. Le joueur pourra donc prendre jusqu'à 4 dés de sa réserve de dés pour ce combat.

7.4 RÉSOLUTION DU COMBAT.

On sépare les mêlés par profils. Un type de profil contre un autre type de profil.

Le joueur qui a effectué la charge puise dans sa réserve de dés sans en prendre plus qu'autorisé par le nombre de combattants en contact dans la mêlée. Il place secrètement ses dés en attaque. Son adversaire place secrètement et simultanément ses dés dans sa réserve pour effectuer son test de DEF. Il puise pour cela un nombre de dés dans sa réserve sans pour autant dépasser la limite imposée par le nombre de combattants en contact. Le reste de ses dés est conservé pour la suite du tour.

Lorsque les joueurs ont affectés leurs dés ils le montrent.

Le joueur qui a effectué l'assaut effectue un test d'ATT en utilisant ses dés d'attaque. Il utilise sa valeur d'ATT et comme difficulté la valeur de défense des combattants à son contact. Le Joueur qui a subi l'assaut effectue alors un test de DEF en utilisant la valeur de défense de ses combattants. La difficulté est égale à la valeur d'ATT du combattant à son contact.

Chaque réussite au test de défense annule autant de réussites au test d'attaque. Le joueur attaquant procède ensuite au jet de blessure en utilisant comme valeur sa FOR et la difficulté du test est égale à la RES adverse.

Le joueur qui a subi l'attaque retire les pertes désignées par son adversaire et le nombre de dés correspondant. Il peut retirer des dés de défense déjà utilisés et doit compléter, si besoin, en enlevant des dés de sa réserve.

La mêlée est terminée.

- ⌘ Une unité qui effectue un assaut ou un engagement doit placer plus de la moitié de ses dés en attaque.
- ⌘ Toute unité a droit à porter des attaques une fois par tour, même si elle n'a rien fait lors son activation. Ainsi une unité qui a effectué une marche et qui se fait charger peut, une fois ses jets de DEF et le retrait de ses troupes effectués, tenter d'effectuer des attaques que son adversaire pourra tenter de parer avec ses dés en réserve.

Le joueur qui a subi l'assaut pourra effectuer ses attaques lors de son ordre.

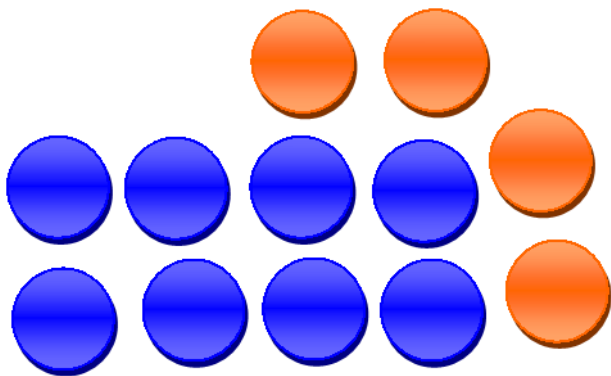
Exemple 1.

1-L'unité bleue possède une réserve de 8 dés (1 dé par combattant) et l'unité orange une réserve de 4 dés (en supposant également que chaque combattant orange possède 1 dé pour le corps à corps).

L'unité bleue s'est faite chargée par l'unité orange alors qu'elle n'avait pas encore reçu d'ordre.

L'unité orange choisi d'utiliser 3 dés de sa réserve. Il les place en attaque. Il lui reste 1 dé dans sa réserve.

Le joueur bleu peut utiliser 3 dés car 3 combattants de l'unité sont au contact des combattants orange. Il choisit de n'utiliser qu'un seul dé en défense. Sa réserve de dés passe à 7. Ce choix se fait en même temps et secrètement pour les deux joueurs.

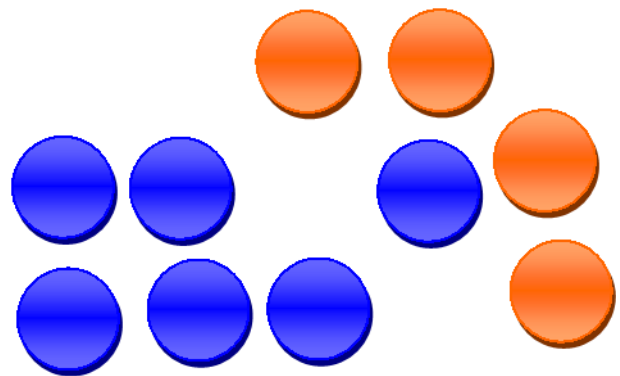


7 (1DEF)



1 (3 ATT)

2-Les combattants oranges effectuent leur 3 tests d'ATT qu'ils réussissent. Le joueur bleu effectue sa seule défense. C'est une réussite. Une attaque orange est annulée. Les deux attaques engendrent par chance deux blessures. Deux combattants bleus sont éliminés. Deux dés sont enlevés. Le joueur bleu décide d'enlever son dé de DEF utilisé et un dé de sa réserve. Il ne lui reste donc plus que 6 dés en réserve. Le joueur orange a encore 1 dé en réserve.



6

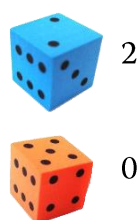
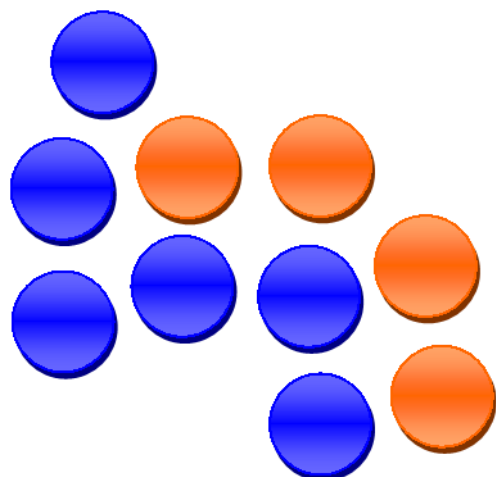


1

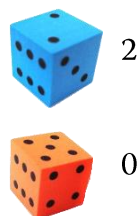
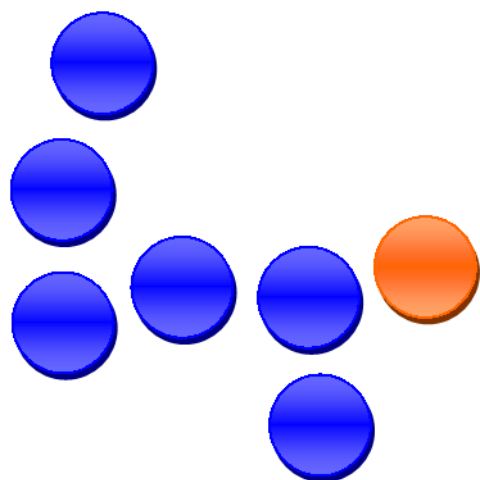
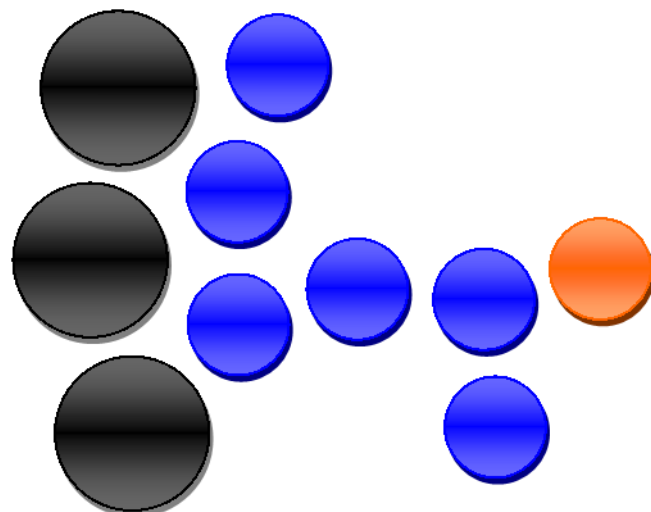
3-Le joueur bleu active maintenant son unité. Il décide d'engager les combattants oranges.

Il lui reste 6 dés en réserve. Mais ne peut en utiliser que 5 pour ce combat puisque seuls 5 combattants sont au contact d'adversaire. Il décide de n'utiliser que 4 dés qu'il place en attaque. Le joueur orange pense qu'il n'effectuera pas d'autre combat, il place son dé en DEF. Sa réserve de dé est maintenant vide.

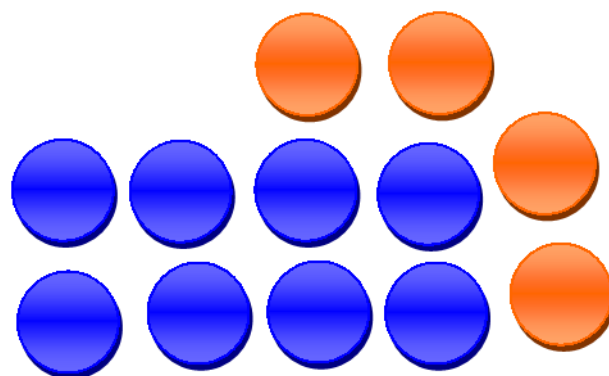
Les tests sont effectués, malgré sa défense le joueur orange subit de lourdes pertes. 3 combattants sont retirés.



combattants bleus qui pourront puiser dans leurs 2 dés de réserve pour tenter de se défendre lorsque les combattants noirs porteront leurs attaques.



Exemple 2 :



1-L'unité bleue possède une réserve de 8 dés (1dé par combattant) et l'unité orange une réserve de 4 dés (en supposant également que chaque combattant orange possède 1 dé).

La mêlée est terminée. Les combattants bleus n'ont pas utilisés tous leurs dés en prévision d'une éventuelle charge adverse, et ils ont bien fait. En effet, les combattants en noir chargent les

Les combattants bleus ont préalablement effectué une marche et se font maintenant charger par les combattants oranges.

Le joueur orange décide d'effectuer 3 attaques (il lui reste 1 dé en réserve). Le joueur bleu tente de se défendre avec 2 dés. Coup de chance, le joueur bleu ne subit aucune perte.

Le joueur bleu peut à ce moment choisir d'effectuer une attaque avec 1 seul dé (il pouvait en utiliser 3 car trois des combattants de l'unité sont au contact). S'il choisit de le faire, le joueur orange pourra alors effectuer une défense avec son dernier dé. Si le joueur bleu effectue son attaque, il ne pourra plus attaquer s'il se fait à nouveau charger. Il ne pourra que se défendre. Si au contraire il ne réalise pas d'attaque il pourra le faire si il se fait à nouveau charger (il aura à ce moment peut être plus de dés).

7.5 MOUVEMENT DE POURSUITE :

A la suite d'une mêlée, si tous les combattants de l'unité active n'ont plus de combattants ennemis à leurs contacts, ils peuvent effectuer un mouvement de poursuite d'une distance maximale en centimètre égale à leur valeur de mouvement.

- ℵ Ils peuvent se mettre en contact avec les membres de l'unité ennemis contre qui ils viennent de se battre.
- ℵ Ils peuvent simplement se déplacer dans n'importe quelle direction.
- ℵ Ils ne peuvent pas se mettre en contact avec une autre unité ennemie.
- ℵ Ils ne peuvent pas changer de formation.
- ℵ A la suite d'un mouvement de poursuite, l'unité active ne refait pas de combat,

même si elle comprend des combattants qui possèdent la compétence Implacable.

8 LE MORAL.

8.1 VAILLANCE ET DÉROUTE.

Le moral d'une unité est défini par deux états : par défaut, ses combattants sont **vaillants**. Lorsque les choses empirent, ils se mettent en **déroute** et leur capacité à se battre est diminuée.

Les tests de Courage ou de Peur déterminent quand et comment une unité change d'état.

Pour soutenir ses soldats au cours de la bataille, chaque compagnie peut se doter de commandants et d'états-majors. Leur présence aide les unités à rester vaillantes tout au long de la bataille.

8.2 LE COURAGE ET LA PEUR.

Que ce soit en raison de leur taille, de leur réputation ou de leur aspect surnaturel, certains combattants peuvent effrayer leurs adversaires. La présence de tels guerriers bouleverse le cours des combats et la résolution des mêlées.



Cette icône est celle du Courage. Les combattants qui en sont dotés sont dits **courageux**.



Cette icône est celle de la Peur. Les combattants qui en sont dotés sont dits **effrayants**.

Les combattants effrayants utilisent leur valeur de Peur pour résoudre leurs tests de Courage. Toutes les règles qui s'appliquent au Courage

s'appliquent également à la Peur. En outre, les combattants effrayants peuvent terroriser leurs adversaires au point de les mettre en déroute.

- ℵ Lorsqu'une unité effectue un test de courage, le joueur utilise la plus haute valeur de courage de l'unité et effectue un test avec un seul dé.
- ℵ Pour connaître la valeur de peur d'une unité effrayante, on regarde la plus haute valeur de peur du ou des combattants de l'unité.
- ℵ Si un combattant effrayant se trouve au sein d'une unité composée de combattants courageux, l'unité est considérée comme effrayante.

8.3 QUAND EFFECTUE-T-ON UN TEST DE COURAGE ?

-Une **unité courageuse** ou une **unité effrayante** qui effectue un assaut contre une unité effrayante ou qui subit un assaut de la part d'une unité effrayante effectue un test de courage dès lors que sa valeur de courage est strictement inférieure à la valeur de peur de l'adversaire.

-Une **unité courageuse** ou une **unité effrayante** effectue un test de courage lorsque son effectif est strictement inférieur à sa valeur initiale.

- ℵ L'unité déclare une charge face à une unité effrayante : Elle n'effectue son test de courage que si elle parvient au contact de l'unité effrayante.
- ℵ L'unité se fait charger : Elle effectue son test de courage au moment où l'unité

effrayante qui la charge arrive à son contact.

- ℵ Une unité qui se fait charger par une unité effrayante peut déclarer une retraite et n'effectuera son test que si l'unité adverse maintient sa charge et arrive à son contact.
- ℵ Une unité vaillante déjà en contact avec une unité effrayante n'a pas à réaliser de test de courage lorsqu'elle est activée.

-Une **unité vaillante**, qu'elle soit courageuse ou effrayante réaliste un test de courage au début de toutes ses activations dès lors que son effectif (l'effectif représente le nombre de combattant) de son unité est à moins de la moitié de son effectif initial. La valeur d'action est la plus haute valeur de courage de son unité.

-La difficulté du test est de 1.

-La difficulté est augmentée de +2 si en plus l'unité est au contact d'une unité de puissance strictement supérieure à la sienne.

-La difficulté est augmentée de +2 si l'unité est au contact d'un ou plusieurs combattants effrayants.

En cas d'échec l'unité passe en déroute.

8.4 ECHEC À UN TEST DE COURAGE.

Une unité vaillante qui rate son test de courage est en déroute.

Une unité en déroute subit un malus tant qu'elle demeure dans cet état. Une unité en déroute est soumise aux effets suivants :

- ℵ Elle ne peut utiliser aucune tactique.

- ⌘ Si elle disposait d'une tactique, celle-ci est immédiatement retirée.
- ⌘ Elle adopte automatiquement la formation dispersée.
- ⌘ Une unité qui effectue un ordre de réception de charge ou de contre charge effectue son test de courage au moment où l'unité effrayante arrive à son contact.

Une unité en déroute ne refait plus de test de courage.

8.5 RALLIEMENT.

Les unités en déroute ou les unités dont l'effectif est strictement inférieur à l'effectif initial doivent tenter de se rallier.

Le ralliement a lieu au début de l'activation de l'unité. Si le ralliement est une réussite, l'unité est immédiatement vaillante. Elle peut à nouveau bénéficier de tactiques. En cas d'échec l'unité reste en déroute.

8.6 PORTE ÉTENDARD.

Les porte-étendards permettent d'augmenter la valeur de courage de l'unité.

Une unité comportant un porte étendard a un bonus de +2 en courage.

Une unité qui possède une ligne de vue sur un porte étendard peut utiliser la valeur de courage de l'unité du porte étendard.

- ⌘ Le porte étendard est considéré comme étant de taille 4 (ce qui importe c'est l'étendard et non le porteur de l'étendard).

Exemple : Les gardes ont 3 en courage. Ils sont menés par Agonn qui possède 5 en courage. L'unité donc un score de courage de $5+2=7$ en courage.

- ⌘ Le porte étendard ne permet pas de transmettre la peur ou de modifier le score de peur d'une unité.

Exemple : Une unité de chevaliers d'alahan a la compétence hypériens. Cela signifie que les unités effrayantes considèrent le score de courage des hypériens comme de la peur.

Les chevaliers ont avec eux un porte étendard et son menés par la lionne rousse qui a 9 en courage (elle n'a pas la compétence hypérien).

Si l'unité doit réaliser un test de courage, la valeur de courage de l'unité est de $9+2=11$.

Cependant, si l'unité de chevaliers charge une unité de morts vivants effrayants dont le score de peur est 3, ces derniers devront réaliser un test de courage dont la difficulté est égale au score de courage des hypérien c'est-à-dire 7. Le porte étendard ne permet d'obtenir un bonus de +2.

9 LES TACTIQUES.

9.1 ADOPTER UNE TACTIQUE.

Toutes les unités (sauf mention contraire) peuvent adopter 1 à 2 tactiques.

Les tactiques confèrent un avantage mas aussi un inconvénient à l'unité. Pour attribuer une tactique à son unité, le joueur doit payer son coût avec des points de tactique qu'il pioche dans sa réserve de points tactiques.

- ℵ La tactique est attribuée au début de l'activation de l'unité et avant toute action.
- ℵ La tactique reste active jusqu'au début de la prochaine activation de l'unité.
- ℵ Certaines tactiques sont cumulables.
- ℵ Les tactiques décrites dans les livres d'armées sont gratuites (comme pour les lanciers du Griffon ou les gardes d'Alahan et ces tactiques ne vérifient pas les règles décrites pour les tactiques « payantes »).
- ℵ Une unité qui effectue un ordre de réaction ne peut pas recevoir de tactique.

9.2 RÉSERVE DE POINT DE TACTIQUE.

Au début de la partie les joueurs ont une réserve de points de tactiques qui dépend du résultat du jet d'autorité.

Le vainqueur remporte 2 points et le perdant 1 point.

Ces points de tactiques ne se cumulent pas d'un tour à l'autre. Les points inutilisés lors du tour sont perdus pour le tour suivant.

Il existe pour le moment quelques tactiques décrites à la fin du livre.

10 LES MYSTIQUES.

10.1 INTRODUCTION.

Il existe deux types de mystiques. Les **fidèles** qui puisent leur énergie mystique dans les combattants qui les entourent, et les **magiciens**,

qui utilisent de la mana, ressource d'énergie magique.

- ℵ Les mystiques ont une portée maximale de 40cm. C'est-à-dire qu'ils ne peuvent affecter une unité ou un endroit du terrain se trouvant à 40 cm ou moins d'eux.
- ℵ Pour qu'une unité ou une zone de terrain soit affectée par l'effet d'un mystique, il faut qu'elle se trouve entièrement dans la portée du mystique et dans sa ligne de vue.
- ℵ Les sorts qui ciblent une unité ou des combattants d'une unité, ne peuvent affecter que les combattants dans son champ de vision.
- ℵ Si certains membres d'une unité ciblée par un effet mystique se trouvent au-delà de 40 cm ils ne sont pas soumis à l'effet.
- ℵ Les unités téléportées ou invoquées doivent se trouver à 40 cm ou moins du mystique et dans son champ de vision.
- ℵ Les combattants de l'unité ciblée ne sont pas considérés comme étant des obstacles et ne bloquent pas la ligne de vue du mystique qui le cible. Toute autre unité qui se trouve entre l'unité ciblée et le mystique peuvent être considéré comme bloquant la ligne de vue en fonction de leurs tailles relatives.

10.2 LES FIDÈLES.

Les **fidèles** sont les messagers des puissances divines. Leur caractéristique est la **Ferveur** . Ils utilisent des points de foi pour appeler des miracles. Les **litanies** sont des miracles si puissants qu'ils réclament souvent la présence de plusieurs fidèles pour être appelés. En outre, leur réussite n'est pas assurée. Chaque fidèle maîtrise un ou plusieurs aspects de la divination (altération, création ou destruction).

Seuls les Incarnés peuvent être dotés de litanies lors de la constitution des compagnies.

10.2.1 LA RÉSERVE DE FOI.

Litanies et miracles sont appelés en dépensant des points de foi, acquis grâce à la ferveur des combattants de la compagnie.

Chaque unité dispose de sa propre réserve de points de foi. Leur nombre est calculé au début de la partie et lors de chaque phase d'intendance. Une unité dispose d'autant de points de foi que le nombre de combattants dans l'unité, plus un bonus égal aux valeurs de Ferveur des fidèles de l'unité. Sauf indication contraire, les litanies et les miracles peuvent être appelés plusieurs fois par tour. Les points de foi inutilisés à la fin de la phase d'activation sont perdus.

10.2.2 APPELER UN MIRACLE

Les miracles sont des effets divins individuels. Chaque fidèle (non Incarné) dispose de ses propres miracles (décrits dans le livre d'armée de sa compagnie) et peut les appeler en dépensant simplement des points de foi de son unité.

Les miracles ne peuvent pas être censurés.

10.2.3 APPELER UNE LITANIE

Les litanies sont des miracles d'une puissance fantastique, capables d'affecter des unités entières voire l'ensemble du champ de bataille. Elles réclament de grandes quantités de points de foi, aussi n'est-il pas rare que plusieurs fidèles doivent se regrouper en unité pour les appeler. D'autre part, les litanies nécessitent un test de Ferveur, une mise à l'épreuve de la foi des fidèles.

Les litanies se définissent selon les paramètres suivants :

Nom.

Culte : Il s'agit du culte lié à un peuple. La litanie est appelée par les fidèles de ce peuple. « Universel » signifie que tous les peuples y ont accès. Certaines litanies sont réservées à des fidèles particuliers. Dans ce cas, le nom de ces fidèles remplace le culte.

Aspect : Altération, création ou destruction. La litanie est appelée par les fidèles qui connaissent cet aspect. « Universel » signifie que tous les fidèles y ont accès.

Valeur : La valeur d'une litanie représente sa puissance.

Plus la valeur est élevée, plus les effets sont spectaculaires. Un Incarné fidèle peut recevoir autant de litanies que le joueur le souhaite lors de la constitution des compagnies.

La somme de leurs valeurs s'additionne à celles des autres attributs de l'Incarné (cf. Les attributs dans la section Incarné).

Foi : La quantité de points de foi nécessaire.

Difficulté : Les litanies réclament un test de Ferveur pour réussir. La difficulté est indiquée ici.

Cible : Les cibles possibles.

Durée : L'intervalle de temps au cours duquel la litanie est active. Instantané, jusqu'à la fin d'une phase particulière, du tour ou du jeu, etc.

Effets : Les effets sont appliqués si l'appel est réussi.

L'appel d'une litanie se déroule dans l'ordre des étapes suivantes :

1/ Désignation du fidèle, de la litanie et de la cible.

2/ Dépense des points de foi et sublimation

3/ Mesure de la portée

4/ Censure

5/ Test de Ferveur

6/ Résolution des effets.

1/ Désignation du mystique, de la litanie et de la cible.

Le joueur désigne le fidèle, la litanie qu'il souhaite lui faire appeler et la cible. Le fidèle doit voir la cible.

2/ Dépense des points de foi et sublimation.

L'unité du fidèle dépense un nombre de points de foi égal au coût de la litanie. Certaines litanies requièrent également des points de foi pour alimenter leurs effets. L'unité peut dépenser des points de foi supplémentaires pour « sublimer » la litanie, c'est à dire augmenter ses chances de

réussite. Chaque point de foi ainsi dépensé permet au joueur de lancer un dé de plus lors du test de Ferveur (étape 4).

3/ Mesure de la portée

Le joueur mesure la distance entre le mystique et membre de l'unité ciblé.

4/ Censure.

La censure permet à un fidèle d'une unité adverse d'empêcher l'appel de la litanie. L'unité du fidèle qui censure doit voir celle qui appelle la litanie. Pour censurer une litanie, l'unité dépense autant de points de foi que l'unité qui appelle la litanie. La litanie est alors sans effet. Les points de foi dépensés par les deux unités sont perdus.

5/ Test de Ferveur

Si la litanie n'est pas censurée, le joueur effectue un test de Ferveur. La valeur d'action est la Ferveur du fidèle ; la difficulté est celle de la litanie. Le joueur jette un dé, puis un dé de plus par point de foi dépensé lors de la sublimation. Il conserve le résultat de son choix.

Il suffit d'une seule réussite pour appeler la litanie. Si la difficulté est une caractéristique, c'est la meilleure valeur dans l'unité ciblée qui est utilisée. Si un effet de jeu modifie la caractéristique, la difficulté est égale à cette valeur modifiée.

Quelle que soit l'issue de ce test, les points de foi sont dépensés.

6/ Résolution des effets

Si le test de Ferveur est réussi, les effets de la litanie sont appliqués.

§ Si la distance entre le mystique et la cible est supérieure à 40 cm, les points de fois sont dépensés. Le mystique peut cependant tenter une autre action mystique sur une autre unité ou sur la même unité.

10.3 LES MAGICIENS.

Toute vie sur Aarklash est régie par des énergies cosmiques appelées **Éléments** par les érudits. Les fluctuations et les équilibres qui lient ces forces influencent non seulement le comportement des êtres vivants, mais elles régissent aussi les manifestations magiques de la Création. Les **Éléments** sont au nombre de six. On distingue les **Éléments primordiaux** des **Éléments principaux** ou **Principes**.

L'Eau, l'Air, la Terre et le Feu sont les **Éléments primordiaux**. Ils sont naturellement présents sur Aarklash. Leurs manifestations sont visibles chaque jour.

La Lumière et les Ténèbres influencent subtilement les **Éléments**.

Chaque magicien est lié à un élément d'incantation (Air, Eau, Feu, Terre, Lumière ou Ténèbres).

Seuls les Incarnés peuvent être dotés de rituels lors de la constitution des compagnies.

10.3.1 LA RÉSERVE DE MANA

Rituels et sortilèges sont lancés en dépensant des **points de mana**, acquis grâce aux précieuses gemmes de mana dont les magiciens disposent.

Chaque unité dispose de sa **propre réserve de points de mana**. Leur nombre est calculé au début de la partie et lors de chaque phase d'intendance. Pour cela, et pour chaque unité qui compte au moins un magicien :

1/ Si l'unité comprend un Incarné magicien, le joueur jette deux dés et additionne leurs résultats. Sinon, il n'en jette qu'un.

2/ Il ajoute à cette valeur la somme des Pouvoirs des magiciens de son unité.

3/ Le total indique le nombre de points de mana qu'acquiert l'unité.

Sauf indication contraire, les rituels et sortilèges peuvent être lancés plusieurs fois par tour.

Contrairement aux points de foi, les points de mana inutilisés sont conservés d'un tour sur l'autre. **Une unité ne peut jamais avoir plus de 30 points de mana.**

10.3.2 LANCER UN SORTILÈGE

Les sortilèges sont des effets magiques individuels. Chaque magicien dispose de ses propres sortilèges (cf. Army Book) et peut les lancer en dépensant simplement des points de mana de son unité.

Les sortilèges ne peuvent pas être contrecarrés.

10.3.3 LANCER UN RITUEL

Les rituels sont des sortilèges redoutables mais très complexes, conçus pour être lancés sur les champs de bataille du Rag'narok. Ils réclament de grandes quantités de mana, si bien que les magiciens se rassemblent en unité pour regrouper leurs gemmes de mana. D'autre part,

les rituels nécessitent un test de Pouvoir, une mise à l'épreuve de la concentration des magiciens.

Les rituels se définissent selon les paramètres suivants :

Nom

Voie : Il s'agit d'une voie liée à un peuple. Le rituel est lancé par les magiciens de ce peuple. « Universel » signifie que tous les peuples y ont accès. Certains rituels sont réservés à des magiciens particuliers. Dans ce cas, le nom de ces magiciens remplace la voie.

Élément : Air, Eau, Feu, Terre, Lumière ou Ténèbres. Le rituel est lancé par les magiciens qui connaissent cet élément. « Universel » signifie que tous les magiciens y ont accès.

Valeur : La valeur d'un rituel représente sa puissance. Plus la valeur est élevée, plus les effets sont spectaculaires. Un Incarné magicien peut recevoir autant de rituels que le joueur le souhaite lors de la constitution des compagnies. La somme de leurs valeurs s'additionne à celles des autres attributs de l'Incarné.

Mana : La quantité de points de mana nécessaire.

Difficulté : Les rituels réclament un test de Pouvoir pour réussir. La difficulté est indiquée ici.

Cible : Les cibles possibles.

Durée : L'intervalle de temps au cours duquel le rituel est actif. Instantané, jusqu'à la fin d'une phase particulière, du tour ou du jeu, etc.

Effets : Les effets sont appliqués si l'incantation

L'incantation d'un rituel se déroule dans l'ordre des étapes suivantes.

1/ Désignation du magicien, du rituel et de la cible.

2/ Dépense des points de mana et sublimation.

3/ Mesure de la portée

4/ Contre-magie.

5/ Test de Pouvoir.

6/ Résolution des effets.

1/ Désignation du magicien, du rituel et de la cible

Le joueur désigne le magicien, le rituel qu'il souhaite lui faire lancer et la cible. Le magicien doit voir la cible.

2/ Dépense des points de mana et sublimation

L'unité dépense un nombre de points de mana égal au coût du rituel. Certains rituels requièrent également des points de mana pour alimenter leurs effets.

L'unité peut dépenser des points de mana supplémentaires pour « sublimer » le rituel, c'est-à-dire augmenter ses chances de réussite. Chaque point de mana ainsi dépensé permet au joueur de lancer un dé de plus lors du test de Pouvoir (étape 4).

3/ Mesure de la portée

Le joueur mesure la distance entre le mystique et membre de l'unité ciblé.

4/ Contre-magie

La contre-magie permet à l'unité d'un magicien (incarné ou non) adverse d'empêcher l'incantation du rituel. L'unité du magicien qui contre doit voir celle qui lance le rituel.

Pour contrecarrer un rituel, l'unité dépense autant de points de mana que l'unité qui lance le rituel. Le rituel est alors dissipé et sans effet.

Les points de mana dépensés par les deux unités sont perdus.

5/ Test de Pouvoir

Si le rituel n'est pas contrecarré, le joueur effectue un test de Pouvoir. La valeur d'action est le Pouvoir du magicien ; la difficulté est celle du rituel. Le joueur jette un dé, puis un dé de plus par point de mana dépensé lors de la sublimation. Il conserve le résultat de son choix.

Il suffit d'une seule réussite pour lancer le rituel.

Si la difficulté est une caractéristique, c'est la meilleure dans l'unité ciblée qui est utilisée. Si un effet de jeu modifie la caractéristique, la difficulté est égale à cette valeur modifiée. Quelle que soit l'issue de ce test, les points de mana sont dépensés.

6/ Résolution des effets

Si le test de Pouvoir est réussi, les effets du rituel sont appliqués.

- ⌘ Si la distance entre le mystique et la cible est supérieure à 40 cm, les points de fois sont dépensés. Le mystique peut cependant tenter une autre action

mystique sur la même unité ou sur une autre unité.

10.3.4 LES RÈGLES D'INVOCATION.

Une fois qu'une unité est invoquée, le mystique est lié à son invocation.

- ⌘ Lors de l'invocation, le mystique désigne un point du champ de bataille. Il dépense les ressources nécessaires à son invocation en incluant les ressources supplémentaires lui permettant d'obtenir plus de dés. Si la distance séparant le point du champ de bataille et le magicien est inférieure ou égale à 40 cm le magicien peut tenter l'invocation. Dans le cas contraire les ressources dépensées sont perdues. Il peut cependant tenter une autre invocation.
- ⌘ Les figurines invoquées doivent se trouver au plus loin à la distance indiquée par le mystique.
- ⌘ Tous les membres de l'unité doivent être dans le champ de vision de l'invocateur. On considère que les membres de l'unité invoquée ne se gênent pas vis-à-vis de la ligne de vue de l'invocateur.

Tour X: L'unité est invoquée et est placée sur le terrain. Elle ne peut être activée comme le mentionne la règle officielle.

Tour X+1: l'unité est activée en même temps que le mystique qui l'a invoquée. Elle ne peut rien faire, ni défense, ni attaque, ni recevoir de tactique. Elle peut cependant effectuer un test de courage si elle se fait charger.

Tour X+2 et autre: tant que l'invocation est encore sur le terrain, si le magicien ou le fidèle souhaite maintenir son invocation il doit à nouveau effectuer un test de pouvoir (ou de foi) en dépensant le nombre de gemmes (ou de points de foi) indiqués sur la fiche du rituel (ou de la litanie). Si le test est réussi, l'invocation est activée immédiatement. Ce test peut éventuellement faire l'objet d'un contre.

Lors de son activation, le mystique peut choisir de faire disparaître son invocation au lieu de l'activer. Il pourra en invoquer une autre immédiatement après ou lors d'un autre tour.

Un même mystique ne peut contrôler qu'une seule invocation à la fois.

- ⌘ Si au début de l'activation du magicien la ligne de vue entre le magicien et l'unité invoquée est rompue, cette dernière est immédiatement enlevée du champ de bataille.
- ⌘ L'unité invoquée est activée en même temps que celle du magicien. Le joueur peut cependant décider de déplacer l'unité invoquée en premier ou l'unité de l'invocateur.
- ⌘ Une unité invoquée ne compte pas dans les zones de contrôle, ne peut pas ramasser les pions objectifs et ne peut recevoir aucune tactique ou recevoir d'ordre de réaction.

11 LES INCARNÉS.

11.1 QU'EST-CE QU'UN INCARNÉ ?

Un incarné est un combattant doté d'une valeur d'Autorité .

Un Incarné est un champion des dieux, investi par eux de pouvoirs inouïs. En contrepartie, des fragments de son âme, les Élixirs, sont dispersés à travers l'espace et le temps. Souvent inconscients de leur état, beaucoup d'Incarnés s'attribuent les mérites de leurs pouvoirs et ignorent que leur destinée ne leur appartient plus. Ils sont les agents des dieux dans le Rag'narok et sont appelés à rassembler leurs Élixirs pour atteindre l'Harmonie, la puissance suprême.

11.2 NOMBRE D'INCARNÉS DANS UNE COMPAGNIE.

Une compagnie doit comporter au moins un Incarné lors de sa constitution. Un Incarné est unique. Il n'est donc pas possible de le recruter en deux exemplaires même si il possède deux profils différents.

Exemple : Aerth a un profil à pied et un profil monté sur un cheval. Il n'en demeure pas moins que c'est le même incarné. Le joueur griffon qui souhaite le recruter devra donc choisir entre sa version à pied ou sa version à cheval.

11.3 LES ATTRIBUTS.

Un Incarné peut être doté d'artefacts, ainsi que de rituels ou de communions. Ces attributs sont choisis librement lors de la constitution de la compagnie. Toutefois, la somme des valeurs des

artefacts, communions et rituels doit être inférieure ou égale au montant indiqué dans la description de l'Incarné (voir livre d'armée).

11.4 LES POINTS D'ÉLIXIR.

Les Incarnés peuvent utiliser des points d'élixir pour réaliser des exploits. Seuls les Incarnés ont ce privilège.

11.5 CONSTITUTION D'UNE COMPAGNIE.

Un Incarné est inclus dans une unité de la même armée que lui. Un seul Incarné peut être inclus dans chaque unité. Un Incarné ne compte pas dans l'effectif, mais son coût en P.A. est ajouté à celui de l'unité.

Certains Incarnés sont les champions d'un type de combattant standard. Lorsque c'est le cas, ils peuvent uniquement rejoindre des unités constituées de la troupe en question.

Dans tous les cas, un Incarné est toujours le meneur de son unité.

11.6 AVANTAGE DES INCARNÉS.

11.6.1 INCARNÉ DANS SON UNITÉ.

Chaque Incarné occupe une place particulière dans son unité. Il se déplace en même temps qu'elle et respecte la formation, mais il peut cependant agir de façon indépendante :

- Dans une mêlée, l'Incarné mène son propre combat, même s'il possède les mêmes caractéristiques que le type de combattant standard dont il est le champion.

- Dans une attaque à distance, le tir de l'Incarné est résolu lors d'une salve distincte. Il peut tirer sur une cible différente du reste de son unité.

11.6.2 RÉPARTITION DES DÉGÂTS

Les Incarnés sont favorisés par les divinités qui ont fait d'eux leurs champions. Cette protection les rend très difficiles à éliminer : les balles les effleurent, les flèches touchent toujours leurs compagnons d'armes, les lames sont déviées, etc.

Lorsqu'une unité, dans son ensemble, est prise pour cible, son Incarné ne subit aucune touche ni aucun test de Force tant que l'unité comprend encore d'autres combattants. Même si ces derniers sont complètement dissimulés ou hors de portée, ils reçoivent les touches et subissent les tests de Force à la place de l'Incarné.

Par conséquent, lorsque c'est l'unité qui est prise pour cible, son Incarné ne peut être éliminé que s'il est le seul combattant de l'unité.

En revanche, lorsque l'Incarné est spécifiquement pris pour cible, il est soumis aux règles ordinaires et peut être éliminé normalement.

Exemple : une unité de 8 gardes menés par Agonn est prise pour cible par une armée à aire d'effet. Tous les combattants sont sous le gabarit y compris Agonn. Il y a donc 9 combattants sous le gabarit. Le joueur qui effectue le jet de blessure jette 9 dés mais quoi qu'il arrive Agonn ne mourra pas.

Exemple : la même unité de 8 gardes menés par Agonn est prise pour cible par des tirs directs.

Seulement seul Agonn est visible. Les tireurs effectuent leur test de tir. Ils effectuent les tests de blessure en utilisant la RES de la troupe. Quelque soit le nombre de dégât, comme seul Agonn est visible, un seul garde sera éliminé car il se jettera sur la flèche qui doit atteindre Agonn (c'est stupide, je sais mais c'est comme ça).

11.7 L'ÉLIXIR.

11.7.1 DÉPENSER DE L'ÉLIXIR.

Tous les Incarnés de la compagnie peuvent puiser dans la réserve d'Élixir pour réaliser des **exploits**. Chaque exploit peut être activé lorsque l'Incarné en a besoin. Chaque exploit ne peut être réalisé qu'une fois par Incarné et par activation.

- ⌘ Lors d'un tir, l'Incarné tireur choisit le combattant de l'unité qu'il attaque pour 1 point d'Élixir. Il doit cependant disposer d'une ligne de vue sur ce dernier.
- ⌘ Certains artefacts disposent d'effets particuliers qui nécessitent de dépenser des points d'Élixir. Ces effets sont détaillés dans la description de l'artefact. Le coût de cet exploit est indiqué dans la description de l'artefact.
- ⌘ Avant d'effectuer un test effectué avec la caractéristique d'un de ses Incarnés, le joueur peut obtenir un dé de plus pour 1 point d'Élixir. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire et peut faire l'objet de relances.
- ⌘ Lors d'un test effectué avec la caractéristique d'un de ses Incarnés, le

joueur peut relancer ses échecs pour 1 point d'Élixir.

- ⌘ Lors d'un test de caractéristique effectué à l'encontre d'un de ses Incarnés, le joueur peut demander à son adversaire de relancer ses réussites pour 1 point d'Élixir.
- ⌘ Un Incarné éliminé lors du tour en cours revient à la vie pour un coût précisé dans sa description (cf. Army Book). Il revient en jeu avec l'intégralité de ses points de vie et de ses attributs. Son unité est alors dotée d'un nombre de points de mana égal au Pouvoir de l'Incarné et d'un nombre de points de foi égal à la Ferveur de l'Incarné. L'Incarné est replacé dans son unité (il doit respecter les règles de formation). Il ne peut pas être placé au contact d'un adversaire. S'il n'y a pas la place de disposer sa figurine, la résurrection n'a pas lieu – les points d'Élixir sont tout de même dépensés. Si l'unité à laquelle appartenait l'Incarné n'existe plus, il ne peut pas utiliser cet exploit. Si l'Incarné a été éliminé par un autre Incarné, il ne peut pas utiliser cet exploit.
- ⌘ Lorsque l'unité de l'Incarné échoue à un test de Courage il peut dépenser 1 point d'Élixir pour relancer son dé.

11.7.2 LA RÉSERVE D'ÉLIXIR.

Chaque compagnie est dotée d'une réserve d'Élixir représentée par des pions ou des

compteurs. Au début de la partie, cette réserve est égale au nombre d'Incarnés présents dans la compagnie. Certains artefacts ou effets de jeux permettent cependant d'augmenter cette réserve initiale.

Au cours de la partie, la réserve d'Élixir augmente lorsque des objectifs de bataille sont contrôlés ou remplis par la compagnie. En outre, cette réserve augmente ou diminue en fonction des actions des Incarnés. Chaque gain ou perte de points est immédiat et peut intervenir à n'importe quel moment d'un tour, à l'exception du temps mort.

11.7.3 GAGNER DE L'ÉLIXIR

Une compagnie gagne des points d'Élixir dans les circonstances suivantes :

- ℵ Lorsqu'un Incarné en élimine un autre, sa compagnie gagne la valeur d'Élixir indiquée sur le profil de l'Incarné éliminé. Un Incarné éliminé par un autre Incarné ne peut pas être ressuscité.
- ℵ Une compagnie gagne des points d'Élixir pour chaque objectif de bataille rempli ou contrôlé. Le nombre de points gagnés est indiqué dans le conseil de guerre (cf. scénarios).

12 LES TACTIQUES.

Tenez bon!

Cumul: 2

Condition: L'unité n'a pas encore effectué de combat au corps à corps.

Avantage: Les tests d'attaque au corps à corps à l'encontre de l'unité disposant de cette tactique sont lus une colonne plus à gauche.

Inconvénient: Les réussites sur les tests d'attaques au corps à corps de l'unité qui dispose de cette tactique sont également lus une colonne à gauche.

Coût: 1 PT

Incassable

Cumul: 2

Condition: L'unité n'a pas encore effectué de combat au corps à corps.

Avantage: Les tests de force au corps à corps à l'encontre de l'unité qui dispose de cette tactique sont lus une colonne plus à gauche.

Inconvénient: L'unité disposant de cette tactique lit ses tests de force au corps à corps une colonne plus à gauche.

Coût: 1 PT

Marche prudente

Cumul: 2

Condition: l'unité est libre de tout adversaire, est en formation dispersée et ne s'est pas encore déplacée.

Avantage: L'unité disposant de cette tactique jette un dé par réussite à un test d'attaque à distance à son encontre. Chaque 5 ou 6 annule une réussite adverse. Si les tests de tir de l'unité adverses sont lus dans la colonne 2+ ou la

colonne la plus à droite, l'avantage de la tactique n'est plus valable

Inconvénient: L'unité disposant de cette tactique ne peut se déplacer de plus de sa valeur de mouvement.

Coût: 1 PT

Annulation

Condition: L'unité n'a pas encore été activée.

Avantage: Au lieu de donner un ordre à une unité, le joueur peut passer son tour. Il n'est pas possible d'utiliser deux fois de suite cette tactique.

Inconvénient: aucun

Coût: 2 PT

Changement de formation

Condition: L'unité n'a pas encore été activée.

Avantage: L'unité change de formation sans effectuer de test.

Inconvénient: aucun

Coût: 1 PT

Déplacement tactique.

Condition: L'unité est libre de tout adversaire à la fin du tour.

Avantage: A la fin du tour, après la phase de récupération de mana et de points de foi, une unité qui n'a pas effectué de combat au corps à corps se déplace de sa valeur de MOU dans n'importe quelle direction. Ce mouvement

exceptionnel ne lui permet pas de se mettre en contact d'adversaires.

Inconvénient: aucun

Coût: 2 PT

En attente

Condition: L'unité n'a pas encore été activée et ne peut effectuer d'une marche.

Avantage: Le joueur, une fois la marche effectuée, place un marqueur à côté de son unité. A n'importe quel moment au début ou à la fin d'une activation adverse, l'unité pourra effectuer un tir et ou une action mystique contre cette l'unité qui est activée

Inconvénient: La défense des membres de l'unité est réduite à 0.

Coût: 1 PT

Pluie de coups

Condition: l'unité est au corps à corps.

Avantage: Le joueur gagne autant de dés d'attaques que le nombre de dés placés en défense par l'adversaire.

Inconvénient: aucun.

Coût: 1 PT

13 LISTE DES COMPÉTENCES.

Acharné : Lorsque le combattant perd son dernier point de vie il n'est pas immédiatement éliminé. Il n'est retiré du champ de bataille qu'à la fin de la phase en cours.

Aimé des dieux : Les résultats 5+, 6 et les résultats lus dans la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests de Ferveur des combattants aimés des dieux.

Assassin : Les résultats 5+, 6 et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des

4+ lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec les combattants féroces.

Autoréparation: Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 et 6 annulent un point de dégât.

Bond : Les combattants dotés de Bond se déplacent en ignorant les unités amies, ennemies, les mêlée et ce quelque soit leur formation et celle des autres unités.

Bravoure : Les échecs obtenus sur les tests de Courage des combattants dotés de Bravoure sont relancés une fois de plus.

Bretteur : pour chaque jet de défense réussi le joueur a droit à autant de dés d'attaques contre l'unité qui l'attaqué. Les jets d'attaques sont à effectuer après les tests de dégât de l'adversaire.

Brutal : Le combattant bénéficie toujours du bonus de charge lorsqu'il a réussi un assaut.

Brute épaisse : Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test de Force au corps à corps réalisé avec une Brute épaisse donne droit à un dé supplémentaire.

Catalyseur : Les tests de Pouvoir des catalyseurs sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Charge bestiale : Les résultats 5+, 6 et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests d'Attaque au corps à corps réalisés avec les combattants dotés de Charge bestiale.

Contre-attaque : Le combattant gagne un dé de combat pour chaque échec obtenu par son adversaire lors d'un test d'Attaque au corps à corps à son encontre. S'il n'a pas été éliminé, il utilise ses dés une fois les attaques adverses résolues comme si l'unité était activée.

Coup de maître : Si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation, le combattant ajoute son Attaque à sa Force lors des tests de Force réalisés au corps à corps.

Désengagement : Une unité composée de combattants dotés de cette compétence peut se désengager dans effectuer de tests de désengagement.

Dévotion : Les échecs obtenus sur les tests de Ferveur du combattant sont relancés une fois de plus.

Dur à cuire : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests de Force réalisés à l'encontre des durs à cuire.

Eclaireur: Une unité composée de combattants tous éclaireurs peuvent se déployer sur tout le champ de bataille. Tant qu'une unité éclaireur se trouve à plus de 20 cm de toute unité ennemie, l'unité éclaireur ne peut faire l'objet d'aucune action offensive.

Une unité d'éclaireur peut être prise pour cible

par la compagnie adverse dès lors que:

-Une unité ennemie se trouve à 20 cm ou moins de l'éclaireur (une unité qui se trouvait à plus de 20 cm de l'éclaireur ne peut pas charger une unité d'éclaireur encore non révélée).

-qu'elle réalise une action mystique.

-qu'elle est prise pour cible par une action mystique amie.

-qu'elle entreprend une action offensive (tir, magie, foi, charge...)

Enchaînement : Chaque 5 ou 6 obtenu sur un test d'Attaque au corps à corps réalisé avec un combattant doté d'Enchaînement donne droit à un dé supplémentaire.

Esquive : Les réussites ennemies obtenues sur les tests d'Attaque à distance à l'encontre des combattants dotés d'Esquive sont relancés une fois de plus.

Éthéré : les résultats 3+, 2+ et ceux lus dans la colonne privilège sont interprétés comme des 4+ lors des tests d'Attaque réalisés par l'adversaire à l'encontre d'un éthéré.

Explosif : Un combattant doté d'Explosif peut être sacrifié au moment où ses attaques au corps à corps sont résolues. Il est immédiatement éliminé et ses attaques au corps à corps sont perdues. Chaque combattant à son contact subit un test de Force (8).

Féal : Le féal ajoute 1 point de foi supplémentaire à la réserve de foi de son unité.

Feinte : L'adversaire n'obtient jamais de dé supplémentaire sur ses tests d'Attaque au corps à

corps à l'encontre des combattants dotés de Feinte.

Férocité : Les résultats 5+, 6 et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme des 4+ lors des tests de Force au corps à corps réalisés avec les combattants féroces.

Focus : Un magicien doté de Focus jette autant de dés de plus que son Pouvoir à chaque fois qu'il effectue un test de Pouvoir.

Ces dés ne sont pas des dés supplémentaires et peuvent donc faire l'objet de relances.

Force en charge : Lorsqu'il a réussi une charge, le combattant ajoute son Attaque à sa Force lors des tests de Force réalisés au corps à corps.

Furie guerrière : Les échecs obtenus sur les tests d'Attaque au corps à corps des combattants dotés de Furie guerrière sont relancés une fois de plus.

Hypérien : Une unité comprenant au moins un hypérien réussit automatiquement ses tests de Courage. En outre, son Courage est considéré comme de la Peur par les autres combattants effrayants.

Iconoclaste : Les combattants ennemis au contact des figurines de l'unité du mystique sont comptés lorsque la réserve de point de foi est constituée.

Illumination : Un fidèle doté d'Illumination jette autant de dés de plus que sa Ferveur à chaque fois qu'il effectue un test de Ferveur. Ces dés ne sont pas des dés supplémentaires et peuvent donc faire l'objet de relances.

Immolation : Un combattant doté d'Immolation peut être sacrifié au moment où ses attaques au corps à corps sont résolues. Il est immédiatement éliminé et ses attaques au corps à corps sont perdues. Chaque combattant ennemi situé à 6 cm ou moins de lui subit un test de Force (4).

Immortel : Les créatures immortelles peuvent être affectées par des effets de jeu particuliers.

Implacable : Après qu'ils aient effectué un assaut, les implacables au contact d'adversaires peuvent effectuer un nouveau combat.

Ceux-ci ne bénéficient pas du bonus de charge. Cette compétence peut être utilisée une fois par tour.

Inébranlable : Lors d'un combat contre ce combattant, les adversaires ne bénéficient jamais du bonus de charge. Cette compétence est sans effet face aux combattants dotés de la compétence « Brutal ».

Instinct de survie : Les réussites ennemies obtenues sur les tests de Force à l'encontre des combattants doués d'Instinct de survie sont relancés une fois de plus.

Juste : Une unité composée de combattants dotés de cette compétence réussit toujours ses tests de Courage.

Magistère : Les échecs obtenus sur les tests de Pouvoir des magistères sont relancés une fois de plus.

Maîtrise des arcanes : Les résultats 5+, 6 et ceux lus dans la colonne défi sont interprétés comme

des 4+ lors des tests de Pouvoir réalisés par les maîtres des arcanes.

Mutation : Une unité peut utiliser Mutation une fois par tour, lors de n'importe quel test de caractéristique. Le test est résolu en jetant autant de dés supplémentaires que le rang de l'unité.

Régénération : Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégât.

Soins : Le joueur jette autant de dés que de points de dégât infligés aux combattants capables de régénérer au sein de son unité, avant le retrait des pertes. Chaque 5 ou 6 annule un point de dégât.

Stratège : Les tests d'Autorité des stratèges sont résolus en lançant un dé supplémentaire. Le joueur retient le meilleur.

Tir instinctif : Les combattants dotés de Tir instinctif peuvent tirer sur des ennemis engagés.

Tir d'assaut : Lorsque l'unité a réussi sa charge, les combattants au contact des ennemis peuvent effectuer un tir de difficulté 0. Les pertes ennemies sont enlevées immédiatement. Si toute l'unité ennemie est éliminée, l'unité a droit à un mouvement de poussée. L'unité effectue ensuite son combat au corps à corps.

Tireur d'élite : Lors des tests de Force réalisés à distance, les 6, 5 et ceux lus dans la colonne défi sont considérés comme des 4+.

Tir perforant : L'unité de tireur peut éliminer plus de combattants qu'il ne possède de tireurs.

Toxique : Pour chaque réussite obtenue lors d'un test de Force au corps à corps ou à distance, le combattant effectue un test de Force, pour lequel le résultat à obtenir est toujours égal à 5+. Les réussites obtenues s'additionnent aux premières.

Tueur-né : Lorsqu'il effectue un test d'Attaque au corps à corps, le joueur jette un dé de plus. Ce dé n'est pas un dé supplémentaire, il peut faire l'objet de relances.

Visée : Lors des tests de Force réalisés à distance, le combattant ajoute son Attaque à sa Force si au moins un des membres de l'unité ne s'est pas déplacé lors de son activation.

Vol : Le combattant ignore les obstacles et les unités lorsqu'il se déplace. Les unités dont les combattants disposent de Vol adoptent toujours la formation dispersée.

14 LES MISES À JOUR.

19/01/2014 :

-p.38. Nouvelle tactique. « Changez de formation »

-p.20, réception de charge : Les joueurs répartissent immédiatement et secrètement les dés qu'ils utilisent pour leurs tests d'ATT et de DEF (voir section mêlée).

-p.21, réception de charge : Si à l'issue d'une réception charge, si les combattants ne sont plus au contact ils peuvent effectuer un mouvement de poussée. Le joueur qui a déclaré la charge annonce en premier s'il fait un mouvement de

poussée. S'il le fait, son adversaire ne pourra plus le faire, s'il ne fait pas de mouvement de poussée, son adversaire annonce alors s'il désire en faire un.

-p.21, contre charge : Si à l'issue d'une contre charge, si les combattants ne sont plus au contact ils peuvent effectuer un mouvement de poussée. Le joueur qui a déclaré la charge annonce en premier s'il fait un mouvement de poussée. S'il le fait, son adversaire ne pourra plus le faire, s'il ne fait pas de mouvement de poussée, son adversaire annonce alors s'il désire en faire un.

04/06/2014 :

-p.38 §2 : Ajout de la tactique « déplacement tactique »

-p.22 § 6.2.4 : modification du tir / action mystique réactif.

-p.20. § 6.2.1 : modification de la réception de charge.

-p.21. § 6.2.2 : modification de la contre charge.

27/08/14 :

Le tir / action mystique réactif n'est plus un ordre de réaction mais est devenu une tactique « en attente »

19/10/2014 :

-p.24 §7.4 : Une unité qui effectue un assaut ou un engagement doit placer plus de la moitié de ses dés en attaque.

22/12/2014

-p.7 §2.4.11: **Avantage de la formation compacte** : en formation compacte, la puissance de l'unité est multipliée par 1,5.

-p.39 §12 : ajout de tactique.

Déplacement tactique.

Condition: L'unité est libre de tout adversaire à la fin du tour.

Avantage: A la fin du tour, après la phase de récupération de mana et de points de foi, une unité qui n'a pas effectué de combat au corps à corps se déplace de sa valeur de MOU dans n'importe quelle direction. Ce mouvement exceptionnel ne lui permet pas de se mettre en contact d'adversaires.

Inconvénient: aucun

Coût: 2 PT

20/04/2015

-p.37 Elimination de la tactique « le bloc »

24/10/2015 :

Ajout de la compétence bond.

11/01/2015 :

-p.15 . § 6.1.5 modification de l'assaut :

L'unité qui effectue un assaut désigne l'unité avec qui elle souhaite se battre. Elle mesure ensuite la distance. Seuls les combattants à portée de charge peuvent se placer en contact. Les autres suivent l'unité en respectant les règles de formation. Si la distance à parcourir est

strictement supérieure au double de la valeur de mouvement l'unité ne peut pas effectuer d'assaut. Elle peut à ce moment se déplacer jusqu'à sa valeur de mouvement dans n'importe quelle direction. Elle doit indiquer la direction, effectuer la mesure puis déplacer son unité.

§ 10.2.3 et. § 10.3.3 :

Modification de la séquence de magie et foi.

22/05/2016 :

p-29 §10.1

Clarification quant à la portée des mystiques.

10/06/2016 :

Ajout d'un paragraphe 4.2 entrée des réserves.

Lors de la phase de déploiement chaque joueur pourra placer jusqu'à deux unités en réserves.

20/10/2016 :

Refonte des lignes de vue sur les décors.

03/02/2016 :

Précisions apportées concernant le jet d'autorité.

Précisions apportées concernant les phases de déroulement d'un tour de jeu.

