

CHANGEMENTS ENTRE WARHAMMER BATTLE V8 ET WARHAMMER ARMIES PROJECT V9 - V.2.0.0

Voici une liste de tous les changements entre la 8ème édition des règles et la dernière version en date de la V9 de Warhammer Armies Project (2.0), afin de permettre plus facilement aux joueurs de suivre les modifications qui ont été effectuées.

Il est cependant recommandé de lire le livre de règles car cette liste ne contient qu'une version résumée de chaque règle. Certaines modifications plus spécifiques, comme le détail des sorts ou des effets des objets magiques ne sont pas décrits dans ce document.

RÈGLES DE BASE :

- **Formation des Unités :** Une unité ne peut pas avoir plus de rangs que de colonnes, par exemple : si une unité a des rangs constitués de 5 figurines, elle ne peut pas avoir plus de 5 rangs. La seule exception est que si l'unité est trop large pour passer dans un goulet d'étranglement, elle pourra alors adopter temporairement une formation avec plus de rangs que de colonnes durant le temps nécessaire à franchir l'obstacle.
- **Puissance d'Unité (PU)** ajoutée. Cette valeur est utilisée pour déterminer la taille et la puissance de chaque figurine pour les questions de rangs, charge, prise de flanc, etc.
- **Ligne de Vue :** Pour qu'une figurine ait une ligne de vue sur une autre, vous devez être capable de tracer une ligne ininterrompue depuis son arc frontal jusqu'au socle de sa cible. Cependant, les figurines avec des Puissances d'Unité supérieures peuvent voir et être vues par dessus les figurines ou les terrains avec des valeurs de PU plus faibles.
Ainsi des arquebusiers de l'Empire (PU = 1) en position sur une colline (PU+3 pour un total de 4) pourront voir par dessus une troupe d'Ogre (PU = 3) et ainsi tirer sur les gnoblars qui les suivent (PU=1). Les gnoblars profiteront cependant d'un couvert léger du fait que les ogres gênent le tir.

JOUER UNE BATAILLE :

- **Le Champ de Bataille :** Des suggestions relatives au placement du terrain sont incluses dans les règles.
- **Déploiement :** Toutes les unités coûtant moins de 50 points doivent être placées en même temps. La même règle s'applique aux personnages qui doivent tous être déployés en même temps, une fois que toutes vos unités ont été déployées.

MOUVEMENT:

- **1 pas de distance :** Vous pouvez pivoter avec votre unité, tant qu'elle ne termine pas son mouvement à moins d'un pas d'une autre unité ou un terrain infranchissable. Si le pivot devait amener votre unité au contact d'une autre ou d'un terrain infranchissable, vous devez reculer votre unité de sorte qu'elle se trouve à un pas de distance de cet obstacle. Si ce mouvement de recul est impossible, déplacez l'autre unité.

- **Rediriger une Charge** : Si la cible déclare une réaction de fuite face à votre charge, ou si elle est détruite pour quelque raison que ce soit, vous pouvez essayer de rediriger la charge. Si la seconde unité ciblée fuit également, vous pouvez choisir de charger la cible initiale. Vous n'avez plus besoin de réussir un test de Commandement pour rediriger une charge.
- **Calculer la Distance de Charge** : La distance de charge d'une unité est égale à la somme de sa valeur de Mouvement et d'un jet de 2D6 (pour lequel seul le dé le plus élevé est conservé) en pas. Une fois la distance de charge déterminée, mesurez la distance entre l'unité qui charge et sa cible par la ligne droite ininterrompue la plus courte possible.
- **S'aligner sur l'Ennemi** : La seule exception qui empêche le chargeur de s'aligner sur l'unité ciblée est si cette dernière a une Puissance d'Unité inférieure à 5 et qu'elle est chargée par une unité d'une PU au moins de 10. Dans ce cas, c'est l'unité chargée qui s'aligne sur le chargeur.
- **Rattraper un Ennemi en Fuite** : Si l'unité qui charge a une PU inférieure à 10, elle ne détruit pas les fuyards mais leur inflige à la place une blessure sans aucune sauvegarde possible par point de Puissance d'Unité de l'attaquant. Si au moins une figurine en fuite survit, les poursuivants s'arrêtent à 1 pas derrière ce qu'il reste de l'unité.
- **Rallier des Troupes en Fuite** : Si l'unité en fuite a été réduite à un quart (25%) ou moins de son effectif initial, sa valeur de Commandement est divisée par deux.

MAGIE :

- **Choix des Sorts** : Pour déterminer les sorts d'un Sorcier, consultez le domaine choisi pour ce personnage et sélectionnez les sorts que vous désirez. Les sorts qui peuvent être choisis dépendent du niveau de votre Sorcier. Un sort peut être pris en deux exemplaires si tous les autres sorts du domaine ont déjà été sélectionnés (cela bien sûr ne s'applique qu'aux sorts choisis par les mages. Un sort imposé par un objet ou une règle spéciale n'est pas concerné par cette règle).
- **Sort de Signature** : Peu importe le niveau du Sorcier, ce dernier connaît toujours le sort de signature de son domaine en plus des sorts qu'il a choisis, et cela même si un autre Sorcier de la même armée connaît déjà ce sort de signature. Si un Sorcier peut prendre des sorts de différents domaines à la fois, il peut connaître jusqu'à deux sorts de signature. Notez que les Jeteurs de sorts qui ne choisissent pas leurs sorts, que ce soit parce que ces derniers sont imposés ou qu'il s'agisse de sorts liés, ne reçoivent pas le sort de signature du ou des domaines qu'ils utilisent.
- **Vents de Magie** : Le nombre de dés lancés augmente pour chaque tranche de 2.000 points après 2.000. Ainsi, de 1 à 3999 pts d'armée 2 dés de magie sont générés, de 4000 à 5999 ce sera 4 dés, etc.
- **Réserve de Pouvoir** : La limite de 12 dés dans la réserve a été enlevée.
- **Canaliser des Dés de Pouvoir** : Le joueur dont c'est le tour lance un D6 pour chaque niveau de magie dans son armée. Chaque résultat de 5 ou 6 génère un dé de pouvoir.
- **Canaliser des Dés de Dissipation** : Lancez un D6 pour chaque niveau de Magie de votre armée. Chaque 6 vous génère un dé de dissipation.
- **Types de Sorts** : Les sorts de vortex magiques ne peuvent pas être utilisés de manière à affecter des figurines alliées ou des ennemis engagés au corps à corps.

- **Choix du Nombre de Dés de Pouvoir** : Le nombre de dés de pouvoir que vous pouvez utiliser pour lancer un sort dépend du niveau du Sorcier qui lance le sort et ne peut dépasser Niveau du Sorcier +2.
- **Valeur de Lancement** : Pour qu'un sort soit lancé, la valeur des dés utilisés pour le lancer, auquel est ajouté la moitié du niveau du Sorcier, doit égaler ou battre la valeur de lancement. Vous ne pouvez pas avoir un bonus de plus de +5 pour lancer/dissiper un sort.
- **Sorts améliorés** : Si vous obtenez un résultat suffisant pour lancer une version améliorée du sort, vous pouvez choisir de lancer la version améliorée du sort plutôt que la version standard.
- **Perte de Concentration** : Si le score naturel des dés cumulés est de 1 ou 2, non seulement le sort n'est pas lancé mais le Sorcier perd en plus sa concentration et n'est plus capable de lancer ou de dissiper des sorts pour le reste de cette phase. Vous pouvez continuer à lancer des sorts si vos dés ne font pas un total cumulé de 1 ou 2 mais qu'ils échouent cependant à atteindre la valeur de lancement.
- **Force Irrésistible** est remplacée par **Pouvoir ultime** : Pour chaque 6 naturel obtenu lors du lancement d'un sort, vous devez automatiquement lancer un nouveau dé de pouvoir (un dé gratuit) pour booster la valeur finale du sort. Les 6 obtenus sur ces dés bonus peuvent à leur tour générer de nouveaux dés.
- **Fiascos** : Si deux 1 ou plus sont obtenus lors du lancement d'un sort (y compris sur les dés bonus générés par la règle Force irrésistible), un fiasco survient. Lancez un D6 et ajoutez-y le nombre de dés lancés (y compris ceux générés par la règle Force irrésistible) pour invoquer le sort et consultez la table des fiascos. La table des fiascos a été agrandie.
- **Valeur de Dissipation** : Pour qu'une dissipation réussisse, le total des dés, auquel on ajoute la moitié du niveau du sorcier, doit égaler ou battre la valeur obtenue pour lancer le sort.
- **Pouvoir Ultime** : Pour chaque 6 naturel obtenu lors d'une tentative de dissipation, vous devez automatiquement lancer un D6 bonus pour augmenter votre valeur de dissipation, de la même façon que cela se passe pour le lancement d'un sort.
- **Reste en jeu** : Les sorts restant en jeu ne peuvent être annulés qu'au début d'une phase de Magie et plus à n'importe quel moment.
- **Sorts en Double** : Une unité ne peut pas être affectée par le même sort plusieurs fois en même temps. Il est ainsi impossible de lancer deux exemplaires d'une Augmentation ou d'une Malédiction sur la même cible lors d'un même round.
- **Lancer des Sorts Liés** : Quand vous lancez un sort lié venant d'un objet magique (mais pas un sort inné), vous pouvez ajouter un dé de pouvoir gratuit au lancement du sort.

TIR :

- **Tir dans un Combat** : Si une unité est à 4 pas d'un arc non engagé d'une unité ennemie engagée au corps à corps, elle peut tenter de lui tirer dessus. Pour chaque 1 obtenu lors du tir, une figurine alliée sera touchée par le tir. Vous ne pouvez tirer dans un combat que si la cible a une PU d'au moins 5.
- **Tir à Longue Portée** : pénalité supprimée.
- **Tir à Courte Portée** : Les tirs contre un ennemi qui est à moins de 4 pas reçoivent un bonus de +1 pour toucher.
- **Couvert** : Si la majorité des figurines de la cible sont dans la ligne de vue mais sont situées derrière des figurines (amies ou ennemies) ou des décors avec la moitié ou plus de leur PU, alors un modificateur additionnel pour toucher est appliqué.

CORPS À CORPS :

- **Qui peut frapper** : Vous pouvez toujours diriger vos attaques contre les figurines "normales" de l'unité contre qui vous combattez, aussi longtemps que vous êtes en contact avec une figurine de l'unité ennemie (y compris les personnages ou les membres de l'état major). Si une figurine est au contact avec deux ennemis ou plus avec des profils différents, elle doit choisir contre laquelle elle dirige toutes ses attaques quand vient son tour de frapper (avant que les dés ne soient lancés).
- **Horde** : règle supprimée.
- **Ordre de Frappe** : Les figurines qui ont chargé ce tour ont un bonus de +1 en Initiative.
- **Jet pour Toucher** : Les figurines qui ont plus du double de la CC de leur adversaire touchent sur 2+.
- **Chargez !** : Si votre unité a chargé ce tour, elle reçoit un bonus de +1 à la résolution de combat. Ce bonus est cumulatif si plusieurs unités ont chargé la même cible pendant ce tour.
- **Rangs supplémentaires** : Les bonus de rangs sont cumulatifs et comptabilisés pour chaque unité prenant part au combat, tant que ces unités se trouvent dans des arcs différents de l'unité ennemie.
- **Désorganisation** : Une unité ne reçoit pas de points à sa résolution de combat pour ses rangs supplémentaires et ne peut pas être Indomptable aussi longtemps qu'elle est désorganisée. Une unité est désorganisée si elle est attaquée sur un flanc ou son arrière par une unité ennemie d'une PU au moins égale à 10.
- **Surnombre** : Si votre unité a une valeur de PU supérieure à celle de son adversaire, elle gagne un bonus de +1 à la résolution de combat.
- **Bannière** : Le bonus de Bannière est cumulatif si plusieurs unités sont engagées dans le combat, chaque unité ayant sa propre bannière.
- **Attaque de Flanc** : Si une unité ennemie est attaquée sur ses deux flancs, vous recevez un bonus de +2 à la résolution de combat.
- **Position haute** : Si vous chargez ou combattez depuis une position plus haute que votre ennemi, par exemple si vous combattez sur une crête des ennemis venant d'en dessous ou si vous chargez depuis le haut d'une colline, vous gagnez un bonus de +1 à la résolution de combat.

- **Carnage** : Si un personnage impliqué dans un défi tue son adversaire et lui inflige plus de blessures que le nombre de points de vie qu'il restait à son ennemi, chaque blessure supplémentaire ajoute +1 à la résolution de combat, avec un maximum de +3.
- **Indomptable** : Les unités Indomptable font leurs tests de moral avec leur propre commandement non modifié (à moins que le Commandement modifié provenant d'une autre source soit meilleur).
- **Courage insensé** : Règle supprimée.
- **Rattrapés !** : Si les poursuivants ont une PU inférieure à 10, l'unité en fuite subit une blessure sans sauvegarde possible d'aucune sorte pour chaque point de PU des poursuivants plutôt que d'être détruite.
- **Percée** : Si vous chargez un ennemi qui est éliminé avant la phase de Combat (par un sort ou un gabarit par exemple), vous pouvez choisir soit de faire une percée, soit de vous reformer comme si vous veniez de gagner le combat.
- **Combats multiples et Tests de Moral** : Dans un combat qui implique plusieurs unités, vous devez tout d'abord calculer la score global de chaque camp en totalisant les points de résolution de combat de toutes les unités impliquées. Cela vous permettra de déterminer le camp qui remporte ce round de combat.
Une fois cela fait, les unités du camp qui a perdu doivent faire leurs tests de Moral. Chaque unité du camp perdant fait donc un test de Moral avec un malus égal à leur résultat de combat individuel moins le résultat que les unités ennemies au contact ont obtenu contre elle, pas contre les unités alliées. Une unité du camp perdant qui a une meilleure résolution de combat que ses ennemis directs n'a pas à faire de test de Moral. Elle est considérée comme ayant obtenu un match nul.
De plus, aucune unité du camp perdant ne peut avoir de malus à son test de Moral plus grand que le résultat global du combat, même si elle a un score de résolution de combat plus mauvais.

RÈGLES SPÉCIALES :

- **Attaques électriques** ajoutée. Les Attaques électriques ignorent les Sauvegardes d'Armure à l'exception de l'Armure Naturelle.
- **Attaques empoisonnées** : L'ancienne règle est supprimée. Une figurine avec cette règle reçoit désormais un bonus de +1 pour blesser.
- **Attaques glaciales** : règle ajoutée. Les figurines avec cette règle donnent à toutes les figurines au contact la règle Frappe Toujours en Dernier.
- **Attaques magiques** ajoutée.
- **Avant-garde** : Après que les deux camps aient déployé toutes leurs autres forces, les unités avec la règle Avant-garde peuvent immédiatement faire un mouvement de 6 pas (12 pas dans le cas de la Cavalerie). Réaliser un mouvement d'Avant-garde ne compte pas comme un déplacement pour ce qui est de tirer au premier tour. Un Personnage qui est déployé dans une unité bénéficiant de la règle Avant-garde peut lui aussi faire un mouvement d'Avant-garde si a lui aussi cette règle spéciale ou s'il est à pied.
- **Bonus de Force (*)** ajouté. Les figurines avec cette règle spéciale gagne un bonus de Force égal au nombre entre parenthèses pour le premier round de chaque combat dans lequel elles sont impliquées.

- **Cavalerie légère** : A moins qu'elle ne charge, une unité de Cavalerie légère peut se reformer deux fois pendant son mouvement sans être ralentie : une fois avant son déplacement et une fois après. Une unité de Cavalerie légère équipée d'armes de tir peut choisir de Tirer et Fuir en tant que réaction à une charge.

Si une unité de Cavalerie légère est rejointe par un personnage qui n'est pas du type Cavalerie ou qui a une sauvegarde d'armure supérieur à 5+, l'unité perd la règle Cavalerie légère jusqu'à ce que le personnage ne la quitte. Les unités de Cavalerie avec une sauvegarde d'armure meilleure que 5+ ou avec un caparaçon ne peuvent pas utiliser la règle Cavalerie légère.

Une unité de Cavalerie légère qui décide de Fuir ou de Tirer et Fuir en réaction à une charge ne provoquent pas de tests de Panique et se rallie automatiquement lors de la prochaine phase des Mouvements Obligatoires.

Un personnage qui rejoint une unité de Cavalerie légère gagne la règle Cavalerie légère si sa sauvegarde d'armure est au mieux de 5+ et qu'il n'a pas de caparaçon. Un personnage ne peut rejoindre une unité ayant la règle spéciale Cavalerie légère que s'il est du même type de troupe que cette dernière.

- **Combat sur plusieurs Rangs** : Cette règle est cumulative.
- **Construction animée** : Nouvelle règle spéciale. Les Constructions animées sont Indémoralisables et ont Immunité (Attaques empoisonnées). Elles ne peuvent cependant pas faire de marches forcées.
- **Coup Fatal** : Contre l'Infanterie Monstrueuse, la Cavalerie Monstrueuse et les Monstres, un Coup Fatal inflige une blessure qui Ignore les Sauvegardes d'Armure.
- **Créature marine** a été remplacée par **Aquatique**.
- **Déplacement ou Tir** : Les figurines montées avec des armes Déplacement ou Tir peuvent se déplacer et tirer mais elles subissent un malus additionnel de -1 pour toucher, à moins que le contraire ne soit précisé.
- **Dissimulé** : règle spéciale ajoutée (fonctionne à l'identique pour les types d'assassins).
- **Embuscade** : Une unité avec cette règle peut choisir de ne pas se déployer au début de la bataille. Pour chaque unité de Base que vous déployez de cette façon, vous devez cependant déployer au moins une unité de Base sans utiliser la règle d'Embuscade.
- **Esquive** ajoutée aux Sauvegardes Invulnérables. Les figurines avec cette règle gagnent la règle Sauvegarde Invulnérable (*) contre les attaques venant dans son arc frontal (y compris les gabarits et les touches d'Impact). Esquive ne peut pas être utilisé contre les Attaques magiques qui touchent automatiquement ou qui ont la règle Frappe Toujours en Premier. Cette règle ne peut pas non plus être utilisée par des figurines montées, à moins qu'il ne soit précisé autrement.
- **Frappe Toujours en Dernier** : Si l'Initiative de la figurine est inférieure à celle de son ennemi, elle doit relancer ses jets pour toucher réussis.
- **Frappe Toujours en Premier** : Si l'Initiative de la figurine est supérieure à celle de l'adversaire, elle peut relancer les jets pour toucher ratés au corps à corps.
- **Grande Cible** : Règle spéciale supprimée.
- **Guide** : Les figurines avec la règle Guide considèrent le type de terrain précisé comme étant un terrain découvert pour ce qui est du déplacement.

- **Haine** : Les figurines avec la Haine doivent relancer les jets pour se restreindre de poursuivre les objets de leur haine. Si une unité gagne Haine pendant un combat lors d'un round qui n'est pas le premier, considérez qu'elle bénéficie des avantages de la Haine pour le round en cours.
- **Immunité (*)** ajoutée. Cette règle remplace Immunisé à la Psychologie et couvre toutes les immunités comme celles au Feu, au Poison, aux Coups Fatals, à la Peur, etc. Si la majorité des figurines d'une unité ont Immunité (Peur, Terreur ou Panique), l'unité ignore alors les règles de Peur, Terreur ou Panique et tous les tests qu'elle devrait passer. Immunité (Psychologie) permet à l'unité de passer automatiquement les tests de Psychologie. Les unités avec Immunité (Psychologie) peuvent utiliser Fuite feinte normalement.
- **Indémoralisable** : Les personnages qui sont Indémoralisables ne peuvent rejoindre que des unités qui sont elles-mêmes Indémoralisables. Les personnages qui ne sont pas Indémoralisables ne peuvent pas rejoindre une unité qui est Indémoralisable.
- **Inflammable** : Si une figurine avec cette règle est attaquée par une Attaque enflammée, tous les jets pour blesser ratés peuvent être relancés. Ils ne subissent pas le double de blessures de la part des Attaques enflammées.
- **Instable** : Si une unité Instable est éligible pour être Indomptable, elle subit à la place une blessure de moins du fait de l'Instabilité.
- **Maître des Bêtes** a été remplacé par Unité mixte.
- **Maître du Savoir** : Un Sorcier avec cette règle spéciale connaît tous les sorts qui lui sont accessibles d'un domaine de magie donné (ceci est donc limité par son niveau de Sorcier).
- **Peau écailleuse** a été renommée en **Armure naturelle**.
- **Perforant** : Cette règle est cumulative. Ajout d'Ignores les Sauvegardes d'Armure. Si une figurine a cette règle, aucune sauvegarde d'armure ne peut être tentée, à moins qu'il ne soit précisé autrement.
- **Peur** : Les unités au contact avec une ou plusieurs figurines causant la Peur subissent une pénalité de -1 à leur résultat de combat. Si l'unité causant la Peur a le double ou plus de la PU de son adversaire, alors la pénalité est de -2. Les effets de la Peur en v8 sont annulés.
- **Piétinement** : Clarification ajoutée, précisant que les règles modifiant les attaques normales de la figurine n'affectent pas le Piétinement. Un Piétinement est réalisé avec la règle Frappe Toujours en Dernier et inflige D6 (D3 seulement contre une figurine d'Infanterie isolée ou les Tirailleurs) touches automatiques. Piétinement peut être utilisé après une attaque de Souffle. **Piétinement furieux** a été supprimé.
- **Rapide** : Quand elle charge, une unité entièrement composée de figurines avec cette règle spéciale et une valeur de Mouvement de 7 ou plus lancent 3D6 et défaussent le plus mauvais résultat, ajoutant la somme des deux dés restants à sa valeur de Mouvement. Quand elle fuit ou poursuit, elle se déplace de 3D6 pas. Quand elle charge, une unité entièrement constituée de figurines dotées de cette règle spéciale et avec une valeur de Mouvement de 6 ou moins lancent 2D6 et ajoute le total à sa valeur de Mouvement. Quand elle fuit ou poursuit, cette unité lance 3D6 et défausse le plus mauvais résultat. La règle spéciale Rapide n'a pas d'effet sur les figurines avec une valeur de Mouvement inférieure à 4.
- **Régénération** : Une figurine avec cette règle spéciale a droit à une sauvegarde spéciale après qu'elle ait raté ses sauvegardes d'armure et sauvegardes invulnérables. Cependant, les blessures annulées par cette règle comptent toujours dans la résolution de combat, qu'elles aient été sauvegardées par la Régénération ou pas.

- **Résistance à la Magie** : Une figurine avec cette règle gagne un bonus pour dissiper les sorts qui la ciblent directement (et donc pas les gabarits qui sont placés sur elle) ainsi qu'une Sauvegarde Invulnérable contre les dégâts causés par les sorts. La Résistance à la Magie fonctionne contre tous les sorts, y compris ceux qui ne permettent normalement pas de sauvegardes.
- **Sacrifiable** règle ajoutée. Les figurines avec cette règle ne provoquent pas de tests de Panique chez les unités alliées qui ne sont pas elles-mêmes Sacrifiables. Aucun personnage ne peut se joindre à une unité Sacrifiable.
- **Sauvegarde invulnérable** : Peut être combiné avec d'autres sauvegardes invulnérables. Cependant, aucune combinaison de sauvegardes invulnérables ne peut être meilleure que 4+.
- **Sniper** : Les mentions aux champions ont été retirées. Vous pouvez utiliser Tir Multiple avec la règle Sniper.
- **Souffle** : Une figurine avec cette règle peut faire une attaque spéciale une fois par phase de tir ou par phase de combat. Placez le gabarit au contact du socle, dans son arc avant. Après la première utilisation, vous devez lancer un dé à chaque fois que vous souhaitez l'utiliser à nouveau et obtenir un 4+ sans quoi vous ne pouvez pas utiliser le Souffle. Au combat, vous pouvez choisir entre attaquer normalement ou faire une attaque de Souffle. Au combat, une figurine ne peut pas subir plus d'une touche provoquée par un Souffle.
- **Stupidité** : Les figurines n'ont pas Immunité (Psychologie) par défaut. Si le test est raté, elles avancent droit devant elles selon la règle Mouvement Aléatoire (D6). Jusqu'à ce qu'elles réussissent enfin un test de Stupidité, elles ont Immunité (Psychologie) et Mouvement aléatoire (D6).
- **Tenace** : Si la majorité des figurines de l'unité sont Tenaces, l'unité est toujours Indomptable, quelle que soit sa valeur de PU ou le fait qu'elle soit désorganisée.
- **Terreur** : Suit les règles de Peur. Si une unité désire charger une unité qui cause la Terreur, elle doit avant tout réussir un test de Commandement pour vaincre la terreur.
- **Tirailleurs** : Les Tirailleurs (à l'exception des figurines avec la règle Vol) ont la règle spéciale Avant-garde. Si des Tirailleurs déclarent une charge (ou une réaction de charge en dehors de la fuite), ils resserrent leur formation en une formation "normale" après que la distance de charge ait été déterminée et les attaquants déplacés.
A moins qu'elle ne charge, une unité de Tirailleurs peut se reformer deux fois lors de sa phase de mouvement : une fois avant son déplacement, une fois après. Les Tirailleurs suivent la règle de Fuite feinte. Une unité de Tirailleurs peut désorganiser une unité. Un personnage qui rejoint une unité de Tirailleurs gagne la règle spéciale Tirailleur tant qu'il reste dans l'unité. Les Personnages ne peuvent rejoindre une unité de Tirailleurs que s'ils sont du même type de troupe.
- **Tir de Volée** : Les armes avec cette règle permettent à l'unité de faire feu avec tous ses rangs, à condition que l'une de ses figurines ait une ligne de vue sur la cible. Cependant, ce tir se fera avec un malus de -1 pour toucher. Le Tir de Volée ne peut pas être utilisé si la cible est à moins de la moitié de la portée maximale de l'arme.
- **Tir Rapide** : Les armes avec cette règle peuvent être utilisées lors d'une charge, à condition d'être à portée de tir avant de lancer la charge.
- **Tirs multiples** : Toutes les figurines d'une unité (à l'exception des personnages) doivent soit toutes faire des tirs simples, soit toutes des tirs multiples.
- **Vol** : Les unités volantes ont la règle Rapide quand ils chargent. Planeur : les unités avec cette règle se déplacent de 5 pas par défaut, 10 en marche forcée. Les Planeurs ne gagnent pas la règle Rapide. Clarification ajoutée : les équipements ou les règles spéciales affectant le Mouvement normal de la figurine affecte également son mouvement de vol, à moins que le contraire ne soit précisé.

TYPES DE TROUPES :

- **Figurines et Taille de Socle** : Chaque Type de Troupe a une liste des tailles de socles autorisées.
- **Infanterie Monstrueuse** : N'ont plus de Piétinement. Ont la règle spéciale Rapide.
- **Cavalerie** : Tout équipement ou objet magique que la figurine possède ne s'applique qu'au cavalier, pas la monture. Quand une figurine de Cavalerie est attaquée, on utilise toujours le meilleur score d'Endurance et de Points de Vie disponibles entre le cavalier et sa monture. Les figurines ne reçoivent plus de sauvegarde d'armure pour être montées. Quand elle charge, une figurine de Cavalerie gagne Impact (1). Cette touche est résolue avec la Force de la monture.
- **Nuées** : Ont la règle spéciale Sacrifiable. Elles sont considérées comme ayant une PU de 0 pour ce qui est des lignes de vue et les autres figurines peuvent tirer à travers elles sans pénalités pour toucher.
- **Bêtes de Guerre** : Ont la règle spéciale Sacrifiable.
- **Bêtes Monstrueuses** : N'ont plus la règle Piétinement.
- **Monstres** : Ont la règle spéciale Rapide. Ajout de règles pour les Monstres montés et les profils partagés. L'équipage peut tirer à 360° autour et pas seulement dans l'arc avant.
- **Chars** : Comprends les règles pour les rangs des unités de chars. L'équipage peut tirer à 360° plutôt que seulement dans l'arc frontal. Quand ils se déplacent, les chars utilisent toujours la valeur de Mouvement des bêtes mais, comme les bêtes sont gênées par le poids du châssis, cette valeur subit un malus de -1 et les chars ne peuvent manoeuvrer qu'en faisant des roues. De nombreux chars ont une valeur d'armure précisée dans leur liste d'armée. Cette valeur se combine avec l'armure portée par l'équipage. Les chars placés au second rang d'une unité de chars infligent D3 touches d'Impact lors d'une charge.
- **Autels (Au)** ajout d'un nouveau type d'unité. Remplace les unités uniques. Un autel peut être placé dans une unité d'Infanterie (pas de Tirailleurs) auquel cas il doit être placé au premier rang, aussi au centre que possible.

ARMES ET ARMURES :

- **Arme de base** : Si une figurine possède une autre arme qu'une arme de base, elle doit utiliser cette autre arme tout le temps, à moins qu'il ne soit précisé le contraire. Cette règle s'applique également aux figurines équipées de boucliers.
- **Parade** considérée comme une Sauvegarde invulnérable. Ne peut pas être utilisée contre les attaques faites avec une force égale ou supérieure à celle de la figurine +3. Les figurines frénétiques peuvent parer.
- **Morning stars** supprimées.
- **Hallebarde** renommée en Arme d'hast.
- **Armes lourdes** : Donnent +1 en Force et ont la règle spéciale Bonus de Force (1). Donnent un malus de -2 en Initiative plutôt que Frappe Toujours en Dernier.
- **Lances** : Ont Combat sur plusieurs Rangs (1). Si les lanciers sont chargés de front, ils reçoivent un bonus de +1 en Initiative pour le tour (contre l'unité qui les a chargés). Si la charge est effectuée par des Bêtes de Guerre, de la Cavalerie, de l'Infanterie Monstrueuse, des Bêtes Monstrueuses, de la Cavalerie Monstrueuse, des Chars ou des Monstres, ils reçoivent en plus Bonus de Force (1).

- **Piques ajoutées** : Ont Combat sur plusieurs Rangs (3). Si les lanciers sont chargés de front, ils reçoivent un bonus de +3 en Initiative pour le tour (contre l'unité qui les a chargés). Si la charge est effectuée par des Bêtes de Guerre, de la Cavalerie, de l'Infanterie Monstrueuse, des Bêtes Monstrueuses, de la Cavalerie Monstrueuse, des Chars ou des Monstres, ils reçoivent en plus Bonus de Force (1).
- **Lances (Montées)** : Ont +1 Initiative quand la figurine charge, mais seulement contre l'unité qui est chargée. Les anciens bonus de la v8 demeurent.
- **Lances de Cavalerie (Montées)** : Ont +2 Initiative quand la figurine charge, mais seulement contre l'unité qui est chargée. Les anciens bonus de la v8 demeurent.
- **Arme de base additionnelle** : A la règle Parade (6+). Les anciens bonus de la v8 demeurent.
- **Arc/Arc court/Arc long** : Lors des tours où la figurine n'a pas bougé, gagne la règle Tirs multiples (2). Cette règle ne peut pas être utilisée lors d'une réponse à une charge.
- **Arbalètes à répétition** supprimées. (toujours présentes dans le LA Elfes Noirs, pas d'inquiétude !)
- **Sarbacane ajoutée** : Portée 12 pas, Force 1, Tirs multiples (2), Tir Rapide, Attaques empoisonnées.
- **Javelot** : A Perforant (1).
- **Armes de Jet** : Ont Tirs multiples (2).
- **Fronde** : A Perforant (1).
- **Armure intermédiaire** ajoutée : Donne une sauvegarde d'armure de 5+.
- **Armure lourde** : Donne une sauvegarde d'armure de 4+.
- **Armure de plaques complète** ajoutée : Donne une sauvegarde d'armure de 3+.
- **Boucliers** : L'Infanterie équipée de boucliers reçoit un bonus de +1 à sa sauvegarde d'armure contre les attaques de face et de flanc (aucune sauvegarde de dos) qu'il s'agisse de tirs ou d'attaques au corps à corps. Donne un bonus supplémentaire de +1 à la sauvegarde d'armure contre les tirs venant de face.
- **Rondaches ajoutées** : Les rondaches ne donnent aucune sauvegarde d'armure contre les tirs. Au corps à corps, elles donnent un bonus de +1 à la sauvegarde d'armure (pas contre les attaques dans le dos) ainsi que Parade (5+).
- **Caparaçon** : Lors d'une charge, d'une poursuite ou d'une fuite, réduisez de -1 le résultat obtenu sur les dés.

ETAT-MAJOR :

- **Champions** : Un champion ne peut pas être ciblé par les attaques ennemies - ils peuvent uniquement être retirés comme pertes s'il n'y a plus de figurines de base dans l'unité. Les champions ne peuvent plus lancer ou accepter de défis. Une unité menée par un Champion peut relancer ses tests de Commandement ratés pour réaliser une marche forcée, se reformer et se restreindre de poursuivre.
- **Porte-bannière** : Vaillant Sacrifice supprimé.
- **Musiciens** : permettent de relancer les tests de ralliement au lieu de donner un bonus de +1. Ils permettent de faire une reformation rapide.
- **Reformation rapide** : Une unité qui fait une reformation rapide ne peut pas augmenter ou diminuer son nombre de rangs. L'unité peut pivoter sur elle-même comme s'il s'agissait d'une figurine unique. Ne nécessite plus de réussir un test de Commandement.

PERSONNAGES :

- **Rejoindre une unité** : Un personnage ne peut rejoindre une unité constituée d'un type de troupe ayant une valeur de PU supérieure à celle du personnage, sauf précision contraire. Un personnage ne peut pas rejoindre une unité de volants (à moins qu'il n'ait lui-même la règle Vol) ou une unité de chars (à moins qu'il ne soit lui-même sur un char).
- **Pas de place** : Si un Personnage ne peut pas être placé au premier rang d'une unité, ou à côté du premier rang s'il a un socle d'une taille différente, alors il ne peut rejoindre l'unité tant que cette dernière n'a pas réalisé une reformation pour avoir ainsi la place nécessaire.
- **Faites place !** peut uniquement être utilisé pour déplacer le personnage à une autre position du premier rang. Cette règle ne peut pas être utilisée pour déplacer un personnage sur un flanc ou l'arrière.
- **Unités combinées - Tirs** : Si le Personnage a un type de troupe différent et possède une PU supérieure au reste de l'unité, il est possible de le cibler séparément. Dans ce cas, lancez un dé pour touche réalisée contre le personnage. Sur 4+, la touche est assignée sur l'unité à la place. Cela s'applique même si l'unité qui fait le tir n'avait que le personnage dans sa ligne de vue et pas le reste de l'unité qui l'accompagne.
- **Attention Messire !** : Attention Messire ! se produit automatiquement, sans qu'un jet de dé ne soit nécessaire. Cela n'est pas considéré comme une sauvegarde. Cette règle ne s'applique qu'aux personnages intégrés à une unité. Pour en bénéficier, le personnage doit être du même type de troupe que le reste de l'unité et il doit y avoir au moins cinq figurines régimentaires en plus du personnage.
- **Défi** : Les deux Personnages doivent diriger toutes leurs attaques contre leur adversaire (à l'exception des Souffles, touches d'Impact et Piétinements qui affectent l'unité normalement).
- **Montures de Personnages** : Un chariot utilisé par un Personnage suit les règles de Profil partagé décrites pour la cavalerie. Les sauvegardes d'armure d'un monstre et de son cavalier se combinent normalement mais, du fait de la taille du monstre, ratent toujours sur un 1 ou un 2 au lieu de juste 1. Si un char comprend un équipage en plus du personnage, alors la sauvegarde d'armure de l'équipage est ignorée - seule la sauvegarde d'armure du personnage est utilisée.
- **Présence Inspirante** : Si une unité est Indomptable, elle peut utiliser le Commandement du Général pour les tests de moral si ce dernier, après avoir été modifié par le résultat de combat, est meilleure que la valeur de Commandement de l'unité. Sinon, le Commandement de l'unité sera utilisé.
- **Tenez vos rangs !** : Les figurines alliées dans les 12 pas de la Grande Bannière peuvent relancer leurs tests de Panique et de Moral.

Par Vladimir Charron, basé sur le travail de Mathias Eliasson
Mis en page par Olivier Sevilla

MACHINES DE GUERRE :

- Les PV d'une machine de guerre sont toujours considérés comme étant égaux aux PV restants des servants d'équipage.
- **Tirer avec des Machines de Guerre** : Contrairement aux autres figurines, pivoter de 45° ou plus compte comme un mouvement pour une machine de guerre, ce qui l'empêche donc de tirer. Les tirs de canon et de catapulte doivent être placés sur une figurine ennemie ou un bâtiment (vous ne pouvez donc pas viser une portion de terrain découvert dans l'espoir que le boulet rebondisse dans un combat).
- **Machines de Guerre au Corps à Corps** : Les Machines de Guerre comptent comme des obstacles.
- **Balistes** : Les balistes ont Perforant (1) au lieu d'ignorer les sauvegardes d'armure.
- **Canons** : Les canons ne prolongent plus la portée du tir d'un dé d'artillerie mais le tir dévie maintenant de la moitié d'un dé d'artillerie. Si un "Hit" est obtenu, le boulet atterrit sur la cible (là où vous avez placé le marqueur). Les canons ont une portée minimale de 12 pas. Les canons normaux infligent D6 blessures à la figurine qui se trouve au niveau du point d'impact, les figurines touchées par le rebond subissent quant à elles D3 blessures. Les Grands canons infligent D6 blessures dans les deux cas. Les Obstacles ne bloquent plus les boulets de canons. La mitraille fait dé d'artillerie + D6 tirs.
- **Les catapultes** ont maintenant Force 4 par défaut.

CHAMP DE BATAILLE :

- **Terrains mystérieux** : Retrait des Terrains mystérieux ; à la place, vous avez plusieurs types de Forêts, Rivières, Collines, etc. dans lesquels vous choisirez plutôt que de tirer au hasard.
- **Terrain infranchissable** : Pour ce qui est des Lignes de Vue, les Terrains infranchissables de plus de 5 pas de haut comptent comme ayant une PU de 10.
- **Collines** : Pour ce qui est des Lignes de Vue, une colline compte comme ayant une PU de 3 pour chaque "niveau" qui la constitue. Les figurines se tenant au sommet d'une colline ajoutent +3 à leur PU par "niveau" pour déterminer les Lignes de Vue.
- **Forêts** : Pour ce qui concerne les Lignes de Vues, une Forêt de 5 pas ou moins de hauteur compte comme ayant une PU de 5. Les forêts plus hautes comptent comme ayant une PU de 10. Les figurines dans ou derrière une forêt ne peuvent pas voir ni être vues s'il y a plus de 5 pas de forêt entre elles et l'ennemi. S'il y a moins de 5 pas, elles peuvent voir l'ennemi à condition que vous puissiez tracer une ligne de vue selon les règles normales. Une unité qui a la majorité de ses figurines dans une forêt n'a pas de bonus de rangs. Ajout de Forêt ancienne : une unité au moins partiellement dans la Forêt ancienne subit un malus de -1 à sa valeur de Mouvement.
- **Rivières** : Une unité au moins partiellement dans une rivière ne peut jamais recevoir de bonus de rangs. Les Torrents ne donnent plus de bonus d'Initiative. A la place, les figurines ratent leurs tests de terrain dangereux sur 1 ou 2.
- **Marais** : Si une unité se trouve au moins partiellement dans un marais, elle subit un malus de -1 à sa valeur de Mouvement.
- **Obstacles** : Pour ce qui est des Lignes de Vue, un obstacle compte comme ayant une PU de 0. Les figurines qui attaquent une unité retranchée derrière un obstacle perdent tous les bonus liés à la charge.
- **Bâtiments** : Pour ce qui concerne les Lignes de Vue, un bâtiment compte comme ayant une PU de 5 pour chaque étage qui le compose. Les figurines occupant un bâtiment ont +5 à leur PU par étage au-delà du premier pour ce qui est des Lignes de vue. Seules l'Infanterie, les Bêtes de Guerre et les Nuées peuvent occuper un bâtiment. Une figurine ne peut pas subir plus d'une touche causée par un gabarit quand elle se trouve dans un bâtiment.

CHOISIR VOTRE ARMÉE :

- **Le Général :** Si votre armée inclut un ou plusieurs Seigneurs, alors l'un d'entre eux doit être le Général de votre armée. Vous n'êtes plus obligé de sélectionner le personnage avec la plus haute valeur de Commandement.
- **Minimum Trois Unités :** Une armée doit toujours inclure au moins une unité plus une unité par tranche de 500 points complets. Les Seigneurs et les Héros ne comptent pas comme des unités. Ainsi, une armée de 1 à 499 devra comprendre au moins une unité, de 500 à 999 deux unités, de 1000 à 1499 trois unités, de 1500 à 1999 quatre unités, etc.
- **Unités de Base :** Pour chaque unité de Base avec la règle Sacrifiable, vous devez inclure au moins une autre unité de Base qui n'a pas la règle Sacrifiable. Les unités Sacrifiables comptent par contre normalement dans le pourcentage minimum d'unités de base.
- **Seigneurs & Héros :** Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de vos points en Seigneurs et/ou 35% en Héros. Le total des deux catégories cumulées ne peut pas dépasser 35% des points d'armée.
- **Choix similaires :** Ils sont propres à chaque type d'unités, leurs raretés et basés sur la taille de la bataille que vous allez jouer. Si un Personnage est monté sur un Monstre, un Char ou un Autel qui est également disponible en tant que choix Spécial ou Rare, alors ce Personnage sera également comptabilisé dans la limite des choix similaires.
Ainsi, dans le cadre d'une armée peaux vertes de 2500 points, vous pourrez avoir 3 unités de chevaucheurs de sangliers (2 choix similaires sont autorisés en plus du premier) mais une seule arachnarok (aucun choix similaire d'autorisé en plus du premier). Si vous avez décidé de prendre un shaman gobelin des forêts sur arachnarok comme Personnage, alors ce choix compte comme le choix unique d'arachnarok et vous ne pourrez pas en prendre une autre, même si cette dernière aurait dépensé vos points de Rare et non de Personnage.

ARMÉES ALLIÉES :

- Si les deux joueurs sont d'accord, vous pouvez choisir votre armée dans deux livres d'armées différents. Dans l'idéal, cela devrait alors être fait par les deux camps afin que chacun puisse bénéficier des avantages d'une force alliée. Quel que soit le nombre de joueurs, chaque armée faisant partie d'une alliance doit avoir son propre Général et peut avoir sa propre Grande Bannière.
- **Alliés de confiance :** Ces alliés peuvent utiliser les règles du Général et de la Grande Bannière allié, mais seulement s'ils appartiennent à la même faction.
- **Alliés suspicieux :** Ils ne sont pas comptés comme "amicaux" pour ce qui est du choix des cibles de sorts.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

- **Décimé :** Chaque unité ennemie qui a la moitié ou moins de sa PU initiale à la fin de la partie rapporte 50% de sa valeur en points de victoire.
- **Brisé :** Chaque unité ennemie qui est en fuite, qui est toujours sur la table et qui possède plus de la moitié de sa PU initiale rapporte 50% de sa valeur en points de victoire.
- **Dispersé :** Chaque unité ennemie qui est en fuite, qui est toujours sur la table et qui possède la moitié ou moins de sa PU initiale rapporte 75% de sa valeur en points de victoire.
- **Etendards capturés :** Vous marquez un bonus de 25 points de victoire pour chaque bannière ennemie que vous avez éliminé au combat ou lors d'une poursuite.

OBJETS MAGIQUES :

- **Armes magiques** : A moins qu'il ne soit précisé autre chose, une arme magique est considéré comme une arme de base (elle remplace l'arme de base de la figurine) et suit les règles de ces armes. Il est donc possible de parer si une arme magique est combinée à un bouclier ou avec une Arme de base additionnelle. Une paire d'armes magiques compte comme étant une Arme de base plus une arme de base additionnelle.
Pour qu'une figurine puisse choisir une arme magique d'un type particulier (comme une Arme lourde ou une Arme d'hast), elle doit être capable dans son profil de sélectionner ce type d'arme non magique.
- **Armure magique** : Afin qu'une figurine soit capable de sélectionner une pièce d'armure particulière (comme une Armure lourde ou un Bouclier), elle doit soit avoir cette pièce d'armure non magique (ou une armure meilleure) comme équipement de départ soit être capable de sélectionner cette pièce d'armure (ou une pièce d'armure meilleure) dans ses options d'équipement non magique. Les armures magiques d'un autre type (comme les casques ou les gantelets) peuvent toujours être portés par des figurines pouvant utiliser des armures non magiques.

DIVERS :

- **Mise à jour et rééquilibrage des sorts.**
- **Mise à jour et rééquilibrage des objets magiques.**



Par Vladimir Charron, basé sur le travail de Mathias Eliasson
Mis en page par Olivier Sevilla

