

WARHAMMER ARMIES PROJECT

LE JEU DE BATAILLES FANTASTIQUES

LA 9^E ÉDITION NON OFFICIELLE

WARHAMMER ARMIES PROJECT

Le Jeu des Batailles Fantastiques

Par Mathias Eliasson

V.2.2.0

Basé sur le travail de :

Bryan Ansell, Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Richard Halliwell, Andy Hoare, Jervis Johnson, Phil Kelly,
Andrew Kenrick, Tuomas Pirinen, Rick Priestley, Nigel Stillman, Jake Thornton, Jeremy Vetock & Matthew Ward.

Illustrations par Christoffer Lundberg

Traduit par Vladimir Charron, Waazog,
Relecture par Benoit Dumeaux.
Mise en page par Olivier Sevilla.

Préparez-vous à entrer dans un univers de démons et de sorcellerie, de batailles et de mort, de violence et de démente.
Le chaos souille ce monde comme une maladie infecte et incurable.
Logique, raison et bonté n'y ont pas leur place.
La terre comme l'air sont imprégnés d'énergie magique pure, si bien que les arbres s'animent, les hommes déchoient au rang de bête et les charniers d'anciens champs de bataille accouchent de forteresses d'os.
Vous contemplez dans ce royaume maudit des horreurs et des prodiges qui vous hanteront jusqu'à la tombe.

Regardez vers le Nord — des tribus de barbares et d'êtres immortels en armure essuient le feu d'un millier de canons avant de fondre sur des lignes de fantassins en uniformes chamarrés s'étirant sur des lieues.
Contemplez le Grand Equateur, royaume de l'âpre soleil, où des légions de squelettes et des armées de statues animées sortent des sables pour repousser les croisades lancées par des chevaliers en armure. Dans tout le Vieux Monde, des choses innommables émergent des forêts infinies pour assiéger, brûler et fouler les cités-forteresse des hommes. Des seigneurs de guerres orques poussent leurs rugissements belliqueux au sommet des montagnes, cernés d'éclairs et de tonnerre. Un flot continu de sauvages peaux vertes, de monstres gluants et de machines primitives sort des cavernes pour répondre à leur appel. Sous la terre, les skavens infestent les tunnels comme autant de vermine dans un égout.
Leurs hordes viennent se briser sur les murs de boucliers des gardiens des tunnels nains, qui doivent se battre chaque jour pour protéger leur royaume souterrain. Dans les lointaines terres des elfes, les frères s'entre-tuent, poursuivant une guerre civile qui fait rage depuis l'aube des temps, alors que les cieux au-dessus d'eux s'embrasent du souffle de cent dragons. Des tours mues par la vapeur parcourent les frontières du domaine de l'humanité, chacune tenue par une garnison de soldats aguerris. À leur sommet planent griffons et galions rendus capables de voler par des pactes magiques.

Des flammes et de la fureur émergent aussi des actes d'une bravoure inouïe et de puissants héros. Ces rares champions luttent contre la progression des ténèbres et rallient les hommes par leur courage et leur espoir en la victoire. Mais le tumulte de la bataille menace de les engloutir, le bruit atroce de mille fois mille hommes heurtant chair, arme et bouclier contre une horde d'abominations vomies par les entrailles de l'enfer.

Le destin de l'univers, salut ou damnation, s'accomplira bientôt.
C'est un monde de guerre éternelle et de gloire fugitive.

C'est le monde de Warhammer.

SOMMAIRE

LE JEU WARHAMMER.....	7	Valeur de lancement.....	38
Ce dont vous avez besoin.....	7	Renforcer un sort.....	38
Rassembler vos forces.....	8	Pas assez d'énergie !.....	39
RÈGLES DE BASE.....	9	Perte de concentration.....	39
Mesurer les distances.....	9	Pouvoir ultime.....	39
Les dés.....	9	Fiascos.....	39
Les gabarits.....	10	3. Dissipation.....	41
Tests de caractéristiques.....	11	Choix du sorcier.....	41
Déviations.....	11	Choix du nombre de dés de dissipation.....	41
Retirer des pertes.....	12	Valeur de dissipation.....	41
Tests de commandement.....	12	Pas assez d'énergie.....	41
Formation des unités.....	12	Perte de concentration.....	41
Lignes de vues.....	13	Pouvoir ultime.....	41
Séquence.....	13	4. Résolution des sorts.....	42
Puissance d'unité (PU).....	13	Sorts et panique.....	42
Orientation d'une unité.....	13	Durée des effets d'un sort.....	42
Règles de base et avancées.....	14	Sorts en multiples exemplaires.....	42
La règle la plus importante.....	14	5. Sort suivant.....	42
CARACTERISTIQUES.....	15	Sorts liés.....	43
JOUER UNE BATAILLE.....	16	Lancer un sort lié.....	43
Choisir une armée.....	16	Dissiper les sorts liés.....	43
Le champ de bataille.....	16	TIR.....	44
Déploiement.....	16	Résumé d'un tir.....	44
Commencer la bataille.....	16	1. Désigner une unité pour tirer.....	44
Le tour.....	16	Qui peut tirer ?.....	44
La séquence du tour.....	16	2. Choisir une cible.....	45
Exceptions.....	16	Tir sur deux rangs.....	45
MOUVEMENT.....	17	Vérifiez que la cible est à portée de l'arme.....	45
Déplacer vos unités.....	17	Tirer dans un corps à corps.....	45
1 pas de distance.....	17	Tirer dans un corps à corps.....	45
Manœuvres.....	18	Nous ne pouvons pas tous tirer !.....	45
Séquence de la phase de mouvement.....	20	3. Jets pour toucher.....	46
Le premier tour.....	20	Modificateurs de tir.....	46
La séquence de la phase de mouvement.....	20	Touches automatiques.....	47
1. début de tour.....	20	4. Jets pour blesser.....	48
2. Charge.....	21	5. Jets de sauvegarde.....	49
Déclaration des charges.....	21	Modificateurs de sauvegarde d'armure.....	49
Réaction à la charge.....	21	"Mort Instantanée".....	49
Déterminez la distance de charge et déplacements.....	23	Sauvegardes invulnérables.....	49
Charges de flancs et sur l'arrière.....	26	6. Retirer les pertes.....	50
Situations inhabituelles.....	27	Figurines ayant plus d'un point de vie.....	50
Charger un ennemi en fuite.....	28	CORPS À CORPS.....	51
Charges multiples contre une unité.....	28	Résumé d'un tir.....	51
3. Mouvements Obligatoires.....	29	1. Livrer un round de corps à corps.....	52
Rallier les unités en fuite.....	29	Qui peut frapper ?.....	52
Déplacer les unités en fuite.....	30	Combien d'attaques ?.....	53
Autres Mouvements Obligatoires.....	30	Ordre de frappe.....	54
4. Autres mouvements.....	31	Jets pour toucher.....	55
Déplacer vos unités.....	31	Jets pour blesser.....	56
Figurines individuelles et mouvements.....	31	Jets de sauvegarde.....	57
Sortir de la table.....	31	Retrait des pertes.....	57
Renforts.....	32	2. Calcul du résultat de combat.....	58
Récapitulatif des mouvements.....	32	Qui est le vainqueur ?.....	59
MAGIE.....	33	Annihilation !.....	59
Les Sorciers.....	33	3. Le perdant effectue un test de moral.....	60
Niveaux de sorcellerie.....	33	Effectuer un test de moral.....	60
Sorts.....	33	Reformation de combat.....	60
Choisir les sorts.....	34	4. Fuite et poursuite.....	62
Sorts primaires.....	34	Rester ou poursuivre ?.....	62
Attribut de domaine.....	34	Jet de fuite.....	62
La séquence de la phase de magie.....	35	Jet de poursuite.....	62
Résumé de la magie.....	35	Rattrapés !.....	62
1. Déterminez les vents de magie.....	36	Déplacement de l'unité en fuite.....	63
la réserve de pouvoir.....	36	Reformation d'une unité restée sur place.....	63
Les dés de dissipation.....	36	Mouvement de poursuite.....	64
2. Lancement d'un sort.....	37	Corps à corps multiples.....	66
Types de sorts.....	37	Combats multiples et tests de moral.....	66
Choix du nombre de dés de pouvoir.....	38		

Combats multiples et poursuites.....	67	Bêtes de guerre (BG).....	87
Combats multiples et espaces accidentels.....	68	Bêtes monstrueuses (BM).....	88
Plus aucun ennemi !.....	68	Monstres (Mo).....	88
PANIQUE.....	69	Chars (Ch).....	89
Test de panique.....	69	Machines de guerre (MG).....	90
Direction de fuite.....	70	Autels (Au).....	90
RÈGLES SPÉCIALES.....	71	ARMES & ARMURES.....	91
Aquatique.....	71	Armes de corps à corps.....	91
Armes à deux mains.....	71	Armes de tir.....	93
Armure naturelle (*).....	71	Armures.....	95
Attaques aléatoires (*).....	72	ÉTAT-MAJOR.....	96
Attaques électriques.....	72	Aligner un état-major.....	96
Attaques empoisonnées.....	72	Champions.....	97
Attaques enflammées.....	72	Porte-étendards.....	97
Attaques glaciales.....	72	Musiciens.....	98
Attaques magiques.....	72	PERSONNAGES.....	99
Avant-garde.....	72	Personnages et unités.....	99
Caché.....	73	Personnages isolés.....	104
Blessures multiples (*).....	73	Défis.....	105
Bonus de force (*).....	73	Le Général.....	106
Cavalerie légère.....	73	Le porteur de la grande bannière.....	106
Charge dévastatrice.....	74	MACHINES DE GUERRE.....	107
Combat sur plusieurs rangs (*).....	74	Balistes.....	110
Construction animée.....	74	Canons.....	111
Coup fatal.....	74	Catapultes.....	114
Déplacement ou tir.....	74	Lance-flammes.....	115
Éclaireurs.....	74	CHAMP DE BATAILLE.....	116
Embuscade.....	75	Types de terrains.....	116
Esquive.....	75	Collines.....	117
Éthérés.....	75	Forêts.....	118
Frappe toujours en dernier.....	75	Rivières.....	119
Frappe toujours en premier.....	75	Marais.....	120
Frénésie.....	76	Obstacles.....	121
Grande cible (*).....	76	Monuments mystiques.....	123
Haine.....	76	Bâtiments.....	125
Ignore les couverts.....	76	Constructions arcaniques.....	129
Ignore les sauvegardes d'armure.....	76	CHOISIR VOTRE ARMÉE.....	131
Guide.....	76	La liste d'armée.....	132
Immunité (*).....	77	ARMÉES ALLIÉES.....	134
Instable.....	77	Alliance & Alignement.....	134
Indémoralisable.....	77	Liés par le sang.....	135
Inflammable.....	77	Alliés fiables.....	135
Maître du savoir (*).....	77	Alliés peu fiables.....	136
Mouvement aléatoire (*).....	78	Alliances désespérés.....	136
Parade.....	78	Alliances fragiles.....	136
Perforant (*).....	78	CONDITIONS DE VICTOIRE.....	137
Peur.....	78	SCÉNARIOS.....	138
Résistance à la magie (*).....	79	Lignes de bataille.....	139
Rapide.....	79	Attaque à l'aube.....	140
Régénération (*).....	79	La bataille du col.....	141
Sacrifiable.....	79	Sang et gloire.....	142
Piétinement.....	79	Rencontre fortuite.....	143
Souffle.....	80	La tour de guet.....	144
Stupidité.....	80	LES DOMAINES DE MAGIE.....	145
Tenace.....	80	Domaine du Feu.....	146
Terreur.....	81	Domaine du Métal.....	147
Tirailleurs.....	81	Domaine de la Vie.....	148
Tir de volée.....	82	Domaine de la Bête.....	149
Tir lent.....	82	Domaine des Cieux.....	150
Tirs multiples (*).....	83	Domaine de la Lumière.....	151
Tir précis.....	83	Domaine de l'Ombre.....	152
Touches d'impact (*).....	83	Domaine de la Mort.....	153
Tir rapide.....	83	OBJETS MAGIQUES.....	154
Unité mixte.....	84	Armes magiques.....	155
Vol (*).....	84	Armure magique.....	157
TYPES DE TROUPES.....	85	Talismans.....	159
Infanterie (IN).....	85	Objets Cabalistiques.....	160
Infanterie monstrueuse (IM).....	85	Objets Enchantés.....	163
Cavalerie (Ca).....	86	Bannières magiques.....	164
Cavalerie monstrueuse (CM).....	87		
Nuées (Nu).....	87		

LE JEU WARHAMMER

Bienvenue dans l'univers de Warhammer. Que sonnent les trompettes et résonnent les tambours de guerre car l'ouvrage que vous tenez dans vos mains sera votre clé pour entrer dans un univers sombre et sanglant. C'est un monde de démons et de sorcellerie, une ère brutale de conflits et de conquêtes. Warhammer, le Jeu des Batailles Fantastiques, vous apporte tout cela sur votre table de jeu. Vous dirigerez vos armées de figurines dans un jeu qui vous promet des manœuvres audacieuses, des contre-attaques risquées et des carnages indicibles.

Warhammer fait de vous le général d'une armée de figurines fantastiques. Des régiments des resplendissants Hauts Elfes, des hordes dépenaillées d'hommes-rats voraces connus sous le nom de Skavens, les légions mortes-vivantes des Comtes Vampires ou de douzaines d'autres armées, marchent, manœuvrent et se jettent dans la mêlée sous vos ordres. À votre commandement, des pluies de flèches ou de projectiles magiques seront tirés sur vos ennemis. Mais c'est dans les sanglants corps à corps que se gagnent la plupart des batailles, par des troupes valeureuses et des héros de légende.

Ce livre contient tout ce que vous devez savoir pour pouvoir jouer à Warhammer.

CE DONT VOUS AVEZ BESOIN

En dehors de votre adversaire et de vous-même, vous aurez besoin des choses suivantes pour recréer les batailles sanglantes du monde de Warhammer :

DES ARMÉES DE FIGURINES

Votre adversaire et vous allez avoir besoin de chacun une armée pour combattre ! Des armées rapides et flexibles des Elfes Noirs, mélange d'infanterie, de cavalerie et de monstres, jusqu'aux lentes mais inflexibles lignes d'infanterie naine, Warhammer vous offre des douzaines d'armées parmi lesquelles faire votre choix. Chaque force est différente et à son propre caractère mais mieux encore, chaque armée peut être constituée de bien des manières. Les joueurs peuvent choisir leurs figurines préférées, exploiter leur tactique favorite ou les collectionner au gré de son envie. Il n'y a pas besoin que deux armées soient identiques.

LE LIVRE DE RÈGLES

Au cours de vos premières parties, vous aurez régulièrement besoin de consulter ce livre. Après quelques batailles, la mécanique du jeu vous semblera naturelle et vous n'aurez besoin de ce livre qu'à l'occasion ou pour trouver des clarifications à une situation de jeu inhabituelle.

UN MÈTRE RUBAN

Le rebond d'un boulet de canon, le vol de griffon, la charge d'un régiment monté à dos de lézards géants ou la portée d'une boule de feu sont mesurées en pas (soit un pouce dans le système de mesure impérial soit $\approx 2,5$ cm). Un mètre-ruban ou tout autre instrument de mesure gradué en pouces sera nécessaire.

UN CHAMP DE BATAILLE

Ce qui transforme votre table en champ de bataille est l'ajout de décors. Cela peut consister en l'ajout d'étranges lieux magiques comme une forêt de champignons, une rivière

de sang, un temple désacralisé ou les tas de crânes élevés par une race barbare. Vous aurez besoin de quelques décors pour jouer à Warhammer car les défis tactiques qu'ils peuvent poser à un commandant sont une part importante du jeu (même si pour cela vous devez, comme bien des joueurs avant vous, commencer avec des collines faites de piles de livres, des boîtes en carton en guise de maison et autres solutions de remplacement). Souvent, le joueur qui est capable de mieux analyser le terrain est celui qui remporte la bataille.

DES GABARITS

Certaines armes, comme les catapultes ou le redouté canon à flamme des Nains, affectent de larges zones et peuvent tuer plusieurs combattants en une fois. En utilisant le gabarit adapté à l'arme, les joueurs peuvent déterminer combien de figurines sont touchées.

UNE SURFACE DE JEU

N'importe quelle surface plane peut se transformer en champ de bataille. Un espace dédié est l'idéal mais une table de cuisine, un établi ou même le sol peuvent faire l'affaire. Essayez d'éviter d'avoir à débarrasser votre champ de bataille pour le repas familial ou, dans le cas d'une "guerre de plancher", d'avoir certaines de vos troupes écrasées par des intrus imprudents.

DES PLATEAUX DE MOUVEMENT

Dans Warhammer, une formation de troupes est appelée une unité. Certaines unités peuvent être très grandes, rassemblant 20, 30 ou encore davantage de figurines. Déplacer ces figurines une à une peut prendre beaucoup de temps. La plupart des joueurs les déplacent donc en bloc, utilisant pour cela des plateaux de mouvement. Que vous les fabriquiez vous-même ou que vous les achetiez, ils vous aideront grandement à déplacer vos grandes unités.

DES CRAYONS ET DU PAPIER

Au milieu d'une bataille sanglante de Warhammer, il est facile d'oublier un détail. Avoir du papier et des crayons à disposition vous permettra de garder la trace des blessures infligées à un monstre ou de savoir quelle unité est frappée par une malédiction, vous laissant ainsi tout loisir de jouer sans avoir à vous rappeler de tout avec précision.

DES DÉS

Warhammer utilise des dés à six faces pour gérer les effets liés au combat ou au tir. Il est préférable d'avoir de nombreux dés car les combats sont des moments tumultueux qui requièrent que des poignées de dés soient lancées en même temps. Quelques dés d'une couleur différente seront utiles pour distinguer les jets de dés spécifiques de vos héros. Vous aurez également besoin d'avoir un dé d'artillerie et un dé de dispersion pour gérer les tirs des machines de guerre (voir Règles de Base).

RASSEMBLER VOS FORCES

Warhammer est un jeu où des armées s'affrontent sur le champ de bataille. Afin de jouer, vous aurez besoin de votre propre armée. Peut-être une force de monstres menés par des Elfes Noirs au cœur sombre ? Ou une armée de Bretonnie, avec ses chevaliers harnachés dans leurs armures décorées de somptueuses armoiries ? Ou une horde magiquement animée par les Rois des Tombes ? Ou encore une force d'élite de Guerriers du Chaos cuirassés ?

Warhammer présente des douzaines d'armées, chacune avec son propre design, ses troupes, ses règles et ses attributs particuliers. Par exemple, une armée de Hauts Elfes se caractérise par un nombre relativement faible de guerriers compétents, son large choix de troupes d'élite et l'accès à des monstres élégants, mais mortels, comme les dragons et les griffons. Les Hauts Elfes maîtrisent une magie puissante mais largement défensive. À l'inverse, les hommes rats du Chaos connus sous le nom de Skavens sont une armée de horde – une force dont la tactique la plus commune est d'engluer leurs ennemis dans des vagues de troupes bon marché. En plus de ces assauts massifs, ils utilisent des machines de guerre puissantes mais extrêmement peu fiables. La magie skaven est largement offensive mais aussi risquée pour ses utilisateurs.

Non seulement il existe une grande variété d'armées, avec chacune ses caractéristiques, mais chaque armée offre également de large choix de troupes et d'options. Il est possible d'assembler des armées de la même faction d'un nombre incalculable de façons.

Il est possible de jouer de petites parties de Warhammer avec des armées constituées de trois à quatre unités, menées par un général – le héros (ou le méchant !) qui commande votre force. De telles parties peuvent être jouées en une heure. Il n'y a pas de limite maximum et certains collectionneurs peuvent aligner des forces massives comprenant des centaines voire des milliers de figurines. De plus, de nombreux joueurs possèdent plus d'une armée pour jouer.

LIVRES D'ARMÉES

Les joueurs voulant plus de précisions à propos d'une armée en particulier devraient regarder dans le livre d'armée qui lui est dédié. Chacun de ces livres se focalise sur une seule armée et contient le background, un bestiaire qui liste l'ensemble des unités et de leurs règles, de nouvelles armes et objets magiques, explique comment peindre des figurines et fournit une liste d'armée pour vous aider à organiser votre armée.

RÈGLES DE BASE

Nous sommes sur le point de nous plonger dans la séquence du tour qui est au cœur de Warhammer. Mais avant cela, il y a certaines idées de base et mécaniques de jeu qui méritent d'être discutées. Il s'agit essentiellement de principes qui sont si vastes qu'ils surgiront ici et là pendant une partie. Il paraît donc plus sensé de s'y attarder maintenant avant de se pencher sur les règles plus spécifiques qui seront détaillées plus tard.

MESURER LES DISTANCES

Dans Warhammer, les distances sont mesurées en pas (") avec un mètre ruban. Vous pouvez mesurer les distances et les portées à n'importe quel moment et pour n'importe quelle raison, ce qui vous sera utile avant que vous ne déclariez vos actions, comme charger ou tirer.

Cela vous permet de vérifier quelles sont vos unités à portée de tir avant de lancer votre attaque. Après tout, vos guerriers sont menés par des vétérans expérimentés et on peut penser qu'ils savent jauger correctement la portée de leurs armes, même si nous, leurs généraux, ne le pouvons pas.

Les distances entre les figurines et les autres objets sont toujours mesurées du point le plus proche du socle vers le point le plus proche de l'autre socle. Les distances entre les unités sont calculées en partant des figurines les plus proches de chaque unité. Parfois, les unités seront placées sur des plateaux de déplacement. Néanmoins, il faut prendre le socle de la figurine et non pas le plateau de mouvement pour mesurer les distances. Ainsi, par exemple, si n'importe quelle partie d'une figurine se trouve à 6 pas d'une autre, les deux figurines sont donc à 6 pas l'une de l'autre.

Parfois les règles vous demanderont de déplacer une unité en direction d'une autre ou un élément de décor. Dans ce cas, tracez une ligne imaginaire entre le centre de votre unité et sa destination et avancez votre unité le long de cette ligne de la distance déclarée.

LES DÉS

Vous aurez souvent besoin de lancer des dés pour savoir comment se résolvent les actions de vos figurines - À quel point est-ce que leur tir est efficace, quels dégâts est-ce qu'ils ont pu faire au corps à corps, etc.

La plupart des dés utilisés dans Warhammer sont des dés classiques à six faces, aussi notés D6, mais il existe certaines exceptions qui seront détaillées plus bas.

LANCER UN D3

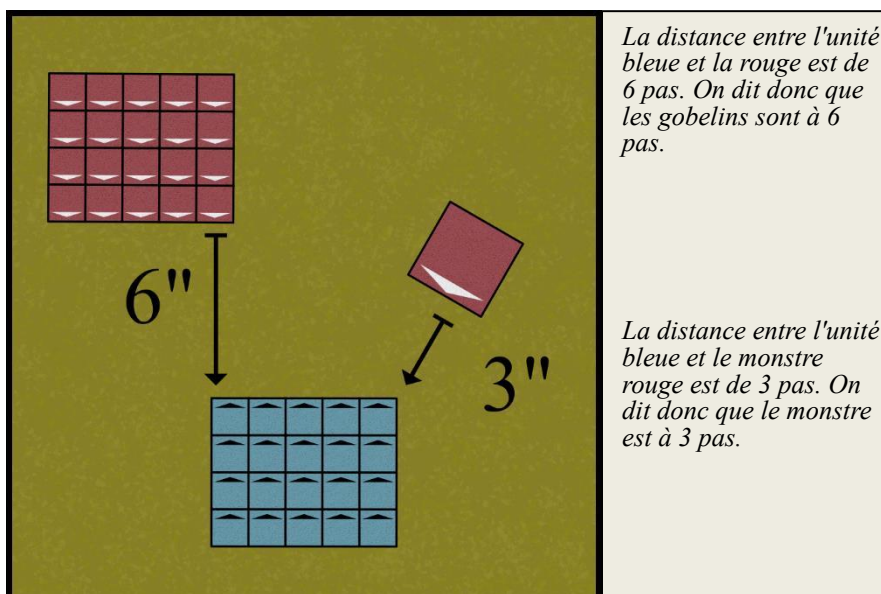
Dans certaines circonstances, il vous sera demandé de lancer un D3. Puisque les dés à trois faces n'existent pas, utilisez la méthode suivante pour obtenir un score entre 1 et 3. Lancez un D6 et divisez le score par deux, en arrondissant au supérieur. Ainsi 1 ou 2 = 1, 3 ou 4 = 2, 5 ou 6 = 3.

DÉS D'ARTILLERIE ET DE DÉVIATION

Warhammer utilise deux dés spéciaux : le dé d'artillerie (marqué 2, 4, 6, 8, 10, incident de tir) et le dé de déviation (marqué avec des flèches et deux symboles Hit!). Ces dés sont principalement utilisés pour représenter les différents effets des machines de guerre comme les canons et les catapultes. Notez que, sauf si cela est précisé, ces dés ne peuvent pas être relancés. Nous n'avons pas encore parlé des relances, mais cela sera vite réparé.

DIVISER LES SCORES

Parfois on vous demandera de diviser le résultat d'un dé, le score d'une caractéristique ou de toute autre valeur. Quand cela se produit, les fractions doivent toujours être arrondies à l'unité supérieure. Par exemple, si 2D6 donnent un résultat de 7, la division par deux de ce score donnera un résultat de 4 (3.5 arrondi au supérieur). De même, 10% d'une unité de 51 figurines, arrondi au supérieur, donnera un score de 6.



MODIFIER LES JETS DE DÉS

Parfois vous aurez à modifier le résultat d'un jet de dés. Cela sera noté D6 plus ou moins un chiffre, par exemple 1D6+1. Lancez le dé et ajoutez ou soustrayez le nombre donné au score obtenu pour obtenir le résultat final. Par exemple 1D6+2 signifie "lancez un D6 et ajoutez 2 au score obtenu", ce qui donne un score total compris entre 3 et 8. On pourra également vous demander de lancer plusieurs dés à la fois, ce qui sera noté 2D6, 3D6, etc. Lancez le nombre de dés indiqués et additionnez les résultats. Ainsi 2D6 consiste à lancer deux dés et à additionner leurs scores donnant un résultat entre 2 et 12. Une autre méthode est de multiplier le résultat d'un seul dé. 1D6x5 donnera ainsi un résultat compris entre 5 et 30.

RELANCES

Dans certaines situations, les règles vous permettront de relancer un dé. Prenez le dé de votre choix et relancez-le. Le second résultat compte, même s'il est plus mauvais que le premier, et aucun dé ne peut être normalement relancé plus d'une fois, quel que soit la source de la relance. Si vous relancez un jet de 2D6 ou de 3D6, vous devez relancer tous les dés et non pas certains d'entre eux, à moins que la règle qui vous autorise la relance ne précise le contraire.

Si une figurine a une règle qui lui permet une relance alors que l'ennemi a une règle qui oblige les jets réussis à être relancés, elles s'annulent l'une l'autre et aucune relance ne sera réalisée.

TESTER CONTRE L'ADVERSAIRE

Si les règles vous demandent de faire un test contre votre adversaire, cela signifie simplement que chaque joueur lance un dé et que le joueur qui obtient le score le plus élevé l'emporte. Si les scores des deux dés sont identiques, relancez-les jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Les modificateurs qui s'appliquent au premier lancer s'appliquent également aux relances éventuelles.

SÉLECTION ALÉATOIRE

Parfois il vous sera demandé de sélectionner quelque chose aléatoirement - en général une figurine, mais parfois un objet magique, un sort ou quelque chose de similaire. Dans ce cas, assignez un nombre entre 1 et 6 à chaque option et lancez 1D6 pour faire votre sélection aléatoire. Si vous avez moins de 6 options, relancez le dé quand ce dernier donne un résultat ne correspondant à aucune d'entre elles.

LES GABARITS

Certains sorts ou machines de guerre sont si puissants qu'ils n'affecteront pas qu'une seule figurine ou unité, mais ont une zone d'effet qui peut englober (et anéantir) plusieurs unités. Pour représenter cela, Warhammer utilise trois gabarits différents.

- Un petit gabarit rond (3 pas de diamètre)
- Un grand gabarit rond (5 pas de diamètre)
- Un gabarit de lance-flamme (un gabarit en forme de lame de 8 pas de long)
- une ligne droite (dont la longueur varie selon la règle l'utilisant et qui ne peut jamais couvrir plus d'une figurine par rang)

Les gabarits sont utilisés pour déterminer quelles sont les figurines qui sont touchées par une attaque qui a une zone d'effet ou un rayon de déflagration. Quand une attaque utilise un gabarit, il vous sera expliqué comment le gabarit doit être placé, et la façon d'effectuer un jet de déviation le cas échéant (les déviations sont expliquées un peu plus loin dans cette section). Pour déterminer quelles figurines sont touchées, placez le gabarit au-dessus de l'unité ciblée ou un point particulier du champ de bataille (aussi près du champ de bataille ou de l'unité que possible) et regardez quelles figurines ont le socle totalement en dessous du gabarit, et celles dont le socle n'est que partiellement couvert.

Normalement, n'importe quelle figurine partiellement ou totalement couverte par le gabarit est touchée et subit les effets de l'attaque comme détaillé dans les règles spéciales de cette dernière. Rappelez-vous que le socle fait partie intégrante de la figurine, une figurine est donc touchée dès que son socle est couvert par le gabarit.

DÉVIATIONS

Parfois une règle vous demandera de placer un objet (gabarit, jeton ou même une unité) sur le champ de bataille et de le faire dévier. Quand cela se produit, suivez la procédure suivante :

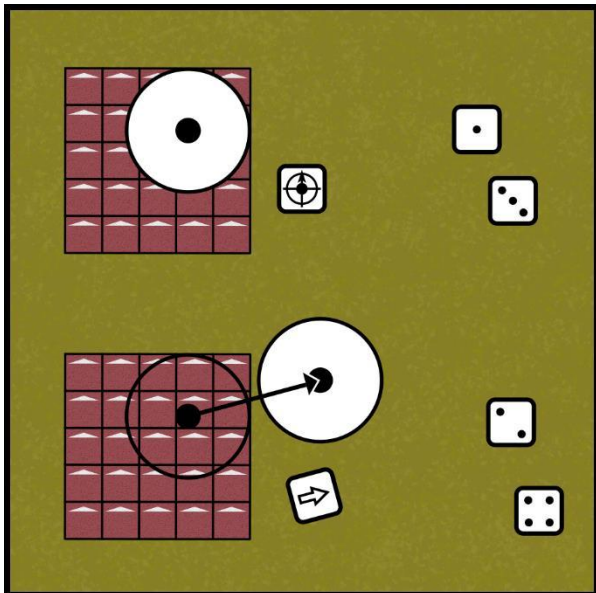
Placez l'objet sur le champ de bataille, comme précisé par la règle qui vous en donne l'instruction. Lancez un dé de dispersion pour déterminer la direction de la déviation et tout autre dé demandé pour déterminer la distance de déviation. Par exemple, s'il vous est demandé de faire une déviation de 2D6 pas dans une direction aléatoire, vous lancerez alors un dé de dispersion pour déterminer la direction et 2D6 pour la distance. En général, il vaut mieux lancer vos dés le plus près possible de l'objet qui va dévier afin de réduire les imprécisions.

Si un Hit! est obtenu sur le dé de déviation, l'objet ne bouge pas. Laissez-le en place et poursuivez.

Si une flèche est obtenue, déplacez l'objet en direction de la flèche et de la distance indiquée (en pas) par les autres dés, en ignorant le terrain, les unités, etc. (à moins que les règles ne précisent le contraire). Une fois que l'objet est placé à sa position finale, vous pouvez résoudre la suite selon les règles. Notez que les machines de guerre utilisent généralement le dé d'artillerie pour déterminer la distance parcourue.

DÉTERMINER UNE DIRECTION ALÉATOIRE

Certaines règles vous demanderont de déterminer une direction aléatoire. Pour ce faire, lancez le dé de dispersion et utilisez la direction indiquée par la flèche. Si vous obtenez un Hit!, utilisez la petite flèche figurant sur le symbole Hit! pour déterminer la direction.



TESTS DE CARACTÉRISTIQUES

Une figurine devra parfois faire un test de caractéristique (voir le chapitre Caractéristiques pour plus d'informations). Un tel test peut concerner n'importe quelle caractéristique, Commandement excepté. Un test d'endurance est un test de caractéristique, tout comme l'est un test de Force, d'Initiative, etc.

Les figurines n'auront normalement pas le choix de la caractéristique à utiliser - la caractéristique sera spécifiée dans la règle.

Pour effectuer un test de caractéristiques, lancez 1D6 et comparez le score à la caractéristique figurant dans le profil de la figurine. Si le score est inférieur ou égal à la valeur du profil, le test est réussi et la figurine est sauvée. Si le score est supérieur, le test échoue et quelque chose de mauvais arrive, comme précisé dans la règle qui a demandé de réaliser le test.

Quand une figurine (ou une unité) à plusieurs valeurs pour la même caractéristique, comme dans le cas de la cavalerie par exemple, le test est toujours réalisé contre la valeur la plus forte.

Si une unité doit faire un test de caractéristiques, testez contre la meilleure valeur de l'unité. Si chaque figurine de l'unité doit faire un test de caractéristique, alors chaque figurine doit utiliser sa propre valeur la plus forte.

RÉUSSITES ET ÉCHECS AUTOMATIQUES

Quand vous faites un test de caractéristiques, un jet naturel de 6 est toujours un échec, alors qu'un 1 naturel est toujours un succès, quelques soient les modificateurs. Cependant, si la figurine a une caractéristique de 0 ou moins, le test échoue automatiquement.

TESTS DE COMMANDEMENT

À certains moments, une figurine ou une unité devra faire un test de Commandement ou de Psychologie. Cela représente leur capacité à puiser dans leur courage et leur discipline pour faire face à des circonstances désespérantes ou accomplir certaines manœuvres.

Pour faire un test de Commandement ou de Psychologie, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de Commandement de la figurine, le test est réussi. Si le score obtenu est supérieur à la valeur de Commandement de la figurine, le test est un échec et elle doit subir les terribles conséquences détaillées par la règle qui a demandé le test. En général, cela implique la fuite de la figurine.

Si une unité est constituée de figurines avec des valeurs de Commandement différentes, utilisez toujours la valeur la plus forte - les guerriers chercheront toujours auprès du plus brave d'entre eux le comportement à adopter. Notez que si une unité a un Cd de 0 ou moins, elle ratera automatiquement ses tests de Commandement.

COMMANDEMENT NON MODIFIÉ

Quand vous faites un test de Commandement, vous aurez parfois à faire un test avec le Commandement non modifié d'une unité. Le Commandement non modifié d'une unité est la valeur de Commandement la plus élevée de l'unité. Cela signifie que la valeur de Commandement de n'importe quel personnage de l'unité (mais pas extérieur à l'unité) avec la valeur la plus élevée peut être utilisée, à moins que le contraire ne soit précisé.

TESTS DE PSYCHOLOGIE

Un test de Psychologie est une forme de test de Commandement qui s'applique dans certaines situations au cours de la partie, le plus souvent pour tester la Panique. Les tests de psychologie sont sujets à certaines restrictions qui ne s'appliquent pas aux autres tests de Commandement et certaines figurines peuvent être immunisées aux tests de Psychologie.

FORMATION DES UNITÉS

Les figurines de votre armée de Warhammer doivent être organisées en unités. Une unité est habituellement constituée de plusieurs figurines qui se sont regroupées mais une puissante figurine solitaire, comme un personnage isolé, un char, un dragon, une machine de guerre et son équipage, sont aussi considérés comme des unités.

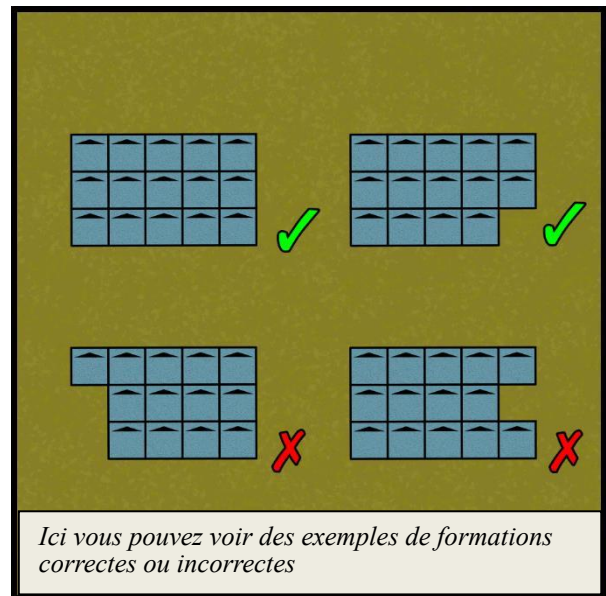
Une unité consiste en une figurine ou plus qui sont placées au contact socle à socle les unes des autres en formations carrées ou rectangulaires. Toutes les figurines d'une unité doivent être orientées dans la même direction. De plus, ces figurines doivent être placées sur une ou plusieurs lignes horizontales, appelées rangs, et un certain nombre de lignes verticales, appelées colonnes. C'est pourquoi les guerriers de base seront parfois appelés "hommes du rang".

Une unité ne peut pas avoir plus de rangs qu'elle n'a de colonnes. Par exemple, si une unité est large de 5 figurines, elle ne pourra pas faire plus de 5 rangs. Cette règle peut connaître une exception si l'unité est trop large pour passer entre deux terrains ou deux unités.

Dans ces situations, l'unité peut temporairement adopter une formation avec plus de rangs que de colonnes aussi longtemps qu'elle n'aura pas franchi l'obstacle. Après cela, elle doit reprendre une formation légale dès que possible.

Autant que possible, une unité doit compter le même nombre de figurines par rang. Si cela n'est pas possible, alors c'est le rang arrière qui doit comporter moins de figurines, qui doivent être placées le plus au centre possible. Une fois assemblées en unité, les figurines se déplacent et combattent comme une entité unique pour le reste de la bataille.

Dans certains cas, les règles parleront de figurines au contact socle à socle. Notez que dans tous les cas, une figurine ne sera jamais considérée comme étant au contact avec elle-même.



RETIRER DES PERTES

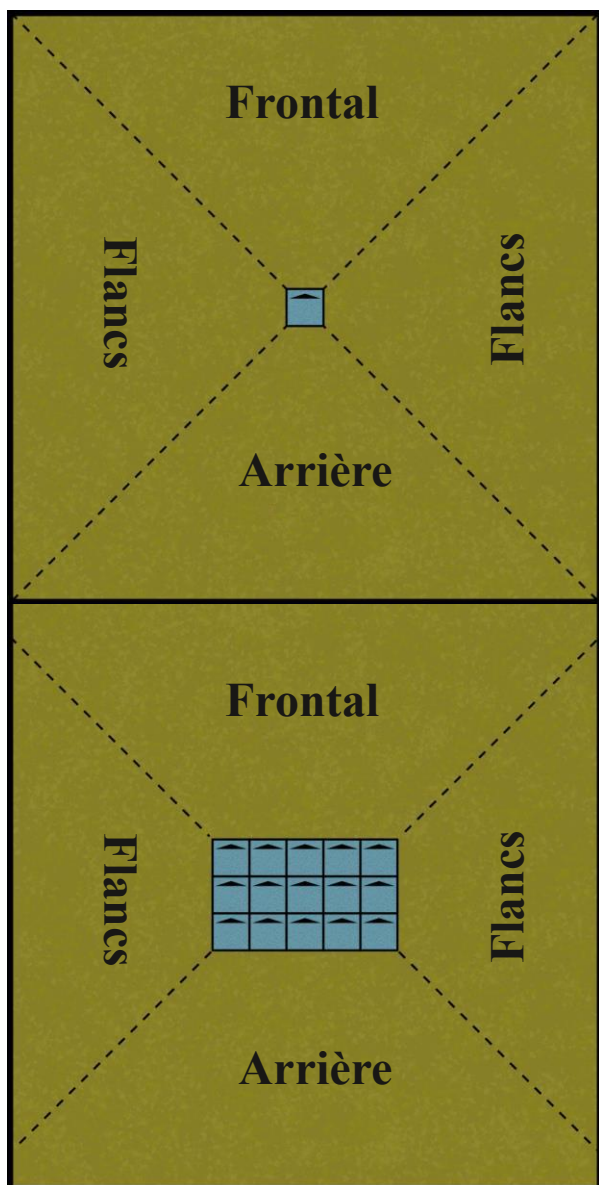
Quand l'unité subit des pertes, les figurines sont retirées du dernier rang de l'unité. Si l'unité est réduite à un unique rang, les pertes sont retirées équitablement d'un bout et de l'autre de la ligne.

Si une figurine doit être retirée d'un rang au contact avec l'ennemi et qu'il n'y a pas d'équivalent pour le remplacer - par exemple un champion d'unité ou un personnage - une autre figurine comblera immédiatement le trou.

ORIENTATION D'UNE UNITÉ

Une figurine a un arc frontal, deux arcs de flancs et un arc arrière en fonction de la direction à laquelle elle fait face. Cela servira à déterminer ce que la figurine peut attaquer et pour définir quel côté d'une unité ou figurine un ennemi est capable de charger en cours de jeu.

Les arcs frontaux, des flancs et arrière s'étendent de la figurine depuis les coins de son socle, formant quatre cadrans de 90°. L'orientation d'une unité est déterminée par la direction à laquelle font face les figurines qui la constituent.



PUISSANCE D'UNITÉ (PU)

Toutes les figurines et toutes les unités ont une Puissance d'Unité qui représente les puissances relatives de toutes ces créatures. Cela est utilisé pour déterminer la taille et la puissance globale de chaque figurine pour des questions de rangs, charges, prises de flancs, etc. et sera détaillé plus tard.

Dans la plupart des cas, cela se fait en simplement comptant le nombre de figurines dans l'unité. Cependant, certaines grandes créatures comme des Trolls, des chars, etc. sont bien plus puissantes qu'un simple fantassin ! Ces créatures ont différentes Puissances d'Unités. Pour plus d'informations sur les Puissances d'Unités des différents types de troupes, voyez le chapitre sur les Types de Troupes.

Pour déterminer la Puissance d'Unité d'une unité, comptez le nombre de figurines la constituant et multipliez-le par la Puissance d'Unité individuelle d'une figurine selon son type de troupe. Dans le cas d'une unité constituée de plusieurs figurines avec des valeurs de Puissance d'Unité différentes, additionnez-les simplement.

LIGNES DE VUES

La Ligne de Vue détermine ce qu'une figurine peut "voir". De nombreuses situations vous demanderont de déterminer si une figurine a une ligne de vue ou non. Une figurine a besoin d'avoir une ligne de vue pour attaquer un ennemi, que ce soit à l'aide d'une épée, d'un sort ou d'un arc.

La ligne de vue représente ce que vos guerriers voient de l'ennemi. Ils doivent pouvoir voir par dessus, par dessous ou à travers le terrain du champ de bataille et les autres figurines (amies ou ennemies).

Pour qu'une figurine ait une ligne de vue sur une autre, vous devez pouvoir tracer une ligne ininterrompue depuis l'arc frontal de son socle jusqu'au socle de la cible. Cependant, les figurines avec une valeur de Ligne de Vue supérieure peuvent voir et être vues à travers les figurines et les décors ayant une valeur de Ligne de Vue inférieure.

Pour plus d'information à propos des différentes valeurs de Ligne de Vue, voyez le chapitre sur les Types de Troupes pour les figurines et le chapitre sur les champ de bataille pour les décors.

Exemple : Une figurine avec une valeur de Ligne de Vue de 2 peut voir et être vue à travers une figurine avec une valeur de Ligne de Vue de 1, mais ne peut pas voir ou être vue à travers une figurine avec une valeur de Ligne de Vue de 3.

SÉQUENCE

Bien que tous les efforts possibles ont été faits pour s'assurer que la séquence des règles soit claire, il peut arriver à l'occasion que vous ayez à résoudre deux règles différentes au même moment - généralement au début de la phase de Mouvement. Quand cela se produit, résolvez les deux règles en même temps dès que possible. Si ce n'est pas possible, quelle qu'en soit la raison, alors le joueur dont c'est le tour qui choisit l'ordre dans lequel elles se résolvent.

RÈGLES DE BASE ET AVANCÉES

Enfin, il faut se rappeler que Warhammer a des règles divisées en deux catégories distinctes : les règles de base et les règles avancées.

Les règles de base s'appliquent à toutes les figurines du jeu, à moins que le contraire ne soit clairement précisé. Cela comprend les règles de mouvement, de tir, de corps à corps, ainsi que celles de Panique. Ce sont les règles dont vous aurez besoin pour vos hommes du rang.

Les règles avancées s'appliquent à des figurines spécifiques, soit parce qu'elles ont des armes spéciales (comme une lance), des compétences inhabituelles (comme des attaques enflammées ou la capacité de se régénérer), parce qu'elles sont différentes de leur camarades (comme un porte-étendard ou un puissant héros), ou parce qu'elles ne sont pas des figurines normales de fantassins (un chevalier, un canon ou même un dragon). Les règles avancées qui s'appliquent à une unité sont indiquées dans sa section dédiée à l'unité dans son Livre d'Armée.

BASE CONTRE AVANCÉES

Quand des règles s'appliquent spécifiquement à une figurine, elles prennent toujours le pas sur les règles de base qu'elles pourraient contredire. Par exemple, les règles de base indiquent qu'une figurine doit faire un test de Panique dans certaines situations. Cependant, si cette figurine a une règle qui l'immunise à la Panique, il n'y a pas besoin de tester contre la Panique - la règle avancée prend le pas.

En de rares occasions, un conflit peut survenir entre une règle contenue dans ce livre et une règle figurant dans un Livre d'Armée. Quand cela se produit, la règle du Livre d'Armée est toujours prioritaire.

LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE

Gardez à l'esprit que vous jouez pour partager l'enthousiasme d'une bataille stimulante entre amis et que s'amuser dans l'esprit du jeu est plus important que de gagner à tout prix.

Warhammer est un jeu très complexe, plein de races et d'armes différentes, qui offre des possibilités infinies. Dans un jeu de cette taille et d'un tel niveau de complexité, il est inévitable que surviennent des situations non couvertes par les règles. Les joueurs de Warhammer sont libres d'improviser lorsque cela s'avère nécessaire pour résoudre les problèmes d'une manière amicale et satisfaisante pour tout le monde. S'ils le veulent, ils peuvent ainsi faire évoluer le jeu bien au delà des règles écrites à l'origine.

Lorsqu'au cours d'une bataille survient une situation qu'aucune règle ne couvre totalement, n'hésitez pas à extrapoler ou à en inventer une.

En cas de contentieux, les joueurs doivent se mettre d'accord de manière raisonnable pour reprendre la partie le plus rapidement possible. La manière la plus répandue de résoudre rapidement un désaccord consiste à lancer 1D6 pour savoir quelle interprétation prévaut cette fois-ci. De 1 à 3, l'avis du joueur A l'emporte ; de 4 à 6, c'est celui du joueur B. Après la fin de la partie, discutez de ce qui s'est passé avec votre adversaire et tentez de trouver un accord pouvant s'appliquer à chaque fois que la situation se présentera de nouveau (c'est ce que l'on appelle une "règle maison").

De la même manière, s'il existe des règles que vous ou votre groupe de jeu n'aimez pas, n'hésitez pas à en discuter entre vous et à les modifier pour qu'elles vous conviennent mieux. Ce livre est conçu comme un cadre permettant de jouer au jeu mais n'hésitez pas à y apporter de nouvelles règles ou des modifications comme vous l'entendez à condition que votre adversaire soit d'accord.

CARACTÉRISTIQUES

Les figurines utilisées dans Warhammer représentent une grande variété de troupes, depuis les gobelins lâches et les nobles elfes jusqu'aux puissants dragons. Chaque figurine est une pièce individuelle avec ses propres compétences et capacités et, pour refléter toutes les différences entre de tels guerriers, chaque figurine possède son propre profil.

CARACTÉRISTIQUES DES FIGURINES

Warhammer utilise neuf statistiques différentes, ou caractéristiques, pour décrire les différents attributs des figurines. Toutes ces caractéristiques s'étalent entre 0 et 10 - elles ne peuvent pas descendre sous 0 ou augmenter au-delà de 10.

Si certains sorts ou règles spéciales augmentent ou réduisent une caractéristique, il faut alors utiliser la valeur modifiée aussi longtemps que le sort ou la règle spéciale est actif. Cependant, cela ne s'applique pas aux armes de toutes sortes (voir le chapitre Armes et Armures pour plus d'informations).

MOUVEMENT (M)

Le Mouvement indique le nombre de pas qu'une figurine peut parcourir sur le champ de bataille dans des circonstances normales. Par exemple, un homme avec un Mouvement de 4 (M4) peut parcourir jusqu'à 4 pas quand il se déplace. Un cheval se déplace bien plus vite et a donc un mouvement de 8.

CAPACITÉ DE COMBAT (CC)

Cette valeur indique à quel point est-ce qu'un combattant est expérimenté ou à quel point est-ce qu'un monstre est déterminé et vicieux. Plus le score est élevé, plus de chance la figurine a de toucher ses ennemis au corps à corps. Un humain ordinaire a une CC3, alors qu'un héros vétéran de nombreuses batailles pourra avoir une CC4, CC5 ou même encore plus !

CAPACITÉ DE TIR (CT)

Cela indique avec quelle précision est-ce qu'un guerrier manie des armes de tir comme un arc ou une arqubuse. Plus cette valeur est élevée, plus la créature sera susceptible de toucher avec un tir. Un humain ordinaire a une CT3, mais un elfe au regard perçant a une CT4. Certains monstres ont des armes naturelles qu'ils peuvent utiliser à distance (ils peuvent cracher du venin par exemple) et ils utilisent leur CT pour déterminer s'ils touchent leur cible ou non.

FORCE (F)

La Force donne la mesure de la puissance physique d'une créature. Une créature exceptionnellement chétive aura une Force de 1, alors qu'un puissant géant aura F6. Les hommes ont F3. La Force indique avec quelle puissance est-ce qu'une figurine peut frapper et avec quelle facilité elle pourra blesser son adversaire.

ENDURANCE (E)

Cette valeur mesure la capacité d'une créature à résister aux dégâts physiques et à la douleur et reflète la résistance aux coups de sa chair, ses os ou sa peau. Plus une figurine est endurante, mieux elle peut résister aux coups de son adversaire. Un homme normal a une E3, mais une créature comme un Homme-Arbre, avec du bois à la place de la chair, a une incroyable Endurance de 6 !

POINTS DE VIE (PV)

Cette caractéristique indique combien de dégâts est-ce qu'une créature peut subir avant de succomber ou d'être tellement blessée qu'elle n'est plus en état de combattre. La plupart des hommes et des figurines de taille humaine ont 1 PV. Les grands monstres et les puissants héros sont souvent capables d'encaisser plusieurs blessures qui aurait tué une créature plus faible et ont donc PV2, PV3, PV4 ou plus encore.

INITIATIVE (I)

Ce score indique la vitesse à laquelle une créature peut réagir. Les créatures avec un score d'Initiative faible (les Orques, avec une Initiative de 2) sont lentes et pataudes, alors que les créatures avec des scores d'Initiative élevés (les Elfes, avec une Initiative de 5) sont rapides et agiles. Les Humains ont une Initiative de 3. Au corps à corps, l'Initiative indique l'ordre dans lequel les créatures frappent.

ATTAQUES (A)

Cela indique le nombre de fois qu'une créature peut attaquer au corps à corps. La plupart des combattants et des créatures ont une valeur d'Attaques de 1, mais certaines troupes d'élite, certains monstres ou héros peuvent être capable de frapper plusieurs fois et ont A2, A3 ou plus.

COMMANDEMENT (CD)

Le commandement indique à quel point est-ce qu'une figurine est courageuse, déterminée et sait se contrôler. Une créature avec une valeur faible sera vraiment indisciplinée ou lâche. Les Humains ont un commandement de 7, ce qui est moyen, alors que ces trouillards de Gobelins de la Nuit ont une valeur de commandement de seulement 5.

CARACTÉRISTIQUES À 0

Certaines créatures ont parfois des valeurs de 0 (parfois notées "-") dans certaines caractéristiques, ce qui signifie qu'elle n'a absolument aucune compétence dans ce domaine. Cela s'applique généralement aux créatures incapables d'utiliser des armes de tir, et qui ont alors des CT0 ou CT-, mais cela peut également s'appliquer à d'autres caractéristiques. Par exemple, certaines créatures ou machines de guerre peuvent ne pas avoir d'attaques (A0 ou A-).

Si une figurine a un Mouvement égal à 0, elle ne peut pas du tout se déplacer, pour quelque raison que ce soit, à moins qu'elle ait une règle spéciale lui permettant de se déplacer autrement.

Si une figurine a une Capacité de Combat de 0, elle est alors incapable de se défendre au corps à corps et toute attaque effectuée contre elle la touchera alors automatiquement.

Si, à tout moment, la Force, l'Endurance ou les Points de Vie d'une figurine sont réduits à 0 ou moins par la magie ou une règle spéciale, elle est tuée et retirée du jeu.

JOUER UNE BATAILLE

Une bataille de Warhammer est une chose chaotique. Des unités de guerriers mugissant chargent et contre-chargent, tranchant à travers les rangs ennemis à coups de hache, d'épée et de tranchoir. Le sol tremble sous les sabots de la cavalerie qui fonce au galop. Les archers noircissent le ciel de leurs flèches, les canons crachent la mort et de puissants sorciers manient des sortilèges dévastateurs.

Afin de transformer le chaos d'une bataille en jeu gérable, les joueurs déplacent et combattent avec leurs unités à tour de rôle. Ainsi, un joueur déplacera et combattra avec son armée puis ce sera au tour de son adversaire. Ce processus est répété jusqu'à la fin de la partie.

CHOISIR UNE ARMÉE

Tout d'abord, vous devez choisir l'armée et le nombre de points avec lesquels vous allez jouer. Dans une bataille rangée, votre adversaire et vous utiliserez des armées de même valeur. Vous pouvez avoir moins de points que ce qui a été convenu, mais pas plus.

LE CHAMP DE BATAILLE

La taille du champ de bataille dépend de l'importance de la partie que vous jouez. Une partie standard de 2500 points est mieux jouée sur une table de 180x120 cm.

Tout d'abord, placez les décors que vous allez utiliser. Il n'y a pas de règles strictes ici mais une bonne indication est de placer un décor pour chaque carré de 60x60 cm.

Les joueurs placent chacun les terrains leur tour sur la table. Une fois terminé, les joueurs doivent se mettre d'accord sur quel type est chaque décor et clarifier les éventuelles règles spéciales.

DÉPLOIEMENT

Après avoir placé le décor, il est maintenant temps de choisir de quel côté de la table les joueurs vont se déployer. Normalement, cela se fait sur les bords longs de la table.

Chaque joueur lance un dé et celui qui obtient le score le plus élevé choisit son côté de la table et place une première unité. Les deux joueurs placent alors une unité à tour de rôle jusqu'à ce que les deux armées soient totalement déployées.

Les machines de guerre (quel que soit leur prix), les personnages isolés (quel que soit leur prix) et les unités d'un coût inférieur à 50 points doivent être placés en une fois. Les personnages doivent être déployés tous en même temps, une fois que toutes les autres unités ont été déployées, cependant, ils peuvent être placés sur des positions ou des unités distinctes dans toute leur zone de déploiement.

Quand vous déployez vos unités, placez-les à au moins 1 pas les unes des autres.

COMMENCER LA BATAILLE

Une fois le déploiement terminé, les joueurs lancent un dé pour déterminer celui qui jouera en premier. Le joueur avec le moins d'unités ajoute +1 à son résultat. Si jamais les deux joueurs obtiennent le même score, relancez les dés jusqu'à les départager.

Une partie standard dure 6 tours. Un tour se compose des phases de Mouvement, Magie, Tir et Corps à Corps des deux joueurs. Une fois les 6 tours terminés, calculez les pertes et les objectifs accomplis pour déterminer le vainqueur. Pour plus d'informations sur les différentes batailles, voir le chapitre Scénario.

LE TOUR

Les joueurs déplacent et combattent alternativement avec leurs unités. Ainsi, un joueur déplace ses unités et combat en premier puis ce sera au tour de son adversaire. Ce processus est ensuite répété jusqu'à la fin de la partie.

Durant leur tour, un joueur peut normalement déplacer et combattre avec toutes ses unités. Par souci de commodité et de fluidité, le tour d'un joueur est divisé en quatre phases :

1. **Mouvement**
2. **Magie**
3. **Tir**
4. **Corps à Corps**

Cela signifie que vous commencez par déplacer les figurines de votre choix, puis vous lancez des sorts, puis vous tirez, et enfin vous résolvez les corps à corps. Ce processus permet que chacun comprenne ce qui se passe à un moment donné et indique clairement quand un joueur a fini d'agir et quand son adversaire peut jouer à son tour.

LA SÉQUENCE DU TOUR

Dans un tour de jeu complet, les deux joueurs jouent leur tour de joueur, chacun divisé en phase de Mouvement, Magie, Tir et Corps à Corps comme indiqué plus haut. Un tour de jeu se compose donc du tour de chaque joueur, chacun réalisant les phases de mouvement, magie, tir et corps à corps. Quand les règles parlent de tour, il s'agit du tour d'un joueur. Dans le cas contraire, on parle de "tour de jeu".

EXCEPTIONS

En jouant à Warhammer, vous serez parfois confrontés à des exceptions par rapport à la séquence du tour indiquée plus haut. Il sera par exemple possible de déroger à l'ordre du tour, que les deux joueurs soient amenés à agir en même temps ou que l'action d'un joueur provoque l'apparition de troupes. Quand cela se produira, la règle à l'origine de cette exception contiendra toutes les informations nécessaires pour gérer cette situation.

MOUVEMENT

La maîtrise de la phase de Mouvement est vitale pour obtenir la victoire sur le champ de bataille. C'est au cours de cette phase que vous tenterez de déborder votre adversaire, en positionnant votre cavalerie ou vos archers sur une position leur permettant de dominer le champ de bataille, positionnez vos unités pour menacer les flancs des formations adverses et ferez charger vos guerriers au moment opportun.

Déplacer votre armée est une part importante, et souvent décisive, d'une bataille de Warhammer. Quand les deux généraux sont de même force, le déplacement peut être un défi aussi prenant et gratifiant qu'une partie d'échecs. Cependant, contrairement aux échecs, la zone de jeu n'est pas divisée en cases et les mouvements se font à coup de mètre ruban.

Ce chapitre commence par les règles de base pour déplacer vos troupes et réaliser les manœuvres de base avant de plonger plus en détail dans la phase de Mouvement. Les mêmes règles régissent presque tous les mouvements.

Les exceptions s'appliquant aux unités qui chargent ou aux troupes volantes seront détaillées dans les sections relatives à ces points de règles. Quelques unités se déplacent de manières particulières (les volants par exemple). Ce sont des exceptions aux règles de base de mouvement et ces cas seront détaillés plus tard dans ce livre.

DÉPLACER VOS UNITÉS

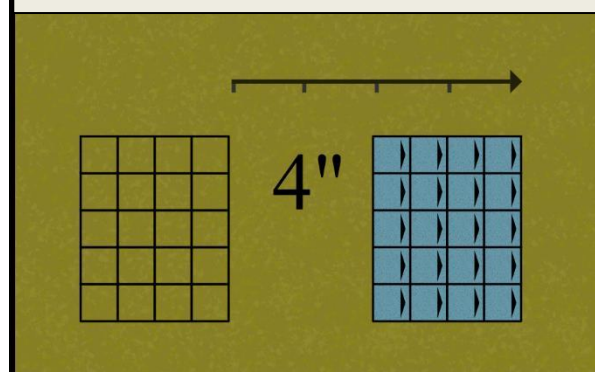
Une unité peut se déplacer droit devant elle d'une distance égale à sa valeur de Mouvement en pas.

Dans Warhammer, un mouvement basique pour une figurine ou une unité consiste à se déplacer en ligne droite d'un nombre de pas égal à la valeur de la caractéristique de Mouvement.

Rappelez-vous qu'une figurine individuelle ne peut pas quitter son unité et que cette dernière se déplace comme une entité unique. Si, pour quelque raison que ce soit, il y a plus d'une valeur de Mouvement dans l'unité, l'ensemble de l'unité est alors considéré comme ayant la valeur de déplacement la plus basse.

Les unités sont imposantes et il est difficile de leur faire changer leur direction de déplacement. Les figurines (et les unités) doivent se déplacer en ligne droite, à moins de réaliser une manœuvre, dont il sera discuté dans un instant.

Quand on déplace des figurines, une erreur commune est de mesurer la distance depuis le front de l'unité et de finir le mouvement en plaçant l'arrière de l'unité au niveau du point mesuré. Ceci est incorrect car cela ajoute la longueur du socle de la figurine (ou la longueur des socles de toute l'unité) à la distance. Utilisez toujours le même point quand vous mesurez une distance - dans cet exemple, l'avant du premier rang.



1 PAS DE DISTANCE

Pendant qu'elle se déplace, une unité ne peut pas s'approcher à moins d'un pas d'une autre unité, amie ou ennemie, ou d'un terrain infranchissable (tel que décrit dans le chapitre sur le Terrain). Vous pouvez cependant toujours pivoter, tant qu'elle ne termine pas son mouvement à moins d'un pas d'une unité ou d'un terrain infranchissable. Si le pivot provoquerait le contact entre l'unité qui se déplace et une autre unité ou un terrain infranchissable, vous devez reculer l'unité de sorte à ce qu'elle termine son pivot à 1 pas. Si votre figurine ne peut pas être reculée car elle est coincée entre deux unités ou éléments de décors, vous devez, si possible, reculer l'autre unité de sorte à ce que le pivot puisse être réalisé. Notez que les unités engagées en combat ne peuvent pas être déplacées de cette façon. Si aucune unité ne peut être déplacée alors le pivot ne peut pas être réalisé.

Cette règle ne s'applique pas aux déplacements réalisés lors des charges, puisque le but de ces dernières est d'arriver au contact avec l'ennemi. À l'occasion, une unité pourra se voir approchée à moins d'un pas par une unité qui ne l'a pas chargée mais qui s'est déplacée pour charger une autre unité. Ceci est parfaitement acceptable, bien que des joueurs puissent choisir de repousser les unités afin d'avoir une meilleure visibilité.

MANŒUVRES

Il y a deux manœuvres spécifiques qui permettent aux unités de changer de direction ou de réarranger ses rangs : la roue et la reformation.

Comme avec les mouvements normaux, une unité ne peut pas effectuer une manœuvre qui l'amènerait à moins d'un pas d'une autre unité.

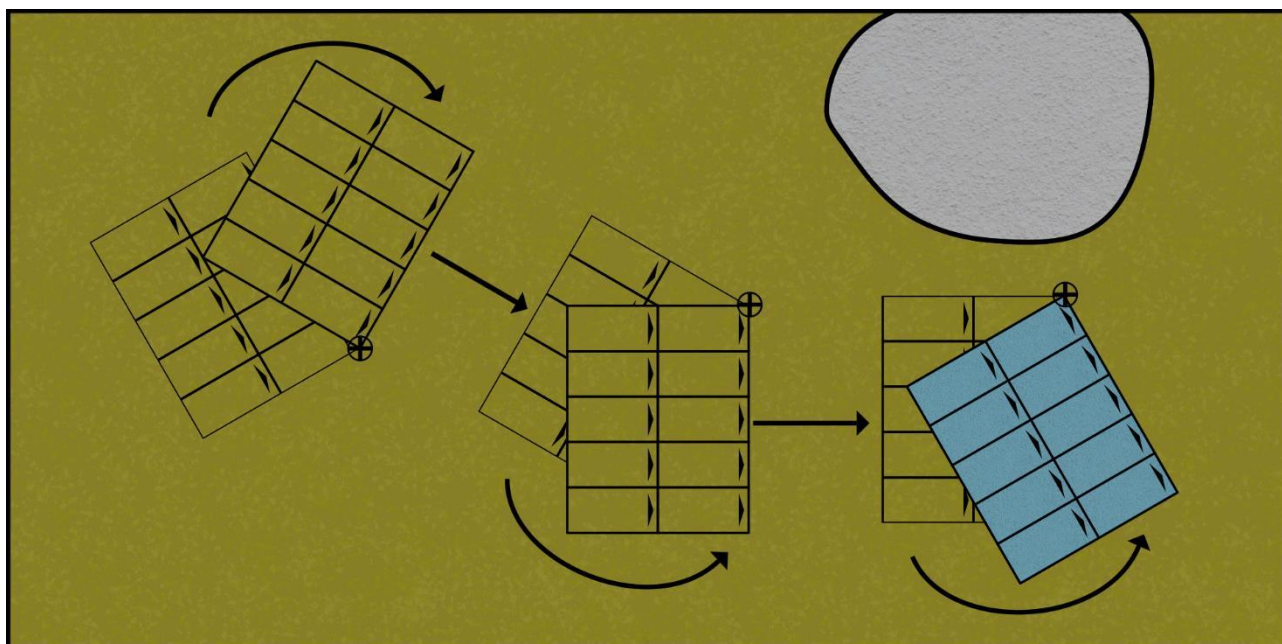
De plus, aucune figurine de l'unité ne peut se déplacer de plus du double de sa valeur de Mouvement (par exemple une figurine avec un Mouvement de 4 ne pourra pas se déplacer de plus de 8 pas).

ROUE

Une roue est un tournant réalisé en pivotant l'unité autour d'un de ses coins.

Réaliser une roue est souvent la meilleure façon de faire des modifications modestes de la direction à laquelle une unité fait face tout en étant capable de se déplacer ensuite. Quand on réalise une roue, l'unité avance, pivotant autour d'un de ses coins. L'unité pivote comme le rayon d'une roue et termine sa manœuvre dans une direction différente. Durant la phase des Autres Mouvements, les mesures de roue sont faites de la façon suivante :

Quand une unité fait une roue, mesurez la distance parcourue par la figurine la plus éloignée. Une fois la manœuvre terminée, vous pouvez utiliser le mouvement restant pour faire avancer l'unité. Une unité qui ne charge pas peut faire plusieurs roues pendant son mouvement et peut mêler autant qu'elle le souhaite les roues et les mouvements de base, tant qu'elle a assez de mouvement pour ce faire. Les unités ne sont pas autorisées à faire des roues vers l'arrière.



Pour faire une roue, un coin de l'unité avance vers l'avant alors que le coin opposé reste fixe et agit comme un pivot. L'unité pivote sur cet axe et termine sa manœuvre en faisant face à une nouvelle direction. Ici, nous pouvons voir une unité faire trois roues pour contourner un bois.

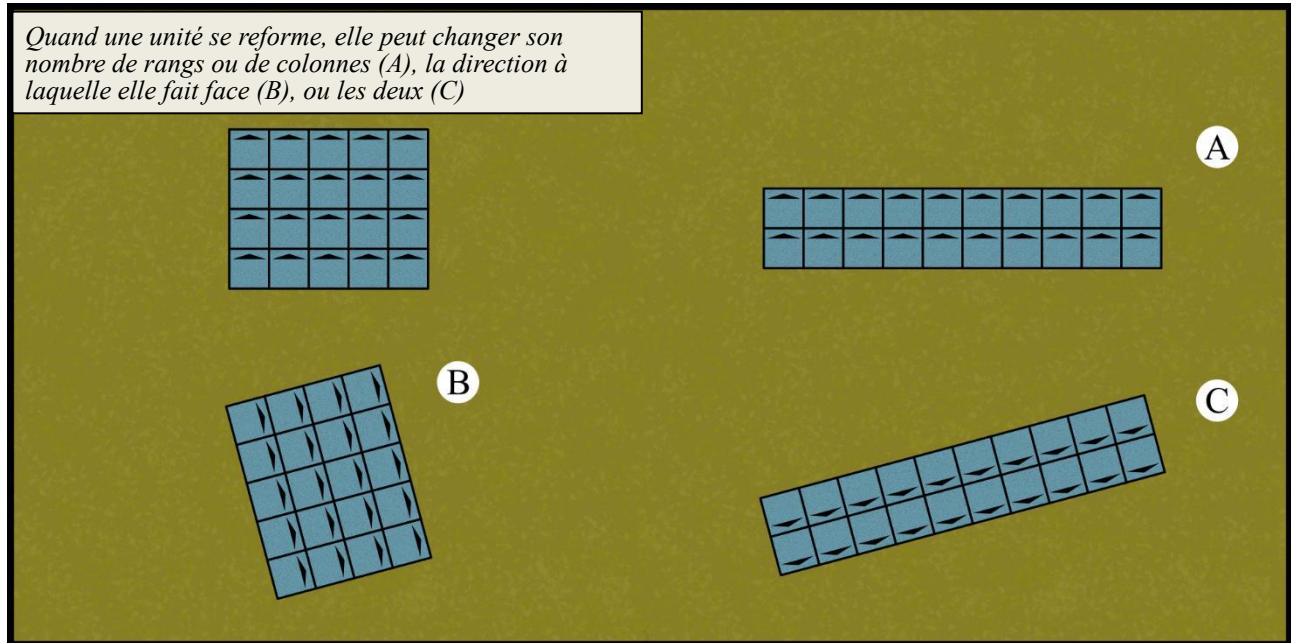
REFORMATION

Vous pouvez totalement réarranger une unité, de sorte à ce qu'elle fasse face à n'importe quelle direction, en lui faisant renoncer à tout autre mouvement ou tir.

Une unité peut à la fois changer la direction à laquelle elle fait face et réarranger sa formation en réalisant une manœuvre appelée reformation. Le leader donne l'ordre d'adopter une nouvelle formation et les troupes se déplacent pour occuper leur nouvelle position.

En gardant le point central de l'unité, arrangez cette dernière en une nouvelle formation constituée d'autant de rangs que vous le désirez et orientez-la dans la direction de votre choix. Rappelez-vous qu'aucune figurine ne peut se déplacer de plus de deux fois sa valeur de Mouvement.

Une reformation est une manœuvre compliquée qui empêche l'unité de se déplacer davantage pendant ce tour ou de tirer pendant la phase de Tir.



SÉQUENCE DE LA PHASE DE MOUVEMENT

Suivez, étape par étape, le cheminement de la phase de Mouvement indiqué ci-contre. Les unités de votre armée peuvent agir dans l'ordre de votre choix lors de chacune de ces étapes, à condition d'avoir totalement achevé une étape avant de passer à la suivante.

Chaque unité est normalement autorisée à agir lors d'une seule des étapes (à l'exception de la phase de début de tour) à moins que des règles spéciales ne le permettent.

LE PREMIER TOUR

Au tout début de la bataille, il est peu probable que des unités soient à portée de charge et il ne devrait pas encore y avoir des unités en fuite.

Cela signifie qu'à moins que certaines règles spéciales ne soient utilisées, ou que vous n'utilisiez de figurines comme les Enfants du Chaos qui se déplacent lors de l'étape des Mouvements Obligatoires, vous pouvez directement passer à l'étape des Autres Mouvements lors du premier tour de joueur de la partie.

1. DÉBUT DE TOUR

Le joueur actif résout tout d'abord toutes les actions ou règles qui doivent être jouées au début de la phase.

Certains guerriers ont des actions spéciales qu'ils doivent résoudre au début de la phase de Mouvement. De telles règles ne sont pas courantes et leurs effets seront clairement détaillés dans le livre d'armée correspondant.

Si vous n'avez pas d'action à accomplir lors du début du tour, profitez de cette étape pour respirer un bon coup en attendant de vous lancer, et pour "faire le ménage" en retirant les figurines tuées, les dés inutiles, les paquets de biscuits vides, le chat de la maison et autres choses superflues qui ont tendance à s'accumuler sur la table en cours de jeu.

LA SÉQUENCE DE LA PHASE DE MOUVEMENT

Réalisez les étapes dans l'ordre suivant :

1. Début de la phase

Certaines figurines ont des actions particulières qui doivent être résolues au début du tour.

2. Charge

Le joueur actif peut maintenant tenter de faire charger ses unités pour les amener au contact avec l'adversaire.

3. Mouvements obligatoires

Parfois, un joueur n'a pas le choix de la façon dont il doit déplacer une unité, le plus souvent parce qu'elle est en fuite.

4. Autres Mouvements

Comme le nom le suggère, cette étape est celle à laquelle tous les autres mouvements sont réalisés - les mouvements "normaux" si vous préférez.

2. CHARGE

L'étape de Charge est sûrement la plus importante de toute la phase de Mouvement –c'est en effet à cet instant que vous libérez vos forces pour qu'elles répandent la mort au corps à corps. Les batailles se gagnent et se perdent sur le bon ou le mauvais timing de la charge. Chargez trop tôt et vos troupes se fatigueront et perdront leur élan avant d'atteindre l'ennemi ; attendez trop longtemps et ce sera l'ennemi qui vous chargera ; mais choisissez le bon moment et l'élan de la charge mènera vos guerriers à la victoire.

Dans cette étape, vous allez choisir une de vos unités et déclarer la charge que vous voulez qu'elle réalise. Votre adversaire aura alors la chance de décider si son unité tiendra sa position ou si elle réagira à la charge, soit en tirant sur l'unité qui charge, soit en fuyant.

Une fois que les réactions à la charge ont été résolues, vous pouvez sélectionner une autre de vos unités pour faire une charge, etc. jusqu'à ce que toutes vos charges aient été déclarées et que votre adversaire ait pu y réagir.

DÉCLARATION DES CHARGES

Le joueur sélectionne une de ses unités et annonce quelle unité ennemie elle va charger. L'adversaire doit alors décider quelle réaction adopter face à la charge avant qu'une autre charge ne soit déclarée.

La première chose à faire lors de l'étape des charges est de déclarer les charges que vous désirez réaliser. À part dans de rares occasions, vous n'êtes jamais forcé de charger. C'est toujours votre décision, donc ne laissez pas votre adversaire à grande gueule vous dire autre chose ! Cependant, la charge est la seule manière pour vos unités d'arriver au contact avec l'ennemi. Si vous voulez attaquer l'ennemi, vous allez devoir le charger.

Pour faire une charge, vous devez indiquer laquelle de vos unités va charger, et quelle unité ennemie est-ce qu'elle va charger. Vous pouvez toujours mesurer la distance entre l'unité qui charge et les cibles potentielles, puisque cela pourra affecter votre décision de charger ou non.

Quand vous déclarez une charge, une ou plusieurs figurines de votre unité doit être capable de tracer une ligne de vue jusqu'à l'unité ciblée, et cette dernière doit se trouver, au moins partiellement, dans l'arc frontal de l'unité qui charge.

PUIS-JE CHARGER ?

Toutes les unités ne peuvent pas charger. Le plus souvent, c'est parce que l'unité est déjà engagée au corps à corps, mais d'autres circonstances, comme la fuite ou l'effet d'une règle spéciale, peuvent également empêcher une unité de déclarer une charge. Ces autres situations sont plutôt rares et vous seront clairement expliquées quand vous y serez confrontés.

Une unité ne peut pas déclarer une charge impossible - c'est-à-dire une charge qu'elle ne peut pas réussir, soit parce que la cible est hors de la portée maximale de charge ou parce que des obstructions l'empêchent d'arriver au contact (comme une autre unité ou un terrain infranchissable). Notez que si l'obstruction est une autre unité, et qu'il y a une chance qu'elle se déplace et dégage le passage avant que la charge ne soit réalisée, la charge est "possible" et peut donc être déclarée (souvenez-vous par contre que l'unité qui charge doit voir la cible).

Pour vous aider à prendre votre décision, vous devez savoir comment le mouvement de charge est réalisé, ce qui sera exposé plus loin.

RÉACTION À LA CHARGE

Une unité contre laquelle on a déclaré une charge doit tenir sa position ou effectuer une réaction à la charge, tirant sur l'unité qui fonce sur eux ou battant en retraite face à la menace. Une fois que la réaction à la charge est résolue, le joueur actif peut déclarer une nouvelle charge, jusqu'à ce qu'il ait déclaré toutes les charges qu'il souhaite faire.

Quand vous déclarez une charge, la cible n'est pas forcément assise dans l'herbe à attendre patiemment que vos guerriers ne viennent lui faire la peau. Suivant son armement ou ses capacités, elle pourra se préparer à l'impact, tirer une volée de flèches sur les assaillants ou simplement décider de se replier.

La réponse de votre unité quand elle se fait charger est appelée "réaction de charge". Quand votre adversaire déclare une charge, vous pouvez déclarer une réaction de charge. Il y a deux types de réactions de charge : Tenir et Tirer ou Fuir ! Une unité qui ne fait pas de réaction de charge est toujours considérée comme tenant sa position.

TENIR SA POSITION

Si une unité tient sa position, elle reste sur place et se prépare à recevoir la charge.

Une unité choisira normalement de Tenir sa Position si elle n'a pas d'armes de tir. Les unités qui sont déjà engagées au corps à corps ne peuvent que *Tenir leur position*. Les unités qui tiennent leur position restent sur place et attendent la charge.

TENIR ET TIRER

Si une unité choisit de tenir et tirer, elle prépare ses armes de tir et envoie une volée sur l'unité en approche. La réaction Tenir et tirer ne peut être sélectionnée que si l'unité a des armes de tir à sa disposition.

Puisque l'unité a besoin de temps pour préparer ses armes et tirer, une réaction de Tenir et tirer ne peut être déclarée que si la distance qui la sépare de l'ennemi est plus grande que la caractéristique de Mouvement de l'unité qui charge.

Si une réaction de Tenir et tirer est déclarée, l'unité effectue une attaque de tir normale, bien que hors de la séquence de tir (voir la phase de Tir pour plus de détails sur les attaques à distance). Une fois le tir, et un éventuel test de panique, réalisés, l'unité est traitée comme ayant déclaré une réaction de Tenir sa position.

Une réaction de Tenir et tirer peut être déclarée contre une unité ennemie qui se situe en dehors de la portée maximale des armes de l'unité - le tir est résolu normalement en considérant qu'il se fait à la portée maximale de son arme de tir avec la portée la plus courte à sa disposition. Si la charge rate, quelle que soit la raison, on considère que les assaillants se sont approchés jusqu'à portée des armes avant d'essayer un tir et d'être repoussés.

Dans la plupart des cas, il n'y a pas de désavantages à sélectionner Tenir et tirer plutôt que Tenir sa position. Vous pourrez éventuellement éliminer quelques ennemis alors qu'ils chargent. C'est donc plutôt une bonne idée de tirer si vous le pouvez.

FUIR

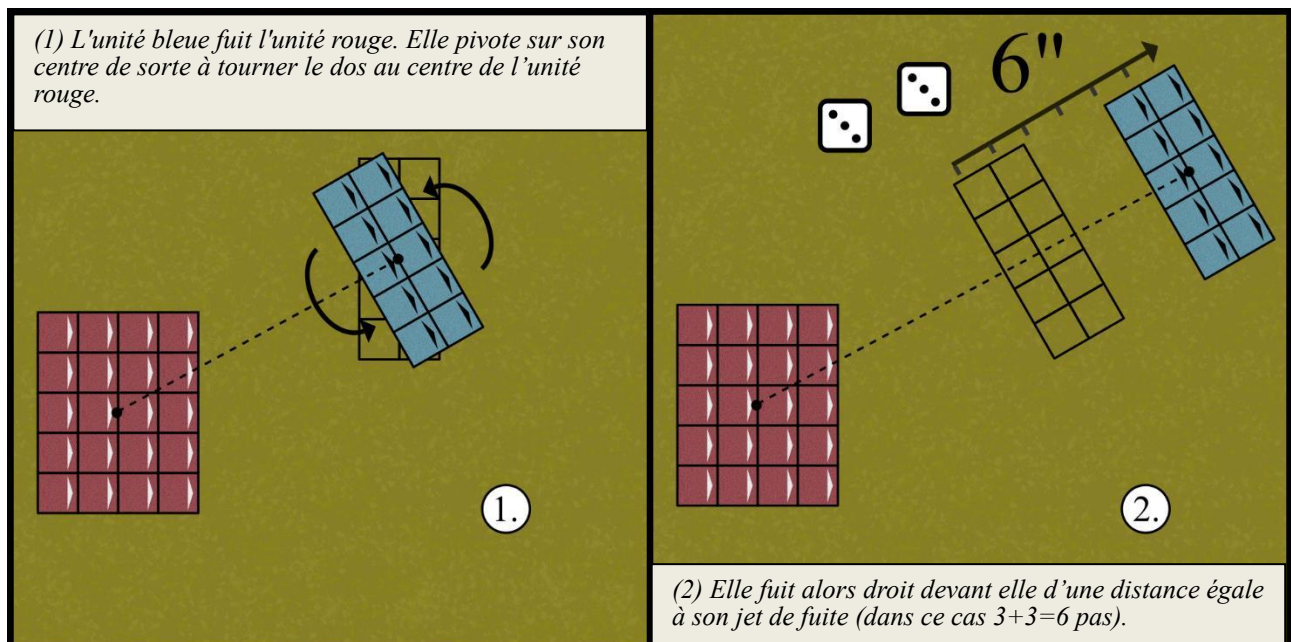
La fuite est exactement ce qu'elle semble être : l'unité tourne les talons et fuit plutôt que de réceptionner la charge.

Vous sélectionnez la fuite si vous pensez que votre unité n'a aucune chance de survivre au combat. Une fuite n'est pas toujours volontaire - les unités déjà en fuite doivent déclarer une réaction de fuite et certaines créatures terrifiantes peuvent forcer leurs adversaires à fuir (voir les règles de Terreur).

Si une unité choisit de fuir, quelle qu'en soit la raison, suivez la procédure suivante :

- Faites immédiatement pivoter l'unité sur son centre afin qu'elle tourne le dos au centre de l'unité de son agresseur. Ce pivot est gratuit et ne réduit pas la distance de fuite de l'unité.
- Après avoir pivoté, l'unité fuit de 2D6 pas dans la direction à laquelle elle fait face, comme décrit dans le chapitre Déplacer les unités en fuite dans l'étape des Mouvements obligatoires.

Il doit être noté que la fuite ne garantit pas d'échapper aux assaillants. Si l'unité qui fuit fait un mauvais jet de dés alors que l'attaquant fait un bon jet, les fuyards seront rattrapés dans leur fuite, un point qui sera discuté plus tard.



REDIRIGER UNE CHARGE

Si la cible déclare la réaction fuir, l'unité qui charge est confrontée à un choix : elle peut soit tenter de terminer sa charge contre l'unité qu'elle visait, désormais en fuite ou détruite, soit tenter de rediriger sa charge en réussissant un test de Commandement. Si le test est raté, elle doit terminer sa charge contre sa cible initiale. Si le test est réussi, elle peut déclarer une charge contre une autre cible viable (cette nouvelle cible peut déclarer comme d'ordinaire une réaction). Si cette seconde unité fuit également, vous pouvez réaliser votre charge contre la première cible que vous aviez choisie. S'il n'y a pas d'autre cible à charger, l'unité ne peut pas rediriger sa charge. Chaque unité ne peut tenter de rediriger sa charge qu'une fois par tour.

FUIR DU CHAMP DE BATAILLE

Si une unité en fuite touche le bord de la table ou le dépasse, elle est totalement retirée du jeu et compte comme détruite. Elle est considérée comme ayant fui du champ de bataille, les troupes qui la composent s'éparpillant aux quatre vents.

CHARGER PLUS D'UNE UNITÉ

Une unité ne peut normalement déclarer une charge que contre une seule unité ennemie. Cependant, s'il n'y a pas d'autres façons de réaliser une charge qu'en toucher une autre, alors l'attaquant doit aussi déclarer une charge contre les autres unités. Chaque cible doit alors choisir une réaction à adopter face à la charge.

RÉACTION À DES CHARGES MULTIPLES

Une unité peut devoir sélectionner plusieurs réactions de charge si elle se fait charger par plusieurs unités.

Une unité peut Tenir et tirer qu'une seule fois pendant l'étape de Charge, elle n'a pas le temps de recharger. Cela ne signifie pas que l'unité ciblée doit obligatoirement Tenir et tirer contre la première unité qui la charge. Elle peut choisir de Tenir sa position contre la première charge et de Tenir et tirer contre la seconde charge. Elle peut même choisir de fuir contre une troisième charge. Une unité qui fuit une fois pendant l'étape de Charge, continuera de fuir contre toutes les autres charges qui seront faites contre elle.

Une fois qu'une unité a déclaré une Fuite en réaction de charge, ou si elle est déjà en fuite au début de la phase de Mouvement, elle doit déclarer une Fuite comme réaction face à chaque charge déclarée contre elle. Notez qu'une unité ne peut faire qu'un seul mouvement de Fuite par phase.

DÉTERMINEZ LA DISTANCE DE CHARGE ET DÉPLACEZ LES ATTAQUANTS

Maintenant que toutes les réactions de charges ont été déclarées et résolues, il est l'heure de voir si les charges vont être réussies ou non. Il y a de nombreux facteurs qui peuvent empêcher une charge de réussir. L'unité peut être désorganisée alors que les guerriers se ruent en avant et se bousculent pour atteindre leur proie. Peut-être que l'unité qui charge n'a pas vraiment envie de s'approcher de l'ennemi et que son approche est hésitante. Ou il peut simplement s'agir d'une perte d'élan alors que les combattants se fatiguent plus rapidement qu'ils ne l'auraient pensé.

Réalisez les charges une par une, dans l'ordre choisi par le joueur actif. Calculez la distance de charge et résolvez le déplacement, que la charge soit réussie ou non, avant de vous occuper de l'unité suivante (la seule exception est quand plusieurs unités chargent la même cible).

DÉTERMINEZ LA DISTANCE DE CHARGE

La distance de charge d'une unité est égale à sa valeur de Mouvement plus 2D6 (ou vous gardez le plus haut score obtenu sur les deux dés). Si la distance de charge est égale ou supérieure à la distance séparant les deux unités, alors la charge est réussie. Si elle est plus petite, la charge a échoué.

La distance de charge est basée sur la valeur de Mouvement - une unité plus rapide peut charger plus loin qu'une unité lente. Ceci étant dit, une unité peut aller plus loin que sa valeur de Mouvement, car ses guerriers sont prêts à tout faire pour atteindre leur ennemi. Pour représenter ceci, ainsi que les caprices du destin, la distance de charge est la somme de la valeur de Mouvement et d'un jet de 2D6 (où on conserve le plus haut score obtenu) en pas. Par exemple, une unité avec un Mouvement de 4 obtient un 2 et un 5 pour déterminer sa distance de charge, soit 9 pas. Cela rend les charges sur une longue distance assez incertaines – comme ce serait dans la vie réelle.

Quand la distance de charge est déterminée, mesurez la distance entre les deux unités à partir de leurs points les plus proches situés sur une ligne non interrompue. Si la distance est supérieure à la distance de charge, alors l'unité qui charge se rend compte qu'elle n'aura pas assez d'élan pour atteindre l'ennemi. Elle fait alors ce que l'on appelle une charge ratée. Si la distance est inférieure ou égale à la distance de charge, alors la charge est réussie.

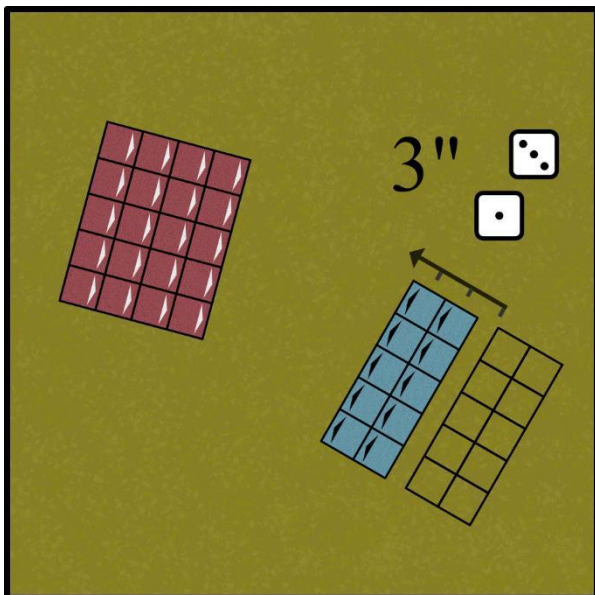
Si vous chargez plusieurs unités ennemies, rappelez-vous que la distance de charge doit être suffisante pour atteindre les deux unités, sinon la charge ne peut être résolue que contre les unités à portée.

CHARGE RATÉE

Une unité qui rate une charge se déplace vers la cible d'une distance égale au score obtenu sur le dé utilisé pour calculer la distance de charge.

Une unité qui rate une charge a commencé à courir vers l'ennemi, mais réalise qu'il lui est impossible de couvrir la distance. Les guerriers de l'unité perdent tout élan alors que l'enthousiasme de la charge s'amenuise.

Si une unité rate une charge, elle se déplace vers la cible du score obtenu sur le dé conservé pour la distance de charge (par exemple si les dés indiquent 2 et 5, alors la charge ratée fera un mouvement de 5 pas), faisant des roues autour des terrains infranchissables et des unités, aussi bien amies que ennemies, par le chemin le plus court.



L'unité bleue a déclaré une charge contre l'unité rouge. Le mouvement normal de l'unité bleue est de 4 pas et elle a obtenue 3 sur le dé, pour une distance de charge totale de 7 pas. Hélas, l'unité rouge est à 8 pas de distance - La charge a échoué. L'unité bleue se déplace donc de 3 pas (le plus haut résultat obtenu sur les deux dés qu'elle a lancé), faisant une roue pour se placer face à l'unité rouge.

DÉPLACER LES ATTAQUANTS

Les assaillants qui réussissent leur charge sont placés au contact socle à socle avec l'ennemi. Ils avancent droit devant eux, mais peuvent faire une roue de 90° pendant leur déplacement, ainsi qu'une autre roue illimitée une fois en contact.

Si votre distance de charge était suffisante, il est maintenant temps de terminer la charge et de placer votre unité au contact socle à socle avec l'ennemi. Une unité qui charge peut se déplacer sur une distance illimitée - il a déjà été démontré qu'elle était à portée de charge.

Le mouvement de charge est soumis à une restriction importante : l'unité doit avancer en ligne droite, à l'exception, au cours de ce déplacement, d'une unique roue de 90° maximum. Vous êtes libre de faire cette roue afin de placer votre unité de la façon dont vous voulez au contact de l'adversaire mais souvenez-vous que vous devez amener un maximum de figurines des deux camps au contact. Cependant cette roue ne peut pas être utilisée pour réduire le nombre de figurines au contact, à moins que vous n'ayez pas le choix et que vous devez faire une roue pour éviter les unités ou les terrains qui gênent le passage.

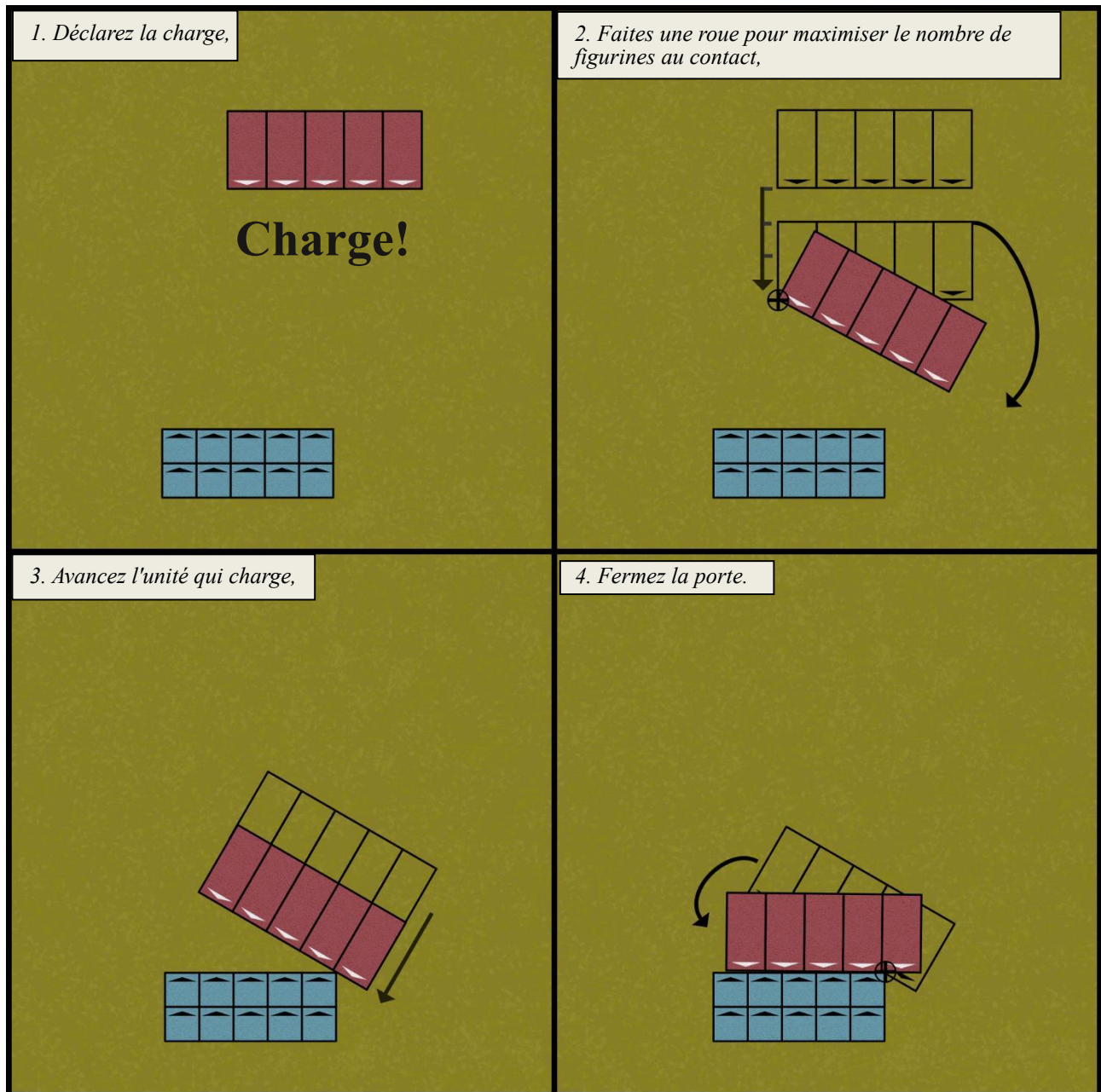
Il est important de noter qu'une unité peut se déplacer à moins d'un pas d'une autre unité quand elle charge - pas seulement celle contre laquelle elle charge - c'est la seule occasion à laquelle c'est possible.

S'ALIGNER SUR L'ENNEMI

Dans la plupart des occasions, déplacer les attaquants de la manière décrite plus haut amènera l'unité qui charge au contact de la cible en formant un angle, angle qui créera un vide entre les deux unités. Bien sûr, dans une vraie bataille, les guerriers des deux unités se déplacent rapidement pour attaquer leurs ennemis et donc, combleraient le vide - et c'est exactement ce qui se passe dans l'univers de Warhammer.

Une fois que l'unité attaquante se retrouve au contact avec l'unité ennemie, elle doit réaliser une seconde roue, gratuite, pour se placer face à face avec ses adversaires, de sorte à maximiser le nombre de figurines au contact.

La seule exception à cette règle qui veut que l'unité qui charge s'aligne sur l'unité qui défend est que si une unité avec une Puissance d'Unité de 5 est chargée par une unité avec une Puissance d'Unité de 10 ou plus. Dans ce cas, c'est l'unité qui est chargée qui s'aligne sur l'unité qui charge, et non l'inverse comme c'est le cas habituellement.



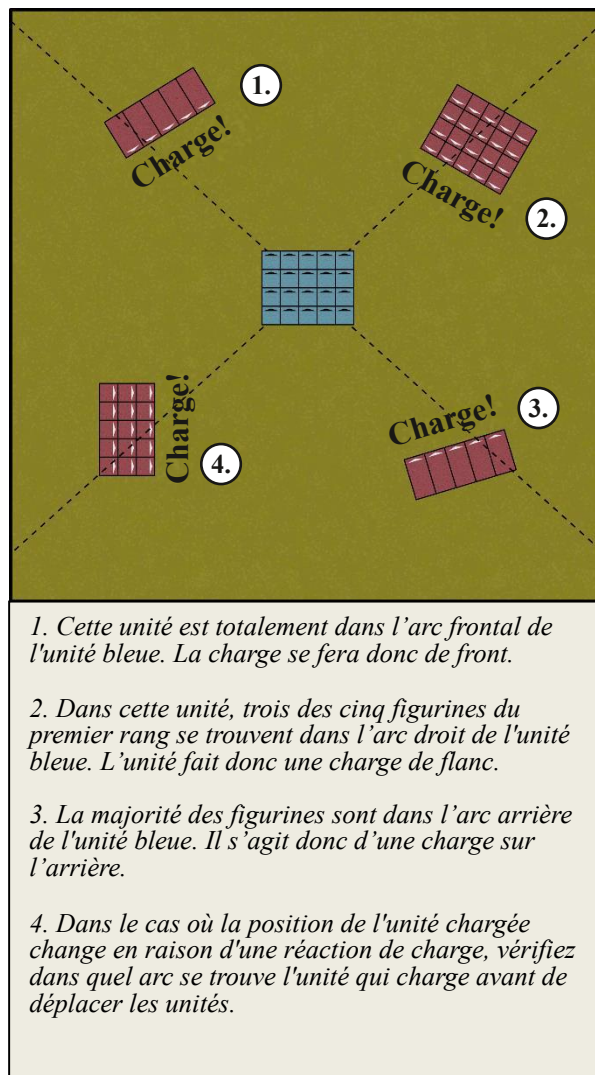
CHARGES DE FLANC ET DANS LE DOS

Certaines de vos unités seront parfois en mesure de charger le flanc ou le dos d'un régiment ennemi. Ce genre de charge est particulièrement profitable car attaquer l'ennemi depuis une direction inattendue vous donne un avantage certain lors du combat à venir.

La position des assaillants au moment où la charge est déclarée détermine s'il s'agit d'une charge de front, de flanc ou dans le dos. Si l'unité qui charge se trouve dans l'arc avant de l'unité cible, alors elle réalise une charge de front.

Les unités commençant la partie en se faisant face, c'est la situation la plus commune à laquelle vous serez confronté. De la même façon, si l'unité est sur le flanc, ce sera une charge de flanc et si l'unité est dans l'arc arrière, ce sera une charge dans le dos. Une unité chargera de front, sur un flanc ou sur l'arrière en fonction de sa position lorsqu'elle déclare sa charge. Il faut y faire attention avant que les réactions à la charge ne soient déterminées.

Si une unité est à cheval sur deux zones, alors la charge se fera sur l'arc dans lequel la majorité des figurines du premier rang se trouve. S'il n'y a pas de majorité claire, déterminez en lançant un dé.

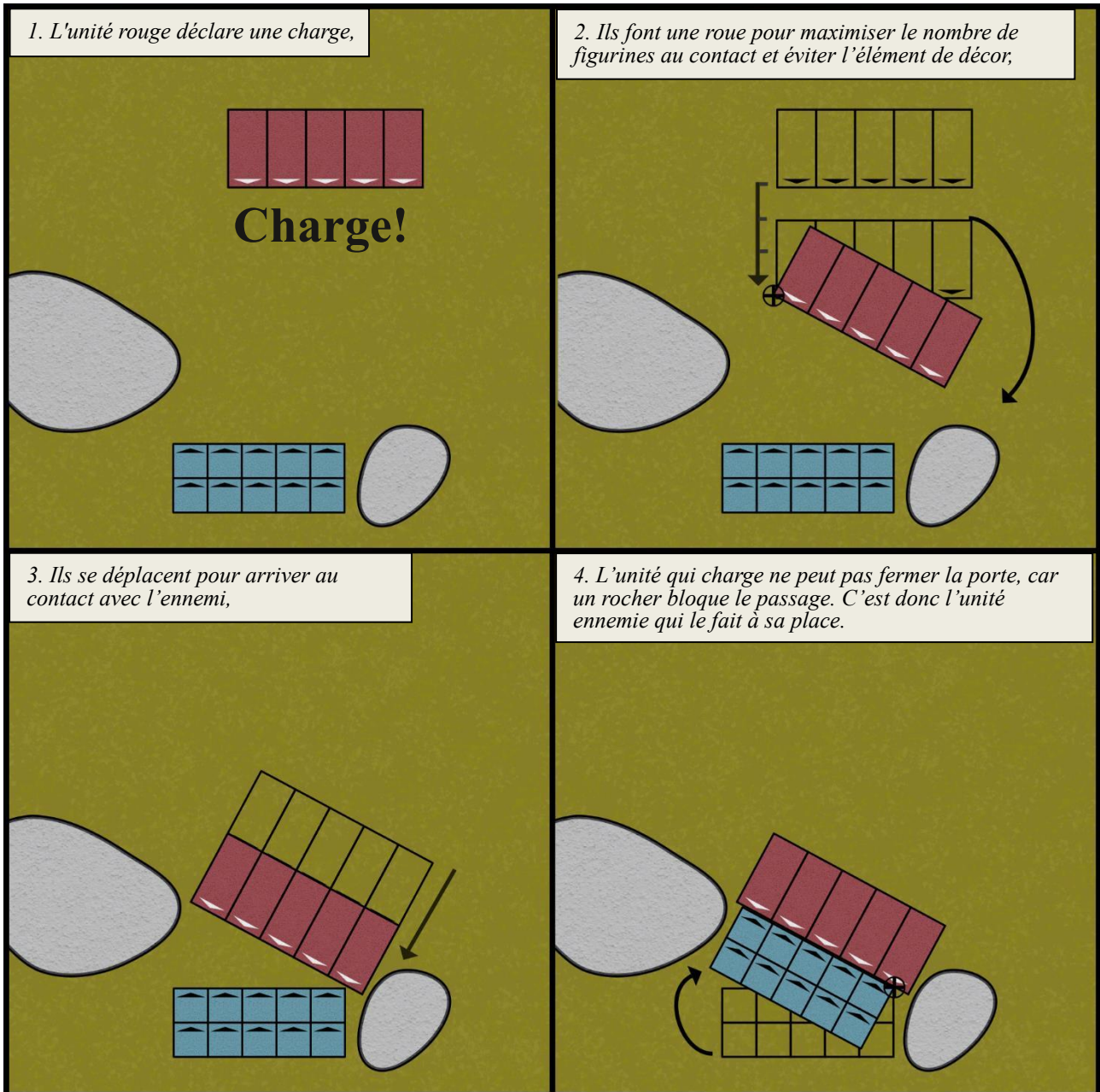


SITUATIONS INHABITUELLES

Quand cela se produit, l'unité qui charge doit essayer de finir sa charge d'une telle manière qu'elle évite l'obstruction. Cela peut normalement être réalisé en augmentant ou en réduisant l'amplitude de la roue qu'elle va réaliser ou en changeant la façon dont elle va fermer la porte.

Dans certains cas, l'unité qui réceptionne la charge devra fermer la porte à la place de l'unité qui charge. Si malgré tous vos efforts, l'unité ne parvient toujours pas à éviter l'obstacle, alors la charge échoue.

Un principe important que vous devez toujours garder à l'esprit quand vous faites une charge : en aucune façon une unité qui déclare une charge ne peut se retrouver au contact avec une unité contre laquelle elle n'a pas déclaré de charge.



CHARGER UN ENNEMI EN FUITE

Si, pour quelque raison que ce soit, une ou plusieurs unités réussissent une charge contre un ennemi en fuite, déplacez l'unité qui charge au contact avec les ennemis en fuite avant que les fuyards ne soient submergés par leurs adversaires. La plupart des membres de l'unité sont massacrés et piétinés, et les survivants détalent comme des lapins - si l'unité qui charge a une Puissance d'Unité de 10 ou plus, retirez tous les fuyards comme perte.

Les fuyards subissent deux blessures sans aucune sauvegarde possible (quel que soit le type de sauvegarde) pour chaque point de PU des assaillants. Par exemple, une unité avec une PU de 10 inflige 20 Blessures à l'unité adverse. Si des figurines survivent, l'unité s'arrête à 1 pas derrière les restes de l'unité.

Une unité qui charge et détruit une troupe de fuyards se retrouvera souvent hors des lignes alliées et vulnérables aux contre-charges ennemies. Ainsi, l'unité est autorisée à tenter de se reformer en réussissant un test de Commandement. Si le test est raté, les troupes sont tellement dépassées qu'elles n'ont pas de chance de se reformer. Si le test est réussi, l'unité fait immédiatement une manœuvre de reformation. Dans tous les cas, l'unité ne peut plus se déplacer durant la phase de Mouvement.

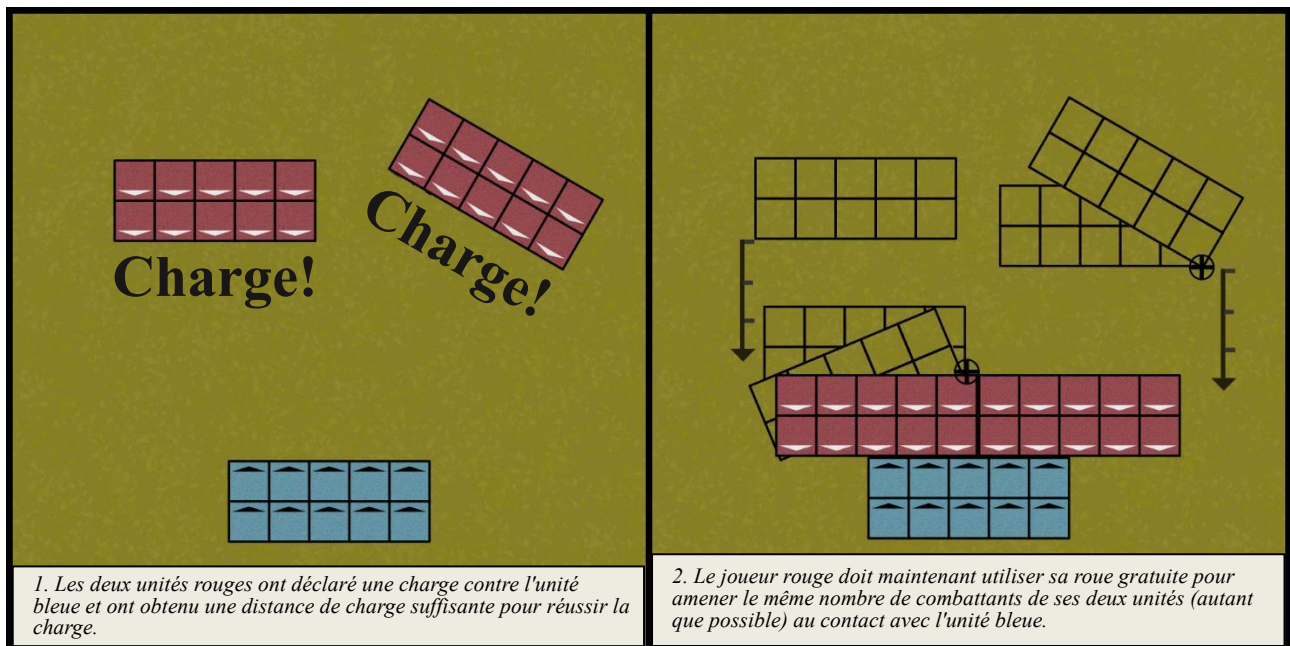
CHARGES MULTIPLES CONTRE UNE UNITÉ

Si plusieurs unités ont déclaré une charge contre une seule cible, alors lancez les distances de charge de toutes ces unités au même moment. Les mouvements de charge doivent être fait autant que possible afin d'avoir le même nombre de guerriers participant au combat pour chaque unité qui charge.

Rappelez-vous cependant que votre but premier est de maximiser le nombre de figurines impliquées dans le combat. Il est parfaitement acceptable d'avoir plus de figurines d'une unité que d'une autre si le fait de faire différemment entraînerait une baisse du nombre de figurines impliquées dans le combat.

Si plusieurs unités ont déclaré une charge contre une unité qui a fui, elles peuvent toutes tenter de rediriger leur charge si une autre cible valable est à portée. Le joueur actif choisit juste l'ordre des mouvements dans lequel cela se résout.

À l'occasion, des jets de dés exceptionnels pourront indiquer la réussite de plus de charges que l'unité cible ne peut recevoir au contact de son socle. Quand cela se produit, le joueur actif doit choisir quelles unités réussiront leurs charges. Celles qui n'auront pas pu mener leur charge à bien seront considérées comme ayant raté leur charge.



3. MOUVEMENTS OBLIGATOIRES

D'une manière générale, un joueur peut déplacer ses unités comme il le désire, dans la limite des règles. Cependant, il arrive des fois que les troupes se retrouvent hors de contrôle, soit parce qu'elles succombent à une terreur absolue, soit parce qu'elles sont forcées de le faire par magie, ou parce qu'elles sont désorientées (ou juste pas très futées). Le joueur n'a donc pas le contrôle sur le mouvement de telles troupes et tout cela est donc géré au cours de l'étape des mouvements obligatoires.

Ces mouvements sont gérés après la résolution des charges et les autres mouvements.

La fuite est le mouvement obligatoire le plus courant - et seul le général le plus chanceux n'aura pas à assister au spectacle déplaisant de ses troupes tentant de fuir le champ de bataille. Vous devez résoudre les actions des troupes en fuite avant de vous occuper des autres mouvements obligatoires. Heureusement, vous avez une chance de les rallier.

RALLIER LES UNITÉS EN FUITE

Le joueur actif fait un test de Commandement pour chacune de ses unités en fuite. Si le test est réussi, l'unité arrête de fuir et se rallie immédiatement. Une unité qui a 25% ou moins de son effectif initial a son commandement divisé par deux (arrondi au supérieur).

Les champs de bataille sont des endroits périlleux, où la menace de la mort (ou pire encore !) est omniprésente. En cours de partie, il arrivera sûrement que vos guerriers perdent courage ou soient désorientés par le carnage environnant. Seul le général particulièrement chanceux peut compter sur ses troupes quoi qu'il arrive car il n'advient que trop souvent que les soldats fuient les combats, préférant saisir une chance d'en sortir vivant malgré ce que le sens du devoir peut leur intimer. Heureusement pour vous, vous avez l'occasion de restaurer la discipline dans les rangs et de renvoyer vos troupes au front durant l'étape des mouvements obligatoires.

Lors de l'étape des mouvements obligatoires, le joueur choisit l'une de ses unités en fuite et effectue un test pour la rallier, comme expliqué plus bas. Il en choisit alors une autre et fait de même, et ainsi de suite, dans l'ordre de son choix, jusqu'à ce que toutes ses unités étant à même de se rallier aient tenté de le faire.

Si une unité a commencé à fuir lors de ce tour, elle ne peut pas tenter de se rallier : elle est pour l'instant trop accaparée par sa fuite !

Une unité qui tente de se rallier doit effectuer un test de Commandement. Si l'unité a été réduite à un quart (25%) ou moins des figurines qu'elle comptait au début de la bataille, son Commandement est divisé par deux (après que tous les modificateurs, règles spéciales ou capacités aient été appliqués, arrondissez au supérieur), les survivants étant trop démoralisés pour songer à se rallier.

Si le test de ralliement est raté, l'unité continue de fuir.

Si le test de ralliement est réussi, l'unité cesse de fuir. La discipline est restaurée par un chef, un officier ou un champion réussissant à faire entendre un discours héroïque (ou des menaces barbares) par-dessus le tumulte de la fuite. L'unité n'est pas encore tout à fait prête à retourner au combat, mais elle pourra accomplir quelques manœuvres mineures et aura recouvré toutes ses forces pour votre tour suivant. Vous pouvez signaler les unités qui viennent de se rallier avec une pièce ou un pion afin d'éviter toute confusion.

Une unité qui vient de se rallier avec succès effectue immédiatement une manœuvre de reformation si bien qu'elle peut se réorienter vers l'ennemi plutôt que lui tourner le dos. Une unité ralliée ne pourra pas accomplir d'autres actions durant cette phase de mouvement, et ne pourra pas effectuer d'attaques de tir lors de la phase du même nom, les soldats étant trop occupés à reprendre leur position (et leur souffle) après la fuite. Notez qu'une unité qui vient d'être ralliée peut lancer des sorts normalement.

DÉPLACER LES UNITÉS EN FUITE

Toute unité qui ne parvient pas à se rallier doit immédiatement fuir de 2D6 pas dans la direction vers laquelle elle fait face. Toute figurine qui fuit à travers une unité ennemie ou un terrain infranchissable risque de subir de dommages.

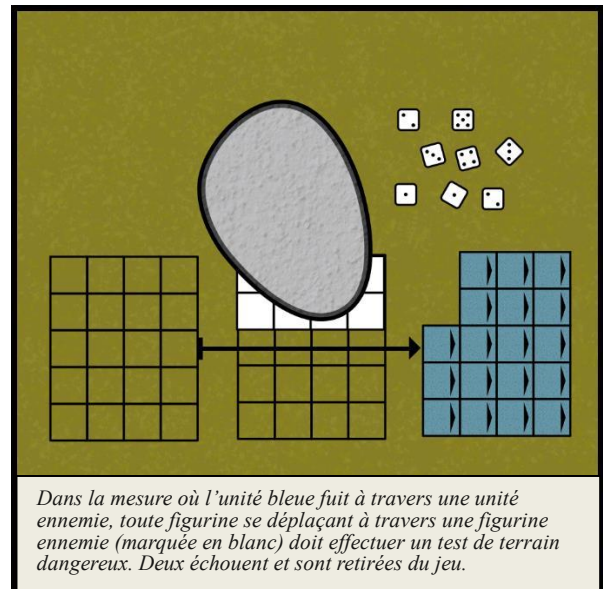
Si, malgré les efforts de leur général, des troupes ne se rallient pas, elles poursuivent leur fuite et se déplacent en ligne droite de 2D6 pas dans la direction vers laquelle elles font face. Certaines unités particulièrement rapides se déplacent plus vite encore, mais nous en reparlerons plus tard.

Dans la mesure où les troupes en fuite ne sont plus en formation, elles ignorent les obstacles de n'importe quel type au cours de leur repli. Une unité en fuite peut traverser les autres unités (amies ou ennemies) et les terrains infranchissables : on considère qu'elle évite l'obstacle ou se fraie un passage, poussée par l'énergie du désespoir. Si son mouvement de fuite se termine "sur" ou à moins d'un pas d'une autre unité ou d'un terrain infranchissable, elle continue de fuir en ligne droite jusqu'à ce qu'elle ait dépassé l'obstruction, puis s'immobilise.

Cependant, fuir à travers des ennemis ou un terrain infranchissable ne va pas sans risque. L'ennemi peut être assez rapide pour capturer ou tuer une partie des fuyards, tandis que les périls inhérents aux terrains infranchissables peuvent avoir raison de ceux qui s'y aventurent en toute hâte.

Par conséquent, chaque figurine en fuite doit effectuer un test de terrain dangereux pour chaque unité ennemie ou terrain infranchissable qu'elle traverse lors de sa fuite. Vous trouverez plus de détails sur les tests de terrain dangereux et le terrain infranchissable dans le chapitre Champs de Bataille.

Si l'unité fuit à travers une unité ennemie qui ne fuit pas, elle subira une blessure automatique pour chaque point de PU que possède l'unité ennemie, sans sauvegarde d'aucune sorte autorisée.



La fuite à travers des amis a aussi des conséquences : après tout, voir leurs rangs traversés par des alliés fous de terreur a de quoi ébranler le courage de vos soldats.

Toute unité traversée par des amis en fuite doit effectuer un test de Panique comme décrit dans le chapitre Panique, dès que l'unité qui fuit a terminé son mouvement.

Dès qu'une unité en fuite arrive au contact d'un bord du champ de bataille, elle déserte et ne reviendra plus (les combattants qui la constituent sont considérés comme s'étant dispersés aux quatre vents). Elle compte comme étant détruite à tous points de vue pour ce qui est des règles.

AUTRES MOUVEMENTS

OBLIGATOIRES

Outre les troupes en fuite, les unités obligées de se déplacer lors de l'étape des mouvements obligatoires suivent les règles habituelles de mouvement, à moins que le contraire ne soit précisé. Toute autre règle gouvernant leur déplacement est clairement indiquée dans le livre d'armée concerné. Il s'agit souvent d'une distance ou d'une direction de déplacement précise. Ces mouvements obligatoires peuvent être résolus dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle, du moment que tous les mouvements de fuite ont été résolus.

4. AUTRES MOUVEMENTS

Une fois les charges et les mouvements obligatoires résolus, vous pouvez maintenant déplacer le reste de votre armée. Cette étape n'a pas l'élan dramatique de la charge, mais reste cruciale. C'est en effet à ce moment que vous allez vous positionner pour charger lors des tours suivants, tout en essayant d'empêcher l'ennemi d'en faire autant. Les autres mouvements peuvent également être mis à profit pour positionner vos sorciers et vos troupes de tir de sorte qu'ils puissent s'en prendre aux meilleures cibles, et ainsi de suite...

DÉPLACER VOS UNITÉS

Durant l'étape des autres mouvements, vos unités qui n'ont pas chargé, fui, ne se sont pas ralliées, n'ont pas été sujettes à un mouvement obligatoire et ne sont pas engagées au corps à corps peuvent se déplacer et accomplir des manœuvres.

Le joueur choisit l'une de ses unités et la déplace d'une distance maximale égale à sa valeur de Mouvement (M) en pas. Une fois que cette unité a terminé son déplacement, le joueur choisit et déplace une autre de ses unités, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait déplacé toutes les unités de son choix étant en mesure de l'être.

RECULER

Les unités avancent, mais elles peuvent aussi reculer. C'est toutefois un mode de progression laborieux, car les soldats reculent prudemment. Pour représenter cela, une unité qui recule se déplace à demi-vitesse, c'est-à-dire qu'elle compte la distance parcourue comme étant le double de ce qu'elle est vraiment.

DEPLACEMENT LATÉRAL

Faire se déplacer latéralement un régiment sans briser sa formation est un véritable défi. Pour représenter cela, une unité qui se déplace latéralement le fait à demi-vitesse, c'est-à-dire qu'elle compte la distance parcourue comme étant le double de ce qu'elle est vraiment.

Les unités ne peuvent pas avancer, reculer et/ou se déplacer latéralement lors du même mouvement. Rappelez-vous qu'une unité ne peut effectuer une roue que lorsqu'elle avance.

MARCHE FORCÉE

Les troupes peuvent se déplacer à double vitesse. Si elles commencent leur mouvement dans un rayon de 8 pas autour d'un ennemi, elles doivent effectuer un test de Commandement pour y parvenir.

Effectuer une marche forcée permet aux troupes qui se trouvent encore loin du front d'avancer plus rapidement. Ceci représente le déploiement des réserves en un point critique par le biais d'une allure forcée.

Les troupes qui effectuent une marche forcée se déplacent du double de leur valeur de Mouvement, l'arme au fourreau ou sur l'épaule. Une unité qui effectue une marche forcée n'a pas le droit de se reformer, car cela perturberait son mouvement,

et elle ne peut pas non plus reculer ou se déplacer latéralement. Elle peut normalement effectuer des roues, comme on peut imaginer une colonne de troupes le faire pour suivre les méandres d'une route, par exemple.

Notez également qu'une unité qui a effectué une marche forcée durant la phase de mouvement ne pourra pas utiliser d'armes de tir durant la phase de tir, réfléchissez donc bien avant de lancer vos soldats dans une marche forcée.

ENNEMI EN VUE !

Une unité en marche forcée n'est pas prête au combat, si bien que les soldats trop près de l'ennemi répugnent à faire une marche forcée. Une unité qui souhaite accomplir une marche forcée alors qu'elle se trouve dans un rayon de 8 pas autour d'une unité ennemie n'étant pas en fuite doit effectuer un test de Commandement. Si le test est réussi, l'unité ignore la proximité des ennemis et accomplit une marche forcée. Si elle échoue, l'unité refuse de faire une marche forcée mais peut se déplacer normalement. Notez que si une unité effectue un test Ennemi en vue! et le rate, elle est tout de même considérée comme ayant accompli une marche forcée, même si au final le joueur préfère ne pas la déplacer du tout.

FIGURINES INDIVIDUELLES ET MOUVEMENTS

Les unités d'une seule figurine, comme les monstres, les chars, les personnages isolés ou le dernier survivant d'une unité, se déplacent pour l'essentiel comme les autres unités.

Elles se déplacent, effectuent des roues et des marches forcées comme les unités ordinaires (à l'exception des chars, se référer à la section relative aux types de troupes). La seule exception est qu'une figurine individuelle peut pivoter sur place autant de fois que désiré au cours de son déplacement. Ces pivots n'imposent aucune pénalité et ne l'empêchent ni d'effectuer une marche forcée, ni de faire feu pendant la phase de tir. Ils représentent la plus grande liberté de manœuvre dont jouit un combattant isolé par rapport à un régiment ordonné. Notez qu'une figurine qui pivote sur place compte comme ayant bougé pour ce qui est des tirs et autres.

Parfois, notamment lors d'une charge, une figurine individuelle doit accomplir une roue (lorsqu'elle charge, elle suit les règles habituelles de charge, qui n'autorisent pas les pivots, réalise une seule roue, suivie d'une autre pour "fermer la porte"). Dans ce cas, effectuez la roue en vous basant sur ses coins avant, comme pour une unité.

SORTIR DE LA TABLE

À l'exception des unités en fuite (comme vu plus tôt) et des troupes qui poursuivent (voir la phase de Corps à corps), les unités n'ont pas le droit de quitter la table.

Cependant, une unité adjacente au bord de la table peut pivoter ou faire une roue, même si cela la fait sortir partiellement hors de la table. Elle doit par contre terminer son mouvement en étant intégralement sur la table de jeu.

RENFORTS

Les règles permettront parfois à une unité d'entrer en jeu. Dans ce cas on dit que cette unité arrive en renfort.

Les unités qui entrent en jeu (dites aussi "arrivant sur la table") en tant que renforts sont placées en contact socle à socle avec le bord de table (le bord de table en question et le point d'entrée sont définis par la règle qui permet cette arrivée en renfort), orientées directement vers le champ de bataille, la totalité de leur rang arrière touchant le bord de table.

Une unité qui arrive en renfort ne peut pas charger, car elle a raté l'occasion de déclarer une charge, et ne peut pas effectuer de marche forcée, mais peut à part cela agir normalement. Notez que l'unité compte comme ayant bougé pour ce qui est des tirs.

De plus, toutes les figurines de l'unité doivent être déployées de telle manière qu'elles sont au maximum à une distance égale au double de leur mouvement du bord de table.

RÉCAPITULATIF DES MOUVEMENTS

Voici ci-dessous un récapitulatif des différents types de mouvements disponibles dans le jeu. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre des règles spéciales.

Type de mouvement	Distance Parcourue
Normal	Mouvement
Marche forcée	Mouvement x 2
Charge	Mouvement + 2D6 (garder le plus grand)
Charge ratée	2D6 (garder le plus grand)
Fuite	2D6
Poursuite	2D6

MAGIE

Le monde de Warhammer est un lieu imprégné de magie, où les énergies mystiques parcourent la terre elle-même. Sur le champ de bataille, la magie est une arme aussi réelle et efficace que la lame d'une épée. Les applications de cet art ne sont limitées que par l'imagination et le talent du sorcier. La magie peut être subtile et renforcer ou encourager les alliés, ou plonger l'ennemi dans la frayeur. Bien plus souvent, son action sera plus spectaculaire et le sorcier libérera la puissance tapie au plus profond de sa nature chaotique, invoquant des boules de feu ou des décharges d'énergies destructrices.

Une fois la phase de mouvement terminée, il est temps pour vos sorciers de faire parler leurs terribles talents. La phase de magie utilise des règles qui sont décrites un peu plus loin dans le livre, alors si vous n'êtes pas familier avec Warhammer, soyez prêt à feuilleter

l'ensemble du livre lorsque vous lirez cette section. Comme pour tout aspect de Warhammer, la pratique du jeu vous permettra de mémoriser ces mécanismes et vous évitera d'avoir à vous référer constamment au livre de règles.

LES SORCIERS

Les figurines capables de lancer des sorts sont regroupées au sein de la catégorie Sorciers, même si certaines armées spécifiques utilisent d'autres appellations.

Avant d'aborder la phase de magie proprement dite, il peut être utile de décrire ce que sont les sorciers et leurs sorts. Seuls des êtres possédant une forte capacité mentale peuvent espérer simplement exploiter la magie selon leur volonté. Des individus inférieurs dans ce domaine seraient consumés en un instant, leur âme déchirée par des énergies incontrôlables ou dévorées par des démons. Cependant, même les plus accomplis des sorciers marchent constamment sur la frontière qui sépare le pouvoir ultime de l'annihilation totale. Dans Warhammer, les figurines capables de lancer des sorts sont regroupées sous la dénomination de Sorciers. Certains peuples utilisent différents noms, comme chaman ou prophète, mais tous sont traités en termes de règles comme étant des Sorciers.

NIVEAUX DE SORCELLERIE

Les Sorciers ont des niveaux, allant de 1 à 4. Plus son niveau est élevé, plus le sorcier est puissant.

Tous les Sorciers ne sont pas égaux, car la maîtrise de la magie ne vient qu'avec de la pratique. Ainsi, un mage elfique vieux d'un millier d'années aura plus de pouvoir au bout de ses doigts qu'un apprenti de l'un des collèges impériaux n'en aura dans tout son corps. Ces niveaux de sorcellerie sont une manière de pouvoir les différencier.

Plus son niveau est élevé, plus le Sorcier sera compétent. Il connaîtra plus de sorts qu'un confrère de moindre niveau. De même, il pourra canaliser plus de puissance dans chacun de ses sorts et bénéficiera de bonus lorsqu'il tentera de les invoquer. Il existe 4 niveaux de sorcellerie, chacun plus puissant que le précédent. Consultez votre livre d'armée pour voir quel est le niveau de chacun de vos Sorciers.

SORTS

Chaque Sorcier connaît un nombre de sorts égal à son niveau. Ils sont choisis au début de la partie.

C'est durant la phase de magie que les Sorciers libèrent leurs pouvoirs. Les sorts peuvent être terriblement destructeurs ou servir à protéger des guerriers, ou même à conférer une capacité quelconque à des alliés.

Les Sorciers peuvent connaître des douzaines de sortilèges, parfois même des centaines, mais chacun demande de suivre des rituels compliqués et très longs, uniquement pour réussir un charme ou une prouesse alchimique. Sur le champ de bataille, les applications sont bien plus limitées.

Le nombre de sorts dont dispose un Sorcier sur la table de jeu est égal à son niveau de sorcellerie. Ces sorts sont choisis au début de chaque bataille, avant que le déploiement ne soit fait. Certains individus plus puissants en connaissent plus, mais ce sont des exceptions à la règle.

Si un Sorcier perd un ou plusieurs niveaux de sorcellerie, il perd immédiatement un sort par niveau perdu, déterminé au hasard.

Une figurine peut perdre des niveaux de sorcellerie octroyés par un objet magique. Les sorts liés ne peuvent pas être perdus si un sorcier perd un niveau. Si une figurine perd un niveau et possède une sélection de sorts "normaux" et liés, ne prenez pas en considération les sorts liés pour déterminer le sort perdu.

Si un Sorcier à son niveau réduit à 0, il ne compte plus comme un Sorcier et ne peut plus tenter de canaliser des Dés de Pouvoir ou de Dissipation. Il ne peut plus lancer le moindre sort, exception faite des sorts liés qu'il pourrait encore avoir.

CHOISIR LES SORTS

Avant de déployer vos Sorciers, vous devez déterminer les sorts qu'ils connaissent. Quand vous sélectionnez votre armée, vous devez également sélectionner quel domaine de magie chacun de vos Sorciers va utiliser.

Cela sera parfois une des huit domaines de magie guerrière -inclus dans ce livre-, mais de nombreux Sorciers ont des domaines de magie spécifiques à leur race et décrits dans le livre d'armée approprié.

Les sorts connus par un Sorcier sont déterminés en fonction de son niveau de Sorcellerie et en consultant le domaine de magie qu'il utilise. Cela est fait de façon ouverte. Ainsi, chaque joueur est au courant des sorts à la disposition de chaque Sorcier. Si votre armée comprend plus d'un Sorcier, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel ils reçoivent leurs sorts.

Quel que soit le domaine de magie que votre Sorcier a choisi d'utiliser, vous remarquerez que les sorts sont numérotés de 1 à 6, le 1 étant généralement le plus facile à lancer et le 6 le plus puissant et le plus difficile à lancer. Seuls les vrais maîtres de la magie peuvent utiliser ces sorts qui nécessitent un niveau de sorcellerie élevé.

Pour déterminer les sorts d'un Sorcier, consultez le domaine de magie et référez-vous à la table suivante pour savoir quels sont les sorts disponibles pour votre Sorcier.

Niveau de Sorcellerie	Niveau de Sort
1	1-3
2	1-4
3	1-5
4	1-6

Habituellement, chaque sort ne peut être connu qu'une seule fois dans la même armée. Si vous avez plus d'un Sorcier utilisant le même domaine de magie, vous devez choisir des sorts différents. Les seules exceptions sont :

- Si c'est un sort primaire
- Si une figurine n'a pas le choix des sorts qu'elle connaît, soit parce qu'ils sont imposés par ses règles, ou parce qu'il a "acheté" un sort spécifique (comme un sort lié)
- Si le livre d'armée ou l'attribut de domaine indiquent clairement qu'une figurine peut échanger un de ses sorts contre le sort en question
- Si tous les sorts du domaine sont déjà utilisés par d'autres Sorciers de l'armée. Notez que dans ce cas, vous devez distribuer les sorts en doubles aussi équitablement que possible entre vos Sorciers

SORTS PRIMAIRES

La plupart des domaines de magie ont des sorts primaires. Ces sorts sont tellement liés au domaine de magie utilisé par le personnage que l'on considère que toute personne pratiquant ce domaine le connaît.

Quel que soit le niveau d'un Sorcier, il connaît toujours le sort primaire du domaine en plus des sorts qu'il aura choisis - même si un autre Sorcier de la même armée le connaît déjà.

Si un Sorcier peut sélectionner plusieurs domaines à la fois, il peut au maximum avoir deux sorts primaires. Vous pouvez choisir quels sont les domaines dont vous connaissez les sorts primaires.

Notez qu'un Sorcier qui ne choisit pas ses sorts, que ce soit parce qu'il n'en connaît que certains spécifiquement ou qu'il a des sorts liés, ne gagne pas le sort primaire.

Il vaut mieux noter ces sorts sur votre liste d'armée - il est en effet facile d'oublier quels sorts chaque sorcier connaît !

ATTRIBUT DE DOMAINE

La plupart des domaines de magie ont ce que l'on appelle un "attribut". C'est essentiellement un regroupement des règles spéciales qui affectent les sorts du domaine. Un attribut peut modifier les effets de certains sorts contre un type de troupes particulier, ou modifier la façon dont un sort se comporte. Quelques soient les détails, un attribut de domaine n'affecte toujours que les sorts de son propre domaine.

LA SÉQUENCE DE LA PHASE DE MAGIE

Maintenant que nous savons ce qu'est un Sorcier, il est temps de nous plonger plus précisément dans la phase de magie. Cette phase de magie débute par la détermination pour les deux camps de la quantité de puissance magique disponible pour ce tour. Le joueur dont c'est le tour (le lanceur) voudra disposer d'assez de puissance pour lancer ses sorts, alors que son adversaire (le dissipateur) voudra lui aussi disposer d'assez de puissance, mais pour contrer les sorts ennemis.

RÉSUMÉ DE LA MAGIE

1. DETERMINEZ LES VENTS DE MAGIE

Les vents de magie sont générés en lançant un nombre de dés qui dépend du nombre de points d'armée avec lesquels vous jouez. La force de ces vents de magie détermine le nombre de dés de pouvoir dont le lanceur dispose ainsi que le nombre de dés de dissipation de son adversaire

2. LANCEMENT

L'un des Sorciers du joueur actif sélectionne une cible, puis tente de lancer un sort à l'aide des dés de pouvoir.

3. DISSIPATION

Si le sort a été lancé, l'un des sorciers du joueur adverse peut maintenant tenter de le contrer, en utilisant des dés de dissipation. Si le joueur adverse ne dispose d'aucun Sorcier, il peut tout de même tenter une dissipation.

4. RESOLUTION DU SORT

Si le sort a été lancé et n'a pas été dissipé, ses effets sont maintenant appliqués

5. SORT SUIVANT

Répétez les étapes 2 à 4 jusqu'à ce que le joueur dont c'est le tour ne puisse plus ou ne souhaite plus lancer d'autres sorts.

1. DÉTERMINEZ LES VENTS DE MAGIE

Lancez 2D6 pour déterminer la force des Vents de Magie.

Au début de la phase de magie, le joueur dont c'est le tour détermine la puissance des vents de magie en jetant 2D6. Ce nombre augmente pour chaque tranche de 2000 points au-delà de 2000. Ainsi une partie à 4000 points utilisera 4D6, une partie à 6000 points utilisera 6D6, etc.

LA RÉSERVE DE POUVOIR

Le nombre de dés de pouvoir à la disposition du lanceur est égal au total de dés lancés pour déterminer les Vents de Magie.

Le joueur prend un nombre de dés égal à la somme des dés de vents de magie et constitue une "réserve" de dés de pouvoir représentant la puissance magique dans laquelle il va pouvoir puiser. Quand un Sorcier veut lancer un sort, il pioche dans la réserve de dés de pouvoir pour effectuer sa tentative. Ainsi, chaque fois qu'un sort est lancé, la quantité de dés restant dans la réserve diminue, ce qui limite le nombre de sorts que le joueur pourra lancer durant cette phase de magie.

CANALISER LES DÉS DE POUVOIR

Un Sorcier ne peut pas maîtriser la puissance des vents de magie, mais il peut canaliser cette énergie et ainsi mieux l'exploiter. Pour représenter ceci, le lanceur lance 1D6 pour chaque niveau de sorcellerie de chaque sorcier de son armée. Pour chaque résultat de 5 ou 6, le Sorcier a été capable de siphonner un peu plus de puissance des vents de magie - il génère un autre dé de pouvoir qui est immédiatement ajouté à la réserve de pouvoir. Les Sorciers en fuite et les Sorciers qui ne sont pas sur le champ de bataille (quelle qu'en soit la raison) ne peuvent pas canaliser. Les sorciers en fuite sont trop occupés pour tenter de canaliser alors que les sorciers absents sont trop éloignés pour contribuer.

LES DÉS DE DISSIPATION

Le joueur adverse dispose d'un nombre de dés de dissipation égal au meilleur résultat parmi les 2D6 lancés pour déterminer les vents de magie.

Le joueur adverse détermine alors la quantité de puissance magique à sa disposition pour contrer les sorts ennemis. S'opposer à la magie est plus difficile que l'invoquer, le joueur adverse aura donc toujours une réserve de dés moins importante que le lanceur. Le nombre de dés de dissipation est défini par le D6 ayant obtenu le résultat le plus élevé lors de la détermination des vents de magie. Par exemple, si le jet des vents de magie a donné 2 et 6, le lanceur disposera de 8 dés de pouvoir (le total des 2 dés), et l'adversaire disposera de 6 dés de dissipation (le dé le plus fort). Ces dés sont placés dans une réserve, de la même manière que les dés de pouvoir. Chaque fois qu'un Sorcier tente une dissipation, il pioche dans cette réserve.

Le même principe s'applique dans les parties de 4000 points ou plus, où le dissipateur reçoit +1D6 dés de dissipation pour chaque tranche de 2000 points. Notez que les dés de dissipation ajoutés sont toujours les meilleurs résultats obtenus sur la moitié des dés. Par exemple, si 4 dés de vents de magie sont lancés et donnent 2, 3, 5 et 6, le lanceur recevra 16 dés (2+3+5+6) de pouvoir et le dissipateur en recevra 11 (5+6).

CANALISER LES DÉS DE DISSIPATION

Des dés supplémentaires peuvent être générés, comme pour les dés de pouvoir. Le joueur adverse peut maintenant tenter d'augmenter sa réserve de dissipation. Il lance 1D6 pour chacun des niveaux de sorcellerie de son armée. Chaque 6 ajoute un dé à sa réserve. Comme pour les dés de pouvoir, les Sorciers en fuite ou non présents sur la table ne peuvent pas tenter de canaliser des dés de dissipation.

2. LANCEMENT D'UN SORT

Chaque Sorcier du joueur dont c'est le tour peut tenter de lancer une fois chacun de ses sorts à chaque phase de magie, pourvu qu'il dispose des dés de pouvoir pour le faire.

Chaque Sorcier ne peut tenter de lancer chacun de ses sorts qu'une fois par tour (s'ils ont un objet magique capable de lancer un sort qu'ils ont déjà en tant que sort lié, ils ont cependant le droit de l'utiliser pour lancer le même sort une deuxième fois). Les Sorciers ne peuvent pas lancer de sorts s'ils sont en fuite ou hors de la table.

Pour lancer un sort, un Sorcier annonce quel sort il veut lancer ainsi que la cible de ce sort. Il vaut mieux jeter un œil à la description du sort pour voir s'il n'a pas de limite de portée. N'oubliez pas qu'il est autorisé de mesurer la portée avant de lancer le sort. Les sorts peuvent avoir d'autres critères de limitation, dont nous parlerons plus tard.

TYPES DE SORTS

Certains sorts ont un type qui peut les soumettre à des restrictions supplémentaires ou, au contraire, les dispenser de certaines. Il existe cinq types de sorts différents : amélioration, dégâts directs, malédiction, projectile magique et vortex magique. Certains sorts particuliers n'appartiennent à aucun de ces types. Leur description indiquera alors les restrictions auxquelles ils sont soumis.

Notez que tous les dégâts causés par les sorts comptent comme des Attaques magiques non-physiques.

Dégâts directs

Ces sorts sont des attaques terribles qui frappent l'ennemi sans avertissement. Les règles suivantes s'appliquent aux sorts de dégâts directs :

- La cible doit être une unité ennemie.
- La cible doit se trouver dans l'arc frontal du Sorcier.
- Le Sorcier n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur sa cible.
- La cible doit se trouver à portée du sort.
- Le Sorcier ne peut pas désigner comme cible une unité engagée au corps à corps.

Ces sorts peuvent parfois utiliser un gabarit, dans ce cas, le gabarit ne peut pas être positionné pour toucher des unités amies ou des unités ennemies engagées au corps à corps, ce qui ne l'empêchera pas de dévier ensuite sur ces unités, selon le sort. Les Dégâts Direct à distance qui utilisent un gabarit doivent cibler une unité ennemie en plaçant le gabarit sur l'unité ennemie. Quand on prend pour cible une unité ennemie avec le petit ou le grand gabarit rond, seul le trou central doit être dans la portée du sort.

Projectiles magiques

Ces sorts sont des projectiles de nature magique jetés par le Sorcier sur ses ennemis. Les règles suivantes s'appliquent aux projectiles magiques :

- La cible doit être une unité ennemie.
- La cible doit se trouver dans l'arc frontal du Sorcier.
- Le Sorcier doit avoir une ligne de vue sur sa cible.
- La cible doit se trouver à portée du sort.
- Un Sorcier ne peut pas lancer de projectiles magiques sur une cible engagée au corps à corps.
- Un Sorcier ne peut pas lancer de projectile magique s'il est lui-même engagé au corps à corps.
- Les projectiles magiques touchent automatiquement leur cible.

Sorts d'amélioration

Ces sorts viennent aider les alliés du Sorcier, les entourant de protections magiques ou les rendant capables de prouesses guerrières. Les règles suivantes s'appliquent aux sorts d'amélioration :

- La cible doit être une unité amie.
- La cible n'a pas besoin de se trouver dans l'arc frontal du Sorcier.
- Le Sorcier n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur sa cible.
- La cible doit se trouver à portée du sort.
- Le Sorcier peut désigner comme cible une unité engagée au corps à corps.

Si un Sorcier lance un sort qui le cible lui et l'unité dans lequel il se trouve et qu'il quitte cette unité, il sera le seul à bénéficier des effets du sort. Si par la suite il rejoint une autre unité ou retourne dans la sienne et que le sort est toujours actif, l'unité qu'il intégrera bénéficiera alors des effets du sort.

Malédiction

Ces sorts sont l'inverse des sorts d'amélioration, ils viennent affaiblir l'ennemi et le rendre plus facile à abattre. Les règles suivantes s'appliquent aux malédiction :

- La cible doit être une unité ennemie.
- La cible n'a pas besoin de se trouver dans l'arc frontal du Sorcier.
- Le Sorcier n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue sur sa cible.
- La cible doit se trouver à portée du sort.
- Le Sorcier peut désigner comme cible une unité engagée au corps à corps.

Notez que les bonus et les pénalités apportés par des sorts de type amélioration ou malédiction sont cumulatifs, mais ne peuvent normalement jamais porter une caractéristique au-delà de 10 ou en dessous de 1 à moins que le contraire ne soit précisé.

Vortex magiques

Ces sorts sont des boules d'énergie magique qui traversent le champ de bataille, avec des effets étranges et, le plus souvent, mortels. Les vortex suivent les règles suivantes :

- Ils n'ont pas de cible.
- Ils doivent être placés dans l'arc frontal du Sorcier.
- Ils ne peuvent pas être placés de manière à affecter des figurines alignées ou engagées au corps à corps au moment où ils sont lancés.
- Les figurines ne peuvent pas se déplacer volontairement dans un vortex.

Ces sorts n'ont pas de cible désignée, ils utilisent à la place un gabarit circulaire, placé en contact avec le socle du Sorcier, son centre dans l'arc frontal de ce dernier. Il se déplace ensuite selon sa description.

Contrairement aux autres sorts ou effets de jeu utilisant un gabarit, les vortex magiques restent sur la table de jeu (à moins qu'ils ne sortent de celle-ci). À la fin de toute phase de magie suivante, chaque vortex magique se déplace selon les règles données pour le sort. S'il termine son déplacement sur une unité, placez-le à 1 pas au-delà de celle-ci, dans la direction de son déplacement. Quand cela se produit, les figurines situées entre l'endroit où le vortex a arrêté son mouvement et l'endroit où il est remplacé ne sont pas affectées par le sort.

Les figurines qui sont forcées à se déplacer dans un vortex, pour quelque raison que ce soit, subissent les effets du sort dès qu'ils entrent en contact avec le vortex (dans le cas où le sort affecte les figurines qu'il touche, chaque figurine dont le socle passe à travers ou s'arrête sur le vortex sera affecté par le sort). Les survivants sont ensuite placés à 1 pas de l'autre côté du vortex et terminent ainsi leur mouvement.

Les vortex magiques sont toujours des sorts restant en jeu (voir résolution des sorts).

CHOIX DU NOMBRE DE DÉS DE POUVOIR

Après avoir choisi le Sorcier, le sort et sa cible, le joueur doit annoncer le nombre de dés de pouvoir de sa réserve utilisés pour effectuer cette tentative de lancement. Au moins un dé de la réserve doit être utilisé. Le nombre maximum de dés qu'un Sorcier peut utiliser pour lancer un sort est égal à niveau de sorcellerie du Sorcier +2. Ainsi, un sorcier de niveau 3 pourra utiliser un maximum de 5 dés.

VALEUR DE LANCEMENT

Pour qu'un sort soit lancé, le total du jet de dés de pouvoir, ajouté à la moitié du niveau de sorcellerie du Sorcier, doit être égal ou supérieur à la valeur de lancement du sort.

Les dés choisis sont pris dans la réserve du joueur, puis jetés. Le total de tous ces dés est ensuite ajouté à la moitié du niveau de sorcellerie du Sorcier (arrondi au supérieur) et donne un résultat de lancer. Ainsi si un sorcier de niveau 4 tente de lancer un sort avec 3 dés et qu'il obtient 1, 3 et 5, le total de lancement serait 11 ($1+3+5 = 9$ pour les dés de pouvoir auquel vient s'ajouter 2 points qui représentent la moitié du niveau du lanceur). Gardez pour l'instant ces dés devant vous, il vous faudra comparer votre résultat à la tentative de dissipation de l'adversaire, comme expliqué plus loin.

Chaque sort est associé à une valeur de lancement, au moins égale à trois. Les sorts disposant d'une haute valeur de lancement auront des effets plus spectaculaires, mais nécessiteront la mise en œuvre de davantage de pouvoir.

Si le total de lancement est égal ou supérieur à la valeur de lancement du sort, celui-ci est lancé (même s'il pourra être dissipé ou neutralisé par l'adversaire, comme expliqué plus loin).

Si le total de lancement est inférieur à la valeur de lancement, la tentative a échoué. Le sort n'est pas lancé.

Bonus de lancement

Lorsque vous lancez un sort, il existe différents bonus qui viennent s'ajouter à la valeur finale de lancement, rendant à la fois votre sort plus facile à lancer pour vous et plus difficile à dissiper pour votre adversaire. Le bonus au lancement le plus courant dépend du niveau de votre jeteur de sort et est égal à la moitié du niveau de magie de ce dernier. Ainsi, un Sorcier de niveau 1 ou 2 aura un bonus de +1 au lancement de ses sorts, alors qu'un Sorcier de niveau 3 ou 4 aura un bonus de +2.

D'autres bonus peuvent provenir d'objets magiques, de règles spéciales, d'unités ou d'éléments de terrain. Notez que qu'elle qu'en soit la raison, aucune tentative de lancement d'un sortilège ne peut bénéficier d'un bonus au lancement supérieur à +5.

RENFORCER UN SORT

Certains sorts donnent au Sorcier la possibilité de puiser davantage de puissance magique lors de leur lancement, étendant ainsi leur portée, les dégâts infligés ou leur aire d'effet. Lorsque cela est possible, cela est clairement indiqué dans les effets du sort, et la valeur de lancement s'en trouve modifiée.

Si votre total de lancement est suffisamment haut pour atteindre le seuil de lancement d'une version renforcée du sort, vous pouvez choisir de lancer la version standard ou la version renforcée du sort.

PAS ASSEZ D'ÉNERGIE !

Quel que soit le talent d'un Sorcier, il ne peut lancer aucun sort si le résultat total et naturel de ses dés est inférieur à 3. Un résultat total de 1 ou 2 est toujours considéré comme un échec, quel que soit le niveau du Sorcier, et quels que soient les éventuels bonus de toutes origines. Même le plus grand et le plus savant des Sorciers a besoin de puiser une certaine quantité d'énergie dans les vents magiques pour lancer un sort.

PERTE DE CONCENTRATION

Si un Sorcier obtient un total naturel de 1 ou 2 sur ses dés, non seulement le sort n'est pas lancé, mais le Sorcier perd sa concentration et est incapable de lancer un autre sort pour la durée de la phase de magie en cours.

POUVOIR ULTIME

Pour chaque dé donnant un 6 naturel lors du lancement d'un sort, vous devez lancer un dé supplémentaire "gratuit" dont la valeur s'ajoute au total de lancement du sort. Un 6 obtenu sur un dé généré de cette manière ne génère pas de dé de pouvoir supplémentaire. Ces dés ne sont pas pris dans la réserve de magie et ne sont pas limités par le niveau du Sorcier.

FIASCOS

Si deux 1 ou plus sont obtenus lors du lancement du sort, il se produit un fiasco. Une fois le sort résolu, le Sorcier doit lancer sur la table des Fiascos.

Quand un fiasco se produit, il faut toujours utiliser les véritables scores des dés, sans prendre en compte les bonus éventuellement octroyés par les objets magiques ou les règles spéciales. Si un Sorcier est autorisé à faire une relance, c'est le second résultat obtenu qui est comptabilisé.

Tous les dés comptent lors d'un fiasco, que le dé provienne de la réserve de magie, qu'il ait été généré par un Pouvoir ultime, une règle spéciale ou un objet magique.

Quand un fiasco se produit, le flot d'énergie brute qui est libéré peut être dangereux pour le sorcier et son entourage. Bien entendu, le Sorcier va faire de son mieux pour tenter de contenir l'énergie incontrôlable (mais le succès n'est pas garanti). C'est ce qui est appelé Fiasco dans les règles.

Après avoir dissipé ou résolu les effets du sort, le Sorcier doit lancer 1D6 sur la table des Fiascos pour déterminer ce qu'il se passe.

Plus le Sorcier a utilisé de pouvoir, plus dangereux seront les effets du Fiasco. Ajoutez le nombre de dés lancés lors du lancement du sort au résultat du D6 et consultez la table ci-dessous. Ainsi si un Sorcier a utilisé 4 dés, a obtenu un fiasco et obtenu un 3 sur son D6, le résultat sera de 7 sur la table des fiascos.

TABLE DES FIASCOS

2-3	<p>Perte de pouvoir. <i>Faisant appel à toute sa maîtrise et avec un peu de chance, le Sorcier parvient à dissiper la majorité de l'énergie en excès, qui le laisse avec une intense migraine.</i> Le Sorcier ne peut pas tenter de lancer d'autres sorts au cours de cette phase.</p>
4	<p>Perte de concentration. <i>Le violent retour d'énergies magiques fait perdre sa concentration au Sorcier.</i> Le joueur adverse peut immédiatement lancer un de ses sorts d'une valeur de lancement inférieure ou égale. Aucun jet de dés n'est requis - il est automatiquement lancé - mais il peut être dissipé par le joueur actif de manière normale (en utilisant des dés de pouvoir comme des dés de dissipation). Il faut battre la valeur de lancement de base du sort pour le dissiper.</p>
5	<p>Retour d'énergie. <i>Le Sorcier parvient à dissiper les énergies magiques mais le contre-coup le laisse momentanément incapable de contenir les Vents de Magie.</i> Le Sorcier et toutes figurines alliées dans les 12 pas qui peuvent canaliser /générer des dés de magie ou de dissipation subissent une touche de Force 4. Le Sorcier ne peut plus tenter de lancer de sorts au cours de cette phase.</p>
6	<p>Drain de magie. <i>Un vortex massif draine l'énergie magique environnante.</i> Le lanceur perd 1D3 dés de sa réserve de pouvoir.</p>
7	<p>Détonation. <i>Le corps du Sorcier est traversé par une décharge de pure énergie magique, distordant et brûlant tout ce qui se trouve à proximité.</i> Le Sorcier et toutes les figurines en contact socle-à-socle subissent une touche de Force 10.</p>
8	<p>Amnésie. <i>Le jeteur de sorts prononce incorrectement un des mots de pouvoir qui canalise habituellement le sortilège. Cela déclenche une anomalie et lui provoque une amnésie.</i> Le Sorcier oublie comment jeter le sort et ne sera plus capable de l'utiliser pour le reste de la bataille.</p>
9	<p>Déflagration calamiteuse. <i>Dans sa lutte pour contrôler le bouillonnement d'énergie magique, le sorcier aggrave malencontreusement les choses en attirant encore plus de puissance.</i> Centrez le petit gabarit rond sur le sorcier. Chaque figurine touchée par le gabarit subit une touche de Force 10 (y compris le sorcier qui ne peut bénéficier de la règle <i>Attention Messire !</i> dans cette situation).</p>
10	<p>Possession démoniaque. <i>L'esprit du sorcier est ravagé par un puissant démon dont l'attention a été attirée par le jeteur de sorts.</i> Le sorcier subit une touche de Force 10, perd un niveau de sorcellerie et son sort de plus haut niveau. S'il descend au niveau 0, il arrête de compter comme un sorcier et ne peut désormais plus utiliser d'objets cabalistiques.</p>
11	<p>Cascade dimensionnelle. <i>Les énergies invoquées échappent au contrôle du sorcier, faisant courir de grands risques à quiconque se trouve près de lui.</i> Centrez le grand gabarit circulaire sur le sorcier, toute figurine touchée (y compris le sorcier, qui ne peut bénéficier de la règle <i>Attention Messire !</i> dans cette situation)) subit une touche de Force 10.</p>
12+	<p>Damné par le Chaos. <i>La réalité elle-même se déchire alors qu'un portail vers les Royaumes du Chaos s'ouvre. Une gigantesque main griffue émerge, saisissant le sorcier et l'entraînant à travers le portail avant qu'il ne disparaisse dans un flash de lumières multicolores.</i> Le sorcier est tué, quels que soient les objets magiques ou les règles spéciales qui pourraient normalement le protéger.</p>

3. DISSIPATION

Si le sorcier est parvenu à lancer son sort, le joueur adverse a maintenant la possibilité d'en empêcher les effets en le dissipant.

CHOIX DU SORCIER

Pour tenter une dissipation, le joueur adverse doit désigner un de ses sorciers. Contrairement au lancement d'un sort, une dissipation ne tient pas compte d'une éventuelle portée ou ligne de vue, n'importe quel sorcier présent sur le champ de bataille peut être choisi.

Si le joueur adverse ne dispose d'aucun sorcier en état de dissiper un sort (ou s'il ne faut pas que l'un de ses sorciers tente la dissipation), son armée peut tenter d'elle-même de le dissiper.

CHOIX DU NOMBRE DE DÉS DE DISSIPATION

Pour tenter une dissipation, un sorcier peut utiliser autant de dés qu'il veut.

Une fois le sorcier choisi, le joueur annonce le nombre de dés qu'il va utiliser pour sa tentative de dissipation. À l'inverse du lancement d'un sort, il n'existe pas de maximum dans le nombre de dés utilisés pour une dissipation, même si vous devez utiliser au moins un dé de votre réserve pour la tenter.

VALEUR DE DISSIPATION

Pour qu'une dissipation soit réussie, le total des dés lancés, ajouté à la moitié du niveau du sorcier, doit être au moins égal au résultat du lancement.

Les dés choisis pour la tentative de dissipation sont pris dans la réserve et jetés. Le total est ensuite ajouté à la moitié du niveau du sorcier pour donner un résultat de dissipation, exactement comme lors du lancement d'un sort. Si c'est l'armée elle-même qui tente cette dissipation, aucun bonus n'est ajouté au total des dés.

Si le résultat de dissipation est égal ou supérieur au résultat de lancement, la dissipation est réussie et le sort n'aura aucun effet.

Si le résultat est inférieur au résultat de lancement, la tentative de dissipation est un échec.

Bonus de dissipation

Lorsque vous tentez de dissiper un sort, il existe différents bonus qui viennent s'ajouter à la valeur finale de dissipation, ce qui augmentera vos chances de succès.

Le bonus de dissipation le plus courant dépend du niveau de votre jeteur de sort et est égal à la moitié du niveau de magie de ce dernier. Ainsi, un Sorcier de niveau 1 ou 2 aura un bonus de +1 pour dissiper les sorts, alors qu'un Sorcier de niveau 3 ou 4 aura un bonus de +2.

D'autres bonus de dissipation peuvent provenir d'objets magiques, de règles spéciales, d'unités ou d'éléments de terrain. Notez que qu'elle qu'en soit la raison, aucune tentative de dissipation d'un sortilège ne peut bénéficier d'un bonus de dissipation supérieur à +5.

PAS ASSEZ D'ÉNERGIE

Comme pour le lancement d'un sort, un total naturel de 1 ou 2 est toujours un échec, quels que soient les modificateurs et les bonus de toute nature.

PERTE DE CONCENTRATION

Si le total naturel des dés est de 1 ou 2, non seulement le sort n'est pas dissipé mais le sorcier est tellement préoccupé par l'effondrement de ses capacités de dissipation qu'il ne pourra plus dissiper de sorts pour le reste de la phase de magie. En l'absence de sorcier, l'armée peut toujours tenter de dissiper par elle-même, quels que soient les résultats obtenus au préalable.

POUVOIR ULTIME

Pour chaque dé donnant un 6 naturel lors d'un jet de dissipation, vous obtenez automatiquement un dé supplémentaire "gratuit" qui vient s'ajouter au résultat de dissipation. Notez que tout 6 obtenu sur ces dés supplémentaires n'active pas à nouveau la règle Pouvoir Ultime. Ces dés supplémentaires ne sont pas retirés de la réserve de dissipation.

4. RÉSOLUTION DES SORTS

Suivez les instructions données dans la description du sort.

Si l'ennemi n'a pas réussi à dissiper le sort (ou s'il n'a même pas tenté de le faire !), le sort est lancé avec succès et ses effets peuvent être résolus. La description de chaque sort contient toutes les informations nécessaires. Certains infligent des touches ou provoquent des pertes chez l'ennemi, vous trouverez comment résoudre ces effets dans la section Tir.

Rappelez-vous que si votre sort a fait un fiasco, vous devrez résoudre le fiasco après avoir résolu les effets du sort.

Notez que si un sort a été lancé avec succès mais qu'il n'a pas pu atteindre la cible pour quelque raison que ce soit, le sort compte quand même comme ayant été lancé avec succès, même s'il n'a eu aucun effet.

SORTS ET PANIQUE

De nombreux sorts infligent des dégâts, et comme lors des tirs, si assez de pertes sont causées, l'ennemi pourra prendre la fuite. Les dégâts provoqués par la magie entraînent des tests de panique, comme décrit dans le chapitre Panique.

DURÉE DES EFFETS D'UN SORT

La plupart des sorts ont des effets limités dans le temps et sont résolus immédiatement. Dans ce cas, le sort n'a plus aucun effet jusqu'à ce qu'il soit de nouveau lancé. Certains ont des effets qui se prolongent sur plusieurs phases, ou plusieurs tours.

SORTS RESTANT EN JEU

Les sorts décrits comme "restant en jeu" peuvent rester actifs indéfiniment une fois lancés. Leurs effets ne cessent que quand leur cible est tuée, ou si le sorcier qui les a lancés meurt (ou perd le sort pour n'importe quelle raison), choisit d'y mettre fin (ce qu'il peut faire à tout moment, au début de n'importe quelle phase de magie) ou quitte le champ de bataille. Le sorcier pourra lancer d'autres sorts (mais pas le même sort restant en jeu dans les tours suivants),

5. SORT SUIVANT

Une fois les effets du sort résolus, le joueur dont c'est le tour peut passer à un autre de ses sorciers, ou à un autre sort du même sorcier.

Les sorciers peuvent lancer leurs sorts dans n'importe quel ordre, et tout joueur est libre de passer d'un sorcier à l'autre à tout moment dès que les effets d'un sort en cours ont été résolus.

il n'aura besoin de consacrer qu'une partie de sa concentration pour maintenir le sort actif.

S'il n'est pas dissipé immédiatement au moment où il est lancé, un sort restant en jeu pourra l'être à tout moment durant les phases de magie suivantes, à l'aide de dés de dissipation, de manière normale, ou à l'aide de dés de pouvoir comptant comme des dés de dissipation, selon le joueur dont c'est le tour de jeu.

Les sorts restants en jeu ne sont plus renforcés par la puissance de celui qui les a lancés, un sorcier n'aura pas besoin d'obtenir un résultat au moins égal au résultat de lancement pour le dissiper dans les tours suivants, mais uniquement au moins égal à la valeur de lancement donnée dans la description du sort (il n'y a donc pas besoin de noter quel avait été le résultat du lancement). Si vous tentez de dissiper une version renforcée d'un sort, vous devez battre la valeur de base du sort (et non la version renforcée).

Un sorcier qui échoue à dissiper un sort restant en jeu durant sa phase ou la phase de magie ennemie ne peut pas tenter de dissiper ou de lancer d'autres sorts pour le reste de la phase.

SORTS DURANT PLUS D'UN TOUR

Certains sorts ne sont pas décrits comme "restant en jeu" mais comme "durant un tour" ou plus. Une fois lancés avec succès, de tels sorts ne peuvent pas être dissipés, et restent actifs même si le sorcier qui les avait lancés meurt ou quitte le champ de bataille, à moins que la description de leurs effets ne précise autre chose.

SORTS EN MULTIPLES

EXEMPLAIRES

Vous pourrez vous retrouver dans une situation où le même sort est connu par plus d'un sorcier. Notez que pour quelque raison que ce soit, une unité ne peut pas être affectée par le même sort restant en jeu (ou pour plus que le tour d'un joueur) plus d'une fois en même temps (par exemple par deux fois la même amélioration ou la même malédiction).

Souvenez-vous que, à moins que le contraire ne soit spécifié, chaque sorcier ne peut lancer chacun de ses sorts qu'une fois par tour. Lorsque le joueur dont c'est le tour a terminé toutes ses tentatives, soit parce qu'il a épuisé tous ses dés de pouvoir, soit parce qu'il a déjà lancé tous ses sorts (ou si tous ses sorciers ont perdu leur concentration), la phase de magie prend fin, et la phase de tir commence.

SORTS LIÉS

Certains objets magiques, souvent des bagues ou des amulettes, et certains types de troupes, disposent de la capacité d'utiliser une forme de magie appelée "sort lié". Ces sorts peuvent être utilisés même si le porteur a perdu sa concentration ou n'est pas un sorcier. Porter un tel objet ne fait pas de figurine un sorcier, elle porte juste un objet capable de lancer un sort.

LANCER UN SORT LIÉ

Un sort lié est lancé de la même façon qu'un sort ordinaire et utilise des dés de la réserve de magie (la figurine peut le faire, même si elle n'est pas un sorcier). La valeur de lancement requise est égale au niveau du sort lié.

Chaque fois que vous tentez de lancer un Sort lié d'un objet magique (mais pas un Sort Inné), vous pouvez ajouter un dé de pouvoir gratuit au test de lancement, ce dernier représentant la charge magique contenue dans l'objet de sort. Notez cependant que vous devez toujours utiliser au moins un dé de votre réserve de pouvoir quand vous lancez un Sort Lié. Vous pouvez utiliser un maximum de 3 dés quand vous tentez de lancer un Sort Lié (en comptant le dé de pouvoir gratuit mentionné plus haut).

Les sorts liés ne bénéficient jamais de modificateurs au lancement que leur utilisateur pourrait avoir. D'un autre côté, échouer à lancer un sort lié ne peut pas briser la concentration du porteur, le lancement d'un tel sort ne demandant rien de plus complexe que de prononcer un simple mot de commande.

Les sorts liés sont souvent issus d'un domaine de magie. Quand c'est le cas et qu'il y a plusieurs niveaux de sorts possibles, le sort lié est toujours la version de base du sort.

Si un sort lié provient d'un domaine de magie avec un attribut de domaine, le fait de lancer avec succès le sort lié déclenchera aussi l'attribut de domaine. Veuillez noter que certains attributs affectent le sorcier lançant le sort. Dans le cas d'un sort lié, cet effet cible la personne lançant le sort, qu'elle soit un sorcier ou non.

Fiascos

Ce qui se passe quand un sort lié fait un fiasco dépend de la nature du sort lié

- Si le sort lié est contenu dans un objet magique quelconque, l'objet est réduit en poussière et ne peut plus être utilisé de la partie. Ne lancez pas sur la table des fiascos.
- Si le sort lié est un sort inné, alors la figurine ne peut plus lancer de sorts liés pour le reste de la phase. Ne lancez pas sur la table des fiascos.

DISSIPER LES SORTS LIÉS

Les sorts liés sont dissipés exactement de la même manière que les autres sorts. Le dissipateur doit égaler ou battre le score de lancement obtenu.

TIR

C'est au cours de la phase de tir que votre armée laisse parler ses arcs, ses canons et ses machines de guerre. La plupart des armées auront une ou deux unités de tireurs ou de machines de guerre avec lesquelles clairsemer les rangs de l'ennemi avant le choc frontal. D'autres alignent un grand nombre de troupes de ce type dans le but annoncé de remporter la victoire au cours de la phase de tir, en exterminant l'adversaire à longue portée.

Cette section couvre les règles de tir de la majorité des armes et des types de troupes de Warhammer. Les machines de guerre et autres engins de destruction sont traités dans leur propre chapitre. Cependant, même le trébuchet le plus énorme suit des règles similaires à celles d'un simple arc, il est donc recommandé de lire cette section avant d'essayer de faire feu avec votre canon ou votre canon orgue !

SÉQUENCE DE LA PHASE

Désignez l'unité que vous souhaitez faire tirer ainsi que l'unité ennemie ciblée. Une fois que vous avez déclaré votre cible, résolvez le tir avec les règles ci-dessous.

Ensuite, passez à l'unité suivante qui doit faire feu, puis continuez comme précédemment jusqu'à ce que vous ayez tiré avec toutes les unités que vous souhaitez et qui le pouvaient.

RÉSUMÉ D'UN TIR

1. DÉSIGNEZ UNE UNITÉ POUR TIRER

2. CHOISISSEZ UNE CIBLE

- Vérifiez que le tireur peut voir la cible
- Vérifiez que la cible est à portée

3. JETS POUR TOUCHER

- Modificateurs de tir

4. JETS POUR BLESSER

5. JETS DE SAUVEGARDE

6. RETRAIT DES PERTES

1. DÉSIGNER UNE UNITÉ POUR TIRER

Pendant la phase de tir, une figurine équipée d'une arme de tir peut l'utiliser pour effectuer une seule attaque de tir. Les figurines qui ont effectué une marche forcée, une reformation ou se sont ralliées à ce tour ne peuvent pas tirer, tout comme celles qui ont raté une charge, sont en fuite ou combattent au corps à corps.

QUI PEUT TIRER ?

Effectuer un tir prend du temps, car la plupart des armes doivent être chargées et pointées avec précision vers leur cible. Une figurine désirant effectuer une attaque de tir doit passer sa phase de mouvement plus ou moins immobile, et les actions suivantes l'empêchent de tirer :

- Elle a effectué une marche forcée pendant la phase de mouvement précédente, car ses armes et ses munitions sont rangées.
- Elle s'est reformée, s'est ralliée ou a raté une charge lors de la phase de mouvement précédente, car elle a perdu trop de temps.

- Elle combat au corps à corps (et doit défendre sa vie !)
- Elle est en fuite. Dans un tel cas, elle est trop obnubilée par l'idée de sauver sa vie pour penser à utiliser ses armes de tir.
- Elle est sous l'influence d'un sort ou d'une règle spéciale qui l'empêche de tirer.

Évidemment, cette liste n'est pas exhaustive. D'autres situations peuvent survenir où, à cause d'effets de sorts, de règles spéciales d'une armée ou d'autres facteurs, la figurine ne pourra pas tirer. Mais ne vous en souciez pas pour l'instant, cela sera clairement spécifié le cas échéant.

QU'EST-CE QU'UNE ATTAQUE DE TIR ?

Un tir est une attaque à distance qui est le plus souvent résolu pendant la phase de tir. Un tir peut consister en des attaques d'armes comme des arcs mais également des armes à gabarit ou des projectiles magiques (mais pas les dégâts directs ou les vortex magiques).

2. CHOISIR UNE CIBLE

Une figurine peut tirer sur un ennemi non engagé au corps à corps qui se trouve au moins partiellement dans son arc frontal, et sur lequel elle a une ligne de vue. L'ennemi doit aussi se trouver à portée de l'arme utilisée.

Maintenant que vous avez choisi l'unité qui va effectuer le tir, vous devez sélectionner une cible. Toutes les figurines d'une même unité doivent tirer sur la même cible.

TIR SUR DEUX RANGS

Les règles données ci-dessus expliquent comment tirer avec les figurines du premier rang, mais elles permettent aussi à celles du deuxième rang de le faire (celles-ci visent par-dessus les épaules de leurs camarades ou ces derniers se sont accroupis). Les figurines du second rang peuvent utiliser la ligne de vue et l'arc frontal des figurines directement devant elles pour effectuer un tir (y compris lors d'une réaction tenir sa position et tirer). En clair, cela permet à une unité de tirer sur deux rangs.

On considère que les lignes de vue des figurines au-delà du second rang sont bloquées par leurs camarades. Elles ne peuvent donc pas tirer.

VÉRIFIEZ QUE LA CIBLE EST À PORTÉE DE L'ARME

Toutes les armes de tir ont une portée maximale qui indique la distance jusqu'à laquelle elles peuvent tirer. Un résumé des armes de tir et de leurs portées se trouve plus loin.

Normalement, une figurine ne peut tirer que si sa cible est à portée de ses armes. La seule exception est quand l'unité fait une réaction de Tenir et Tirer. On considère qu'elle attend que les ennemis arrivent à portée de tir avant de faire feu sur eux.

NOUS NE POUVONS PAS TOUS TIRER !

Toutes les figurines d'une unité doivent tirer sur la même cible. À cause des positions de l'unité qui tire et de sa cible, il arrive que certaines figurines d'une unité puissent tirer et d'autres non (la cible est peut-être hors de leur arc frontal, à moins que leur ligne de vue ne soit bloquée par le décor ou d'autres figurines). Parfois, seulement une partie des figurines d'une unité sera hors de portée. Dans ce cas, vous êtes libre de tirer, mais seules les figurines qui peuvent tirer et qui sont à portée avec leur arme peuvent effectivement tirer sur l'unité ennemie.

Dans de telles circonstances, on considère que les troupes disciplinées hors de portée, comme les elfes, ne tirent pas et économisent leurs munitions, tandis que d'autres guerriers plus impulsifs, comme les gobelins, tireront toutes leurs flèches en une volée impressionnante (mais totalement inefficace). Quoi qu'il en soit, en termes de règles, ces figurines ne tirent pas.

TIRER DANS LE FLANC OU DANS LE DOS

Quelques fois vos figurines pourront tirer sur les flancs ou l'arrière d'une unité ennemie. Cela permet notamment d'éviter certaines protections comme un bouclier ou d'autres équipements qui ne protègent que l'avant de l'unité.

La position de l'unité lors de sa phase de Tir définit si l'unité tir de front, sur les cotés ou dans le dos de sa cible. Si l'unité est dans l'arc frontal de sa cible, elle tire de front.

Comme les unités commencent la partie face à face, c'est la situation la plus commune. Cela dit si l'unité qui tire est positionnée sur un flanc de la cible, elle lui tirera dans le flanc, si elle est positionnée sur les arrières, elle lui tirera dans le dos.

Si l'unité qui tire est entre deux zones, elle est considérée comme étant dans la zone où la majorité de ses figurines se trouvent. S'il est difficile de déterminer où se situe la majorité des figurines, lancez un dé (par exemple : sur 4+ le tir se fera dans le dos et sinon il se fera sur un flanc).

TIRER DANS UN CORPS À CORPS

Les figurines ne sont pas autorisées à tirer sur des ennemis engagés au corps à corps, car les risques de toucher un allié sont trop élevés ! Souvenez-vous que bien qu'un combat ressemble sur la table de jeu à deux unités qui s'affrontent face à face, dans la réalité, c'est une mêlée sans merci où les combattants esquivent et se déplacent sans arrêt.

Cependant, si une unité se trouve à 4 pas d'un arc non engagé d'une unité ennemie qui combat au corps à corps, elle peut tenter de lui tirer dessus. À cette distance, les tireurs sont suffisamment proches pour tirer sur l'ennemi sans trop risquer de toucher des alliés. Cependant, chaque "1" obtenu lors du jet pour toucher, touchera un allié. Vous ne pouvez tirer dans un combat que si la cible a une puissance d'unité d'au moins 5.

Certaines machines de guerre, notamment celles qui utilisent des gabarits, peuvent toucher accidentellement des amis alors qu'elles visent l'ennemi. Toutefois, un tel cas reste accidentel : il est interdit de placer un gabarit de façon à ce que certaines de vos figurines soient touchées.

3. JETS POUR TOUCHER

Lancez 1D6 pour chaque tir. La Capacité de Tir de la figurine permet de déterminer le résultat qu'elle doit obtenir ou dépasser pour toucher sa cible, après application des modificateurs éventuels.

Tous les tirs n'ont pas les mêmes chances d'atteindre leur cible. Certains guerriers sont meilleurs tireurs que d'autres, comme l'indique leur Capacité de Tir (CT). Plus celle-ci est élevée, meilleur est le tireur.

Capacité de Tir (CT)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jet pour toucher	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Chaque dé qui donne un score supérieur ou égal à la valeur à obtenir donne une touche. Chaque dé qui obtient moins.

Les troupes avec une Capacité de Tir très élevée peuvent avoir besoin d'un résultat de 1, 0 ou même d'un résultat négatif pour toucher. Cependant, à Warhammer, un jet pour toucher de 1 est toujours un échec, quels que soient les modificateurs et la CT du tireur.

MODIFICATEURS DE TIR

Le talent d'un tireur n'est pas le seul facteur à prendre en compte lors d'un tir. Souvent, la configuration d'un champ de bataille détériore les conditions du tir, ce qui est représenté par des modificateurs de tir. Ceux-ci s'appliquent aux jets de dés avant de les comparer au résultat nécessaire pour toucher, ce qui rend les tirs moins précis.

7+ POUR TOUCHER

Si les modificateurs de tir imposent un résultat pour toucher de 7 ou plus, il est encore possible d'atteindre sa cible. Comme il est impossible d'obtenir un résultat de 7 ou plus avec 1D6, vous devez d'abord obtenir un résultat de 6. Chaque dé obtenant 6 doit ensuite être relancé et obtenir le résultat indiqué dans le tableau ci-dessous. Par exemple, Pour un résultat de 8 ou plus, le dé doit obtenir 6, puis être relancé et obtenir un résultat de 5 ou 6. Notez qu'un résultat de 10 ou plus est vraiment impossible à obtenir !

7+	6 suivi de 4,5 ou 6
8+	6 suivi de 5 ou 6
9+	6 suivi d'un 6
10+	Impossible !

Les modificateurs de tirs s'additionnent (sauf si le contraire est clairement précisé). Les voici :

SE DÉPLACER ET TIRER

Les figurines qui se sont déplacées pour n'importe quelle raison lors des phases de mouvement ou de magie du même tour ont moins de temps pour viser et subissent un modificateur de tir de -1.

Pour déterminer si vous touchez, lancer 1D6 par figurine qui tire. Le nombre d'Attaques d'une figurine n'affecte pas le nombre de tirs qu'elle peut faire : elle ne tire qu'une fois.

Comptez les figurines qui tirent dans votre unité, et lancez autant de dés. Il est plus simple de lancer tous les dés d'un coup, même si ce n'est pas obligatoire. S'il y a beaucoup de figurines qui tirent, vous aurez peut-être besoin de lancer les dés en plusieurs fois. Le tableau ci-dessous vous indique les résultats à obtenir :

TENIR SA POSITION

Tirer sur un ennemi qui se précipite sur vous en hurlant est perturbant. Les figurines qui tiennent leur position et tirent subissent un malus de -1 pour toucher.

PERSONNAGE ISOLÉ

Tenter de toucher une petite cible à distance est plus compliqué que de simplement lâcher vos projectiles sur un grand groupe. Tous les tirs effectués contre une figurine isolée avec une Puissance d'Unité de 2 ou moins subit un malus de -1 pour toucher.

COUVERTS

Si la majorité des figurines de l'unité visée sont dans la ligne de vue, mais derrière des figurines d'une autre unité (amies ou ennemies) ou par du décor avec une valeur de Ligne de vue au moins égale à la moitié de la valeur de la cible, un modificateur additionnel pour toucher est appliqué. Par exemple, si la majorité des figurines bloquant la vue ont une valeur de Ligne de vue de 1 (une unité d'infanterie par exemple) alors que les figurines constituant la cible ont une valeur de Ligne de vue de 2 (une unité de cavalerie), alors cette dernière bénéficiera d'un couvert. Cependant la même unité ne fournira aucun couvert à une unité dont les figurines ont une valeur de Ligne de vue de 3 (une unité d'infanterie monstrueuse). Ceci fonctionne également dans l'autre sens et une figurine ayant une valeur de Ligne de vue de 3 ignore les couverts gagnés par une figurine avec une valeur de Ligne de vue de 2 située derrière une figurine ayant une valeur de Ligne de vue de 1.

Il s'agira alors d'un couvert léger ou lourd (voir ci-après). Il n'est pas rare que certaines figurines de l'unité qui tire soient gênées tandis que les autres ont une ligne de vue dégagée. Dans ce cas, résolvez séparément les tirs, en séparant ceux qui ont un modificateur de ceux qui ne l'ont pas.

Cible derrière un Couvert Léger

Un couvert léger offre une protection limitée contre les tirs, même s'il peut cacher la cible du tireur. Si la majorité d'une unité est cachée par une haie, une clôture, une charrette ou tout élément similaire, elle est derrière un couvert léger. Celui-ci inflige un malus de -1 pour toucher.

Cible derrière un Couvert Lourd

Un couvert lourd représente une bonne protection, comme celle offerte par des rochers, un mur en pierre, une maison, etc. Les unités sur la trajectoire apportent également un couvert lourd (si elles cachent au moins la moitié de l'unité visée, évidemment), car leur présence est très gênante. Si la majorité des figurines d'une unité est cachée par ce genre d'éléments, elle profite d'un couvert lourd. Celui-ci inflige un malus de -2 pour toucher. Notez que les malus des couverts légers et lourds ne s'additionnent pas. Si une cible doit bénéficier de couverts légers et lourds, appliquez un modificateur total de -2.

RÈGLES SPÉCIALES

Il y a plusieurs règles spéciales qui peuvent affecter les chances de toucher. Dans tous les cas, cela sera spécifié dans la règle elle-même mais les règles les plus communes sont Tirs Multiples, Tir Rapide, Tir Précis et Tir de Volée qui infligent toutes un malus de -1. Pour plus d'informations sur ces règles, référez-vous au chapitre Règles Spéciales.

TOUCHES AUTOMATIQUES

Certaines attaques (souvent celles des projectiles magiques) touchent de façon automatique. Dans ce cas, n'effectuez pas de jets pour toucher, car l'attaque inflige automatiquement à sa cible le nombre de touches indiquées.

4. JETS POUR BLESSER

Pour chaque tir qui touche, jetez un dé pour voir si la cible est blessée. Le résultat nécessaire est déterminé en comparant la Force de l'arme à l'Endurance de la cible.

Toucher la cible n'est pas toujours suffisant pour la mettre hors de combat. Parfois le tir ne provoquera qu'une blessure superficielle.

Pour déterminer si un tir blesse sa cible, comparez la Force de l'arme de tir (pas la Force du tireur) avec l'Endurance de la cible. Chaque arme possède une valeur de Force donnée dans sa description page 89 - certains exemple seront également donnés ci-après.

Prenez tous les dés qui ont touché et relancez-les. Consultez ensuite le Tableau de blessure en comparant la Force de l'Arme (F) et l'Endurance de la cible (E). Le chiffre correspondant est le résultat minimum à obtenir sur 1D6 pour blesser.

Tout dé dont le résultat égale ou dépasse ce chiffre blesse la cible. Un score de 1 échoue toujours et un score de 6 est toujours un succès peu importe les modificateurs.

Quand une unité a des valeurs d'Endurance ou d'armure multiples, utilisez la valeur majoritaire. En cas d'égalité, utilisez une valeur moyenne, arrondie au supérieur, à moins qu'il ne soit spécifié différemment.

Résoudre les Attaques Inhabituelles

Il existe des cas où les règles vous permettent d'infliger directement des touches à l'ennemi, notamment de nombreux sorts (par exemple, le sort Boule de Feu inflige 1D6 touches de Force 4 à l'ennemi), ou encore des touches d'impact des chars en charge (couvertes dans le chapitre Règles Spéciales). Ces touches sont résolues en utilisant les étapes 4 à 6 des règles de tir.

Les seules exceptions concernent les touches causées au corps à corps, qui sont gérées par les règles du chapitre sur le Corps à Corps.

F/E	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
2	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

5. JETS DE SAUVEGARDE

Chaque blessure infligée peut être annulée si le joueur adverse réussit son jet de sauvegarde.

Les figurines blessées ont une chance d'éviter la mort en réussissant une sauvegarde. Donnez à votre adversaire les dés ayant blessé. Il les lance alors dans l'espoir de sauvegarder ses figurines. Pour chaque résultat supérieur ou égal à la sauvegarde de sa figurine, la blessure est annulée par la protection qu'elle porte.

Chaque sauvegarde sera notée 6+, 5+, etc. vous indiquant ainsi le score à obtenir pour annuler la blessure.

Les sauvegardes données par différents équipements se cumulent. Pour chaque "point" de sauvegarde, vous pouvez ajouter +1 à la valeur totale de sauvegarde, ce qui signifie que le résultat à obtenir pour réussir la sauvegarde est réduit de 1.

Par exemple, une figurine avec une sauvegarde à 6+ qui acquiert une pièce d'équipement qui donne une sauvegarde de 5+, aura une sauvegarde totale de 4+.

Notez qu'une figurine ne peut jamais avoir une sauvegarde (de n'importe quel type) meilleure que 1+ pour n'importe quelle raison, et que tout jet de sauvegarde de 1 est toujours un échec.

Modificateur de sauvegarde	Sauvegarde
+1	6+
+2	5+
+3	4+
+4	3+
+5	2+
+6	1+

MODIFICATEURS DE SAUVEGARDE D'ARMURE

Certaines créatures sont si puissantes qu'elles peuvent percer les armures. Leurs attaques infligent un modificateur de sauvegarde d'armure, comme un modificateur de tir affecte un jet pour toucher.

Une attaque de Force 4 inflige un modificateur de sauvegarde de -1. Celui-ci diminue d'un point par point de Force supplémentaire. Notez que cela peut rendre le jet de sauvegarde impossible à réussir si le modificateur est trop important. Dans ce cas, le jet de sauvegarde est toujours raté.

Par exemple, une figurine avec une sauvegarde d'armure de 3+ est touchée par une attaque de Force 5 (et donc un malus de -2). Sa sauvegarde ne sera donc que de 5+ contre cette attaque.

Force	Malus
1	-
2	-
3	-
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9	-6
10	-7

SAUVEGARDES INVULNÉRABLES

Le monde de Warhammer est un monde de magie, d'armures enchantées et de protections magiques, dans lequel les créatures les plus frêles en apparence peuvent avoir une résistance surnaturelle.

Certaines figurines ont une sauvegarde spéciale appelée Sauvegarde invulnérable, souvent grâce à une règle spéciale ou certains sorts ou objets magiques. La valeur de cette sauvegarde sera toujours indiquée dans la description de la figurine dans son livre d'armée. Elle fonctionne de la même façon qu'une sauvegarde d'armure et peut être combinée de la même manière avec d'autres sauvegardes invulnérables. La différence majeure avec la sauvegarde d'armure est qu'une sauvegarde invulnérable n'est jamais modifiée par la Force de l'attaque. Toutefois, aucune sauvegarde invulnérable ne peut être meilleure que 4+ si elle résulte de la combinaison de plusieurs sauvegardes, peu importe la nature de ces sauvegardes. Par exemple, une figurine avec deux sauvegardes invulnérables de 6+ et une de 5+ sera limitée à une sauvegarde invulnérable combinée de 4+. Le joueur qui contrôle la figurine peut cependant choisir quelles sauvegardes sont utilisées en combinaison dans chaque situation donnée.

Notez qu'une sauvegarde invulnérable unique peut parfois être meilleure que 4+ si sa règle le précise. Les limitations ci-dessus ne s'appliquent qu'aux combinaisons de sauvegardes invulnérables.

Une figurine peut avoir à la fois une sauvegarde d'armure et une sauvegarde invulnérable. Si elle reçoit une blessure, elle fera alors sa sauvegarde d'armure normalement. Si cette dernière est ratée (ou modifiée à un point où elle ne peut plus être tentée), alors la figurine testera alors sa sauvegarde invulnérable.

Certaines figurines peuvent être autorisées à relancer la sauvegarde invulnérable issue d'une certaine source. Dans ce cas, la relance s'applique à la sauvegarde invulnérable seule et non à la sauvegarde invulnérable combinée de la figurine.

"MORT INSTANTANÉE"

Certaines attaques infligent pas de blessure, mais éliminent automatiquement une figurine (après un test de CD raté, par exemple). Dans ce cas, non seulement aucune sauvegarde d'aucun type n'est autorisée (à moins que le contraire soit spécifié), mais en plus le nombre de PV de la figurine ne compte pas : vous devez la retirer du jeu en pestant contre votre manque de chance !

6. RETIRER LES PERTES

L'unité visée subit des pertes pour chaque blessure infligée. Les pertes sont toujours retirées à l'arrière de l'unité.

Pour chaque sauvegarde ratée, l'unité perd 1 Point de Vie (les sauvegardes rendues impossibles par des modificateurs comptent comme ayant été ratées). La plupart des figurines ne possèdent qu'un Point de Vie, dans ce cas, une figurine est retirée pour chaque perte de PV infligée. Les guerriers ne sont pas forcément morts, mais ils sont en tout cas hors de combat. De notre point de vue, cela ne change rien, les figurines sont donc retirées en tant que pertes.

On peut imaginer que les pertes ont lieu en priorité au premier rang, mais par commodité, on retire les pertes au dernier rang de l'unité. Cela permet de conserver sa formation, et représente le fait que les figurines des rangs arrière viennent combler les brèches au premier rang. Si l'unité est déployée sur un seul rang, les pertes sont retirées équitablement aux deux extrémités.

FIGURINES AYANT PLUS D'UN POINT DE VIE

Certaines troupes particulièrement endurantes ou déterminées, comme les ogres, ont plusieurs Points de Vie sur leur profil. Si une telle unité perd des Points de Vie, vous devez retirer autant de figurines que possible : vous ne pouvez pas répartir les pertes de Points de Vie entre les figurines pour éviter de subir des pertes.

Dans cette situation, divisez le nombre de Points de Vie perdus par la valeur de la caractéristique Points de Vie des figurines de l'unité, en retirant autant de pertes au dernier rang. Les Points de Vie perdus en surplus sont notés et seront ajoutés à ceux perdus lors des attaques ultérieures au cours de la partie.

Exemple : Une unité d'ogres perd 5 Points de Vie à cause d'un tir. Les ogres sont des créatures énormes possédant 3 Points de Vie. On en déduit que les 5 Points de Vie perdus provoquent la perte d'un ogre (3 Points de Vie) et qu'il reste 2 Points de Vie perdus en surplus. Ces derniers ne sont pas suffisants pour retirer un autre ogre, mais le joueur doit noter que cette unité a perdu 2 Points de Vie. Dès qu'elle subira à nouveau la perte d'1 Point de Vie, une autre figurine d'ogre sera retirée.

TOUCHES INFLIGEANT LA PERTE DE PLUSIEURS POINTS DE VIE

Certaines machines de guerre, sorts ou armes magiques sont si destructeurs que s'ils infligent une blessure à une figurine, cette dernière ne perd pas seulement 1 Point de Vie mais 2, ou encore un nombre égal au résultat d'1D3 ou d'1D6. Dans un tel cas, effectuez normalement le jet pour blesser et les jets de sauvegarde d'armure et/ou invulnérable qui en résultent. Pour chaque blessure infligée, lancez le dé approprié pour déterminer combien de PV perd la figurine. Une figurine ne peut pas perdre plus de PV que ce qu'elle en possède sur son profil. Si cela arrive, elle est éliminée et les PV perdus en surplus sont ignorés.

FIGURINES AYANT PLUSIEURS POINTS DE VIE ET ARMES INFLIGEANT LA PERTE DE PLUSIEURS POINTS DE VIE

Si une unité de créatures ayant plus d'un PV sur leur profil est touchée par une arme provoquant la perte de plusieurs PV, déterminez individuellement combien de PV sont perdus par chaque figurine (souvenez-vous qu'une figurine ne peut pas perdre plus de PV que ce qu'elle en possède sur son profil). Additionnez tous les PV perdus par l'unité, puis retirez le nombre de figurines approprié, en notant les PV perdus en surplus. Cette méthode s'applique aussi si l'unité est attaquée par un sort ou une arme qui provoque une touche à toutes les figurines de l'unité.

CORPS À CORPS

Vous avez réussi à déborder l'ennemi, à l'affaiblir grâce à vos sorts et vos tirs, il est maintenant temps de terminer le travail ! La phase de corps à corps est sans doute la plus décisive à Warhammer. C'est là que sont résolues les mêlées, là que vos guerriers frappent, parent et s'enfoncent dans les rangs adverses. Une phase de corps à corps réussie peut changer la destinée de votre armée. Si vous avez bien préparé votre affaire durant les phases de mouvement, de magie et de tir, c'est à ce moment-là que vous serez récompensé.

Contrairement aux autres phases du jeu, celle de corps à corps permet aux deux camps de s'infliger mutuellement des dégâts, même si c'est le joueur dont c'est le tour qui choisira l'ordre de résolution des combats.

Tous les combats doivent être résolus durant cette phase : une unité engagée ne peut pas décider de ne pas combattre, quelle que puisse en être la raison. Après tout, une fois que vos guerriers auront chargé l'ennemi, ils ne vont certainement pas rester les bras croisés !

La plupart des combats concernent une unité d'un camp luttant contre une unité du camp adverse, nous allons donc commencer par ce cas de figure. Cependant, il arrivera parfois que se déroulent des combats multiples, engageant plusieurs unités des deux camps. Ces combats multiples suivent des règles additionnelles qui seront exposées en fin de chapitre. Puisque tous les règles du combat simple s'appliquent aussi au combat multiple, vous trouverez sans doute plus clair de lire l'ensemble de cette section.

QU'EST-CE QU'UNE ATTAQUE DE CORPS À CORPS ?

Une attaque au corps à corps est une attaque qui est effectuée contre un ennemi au contact socle à socle pendant la phase de Corps à Corps. Cela comprend les attaques de piétinement et les touches d'impact (voir la section Règles Spéciales) ainsi que toutes autres attaques qui touchent automatiquement.

SÉQUENCE DE LA PHASE DE CORPS À CORPS

Le joueur dont c'est le tour désigne un corps à corps concernant une ou plusieurs de ses unités et livre un round de combat en suivant les règles décrites. Il passe ensuite au corps à corps suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités aient combattu. Vous devez résoudre complètement un corps à corps, y compris ses mouvements de fuite et de poursuite, avant de passer au corps à corps suivant.

RÉSUMÉ D'UN CORPS À CORPS

1. LIVREZ UN ROUND DE COMBAT

- *Qui peut frapper ?*
- *Combien d'attaques ?*
- *Ordre de frappe*
- *Jets pour toucher*
- *Jets pour blesser*
- *Jets de sauvegarde*
- *Retrait des pertes*

2. CALCULEZ LE RÉSULTAT DE COMBAT

- *Bonus au résultat de combat*
- *Qui est le vainqueur ?*

3. LE PERDANT EFFECTUE UN TEST DE MORAL

- *Test de moral*
- *Reformation de combat*

4. FUITE ET POURSUITE

- *Rester sur place ou poursuivre ?*
- *Jet de fuite*
- *Jet de poursuite*
- *Rattrapé !*
- *Déplacement des unités en fuite*
- *Reformation des unités restées sur place*
- *Déplacement des poursuivants*

1. LIVRER UN ROUND DE CORPS À CORPS

De même que toute unité pouvant combattre (celles en contact avec l'ennemi) doit le faire, toutes les figurines en contact socle à socle avec un ennemi doivent frapper. Les figurines ne peuvent pas décider de ne pas frapper, pas plus qu'elles ne peuvent normalement être empêchées de le faire.

Il arrivera parfois qu'un sort ou une règle spéciale empêche une figurine de frapper, mais le plus souvent, ce cas de figure se contentera de lui compliquer les choses. La volonté de survivre est particulièrement forte quand une machine à tuer de 2 mètres 50 de haut vous menace avec une hache.

PREMIER ROUND DE CORPS À CORPS

Plusieurs règles font références au premier round de corps-à-corps. Le premier round de corps-à-corps est le premier round de corps-à-corps que l'unité effectue sans se désengager lors d'une fuite, poursuite ou d'autres effets.

Cela signifie que si une unité déjà engagée au corps à corps avec une unité se retrouve engagée avec une nouvelle unité, cela ne comptera comme le premier round de corps à corps que pour la nouvelle unité, pas pour les unités qui étaient déjà engagées au combat.

QUI PEUT FRAPPER ?

Les figurines peuvent frapper si elles sont en contact socle à socle avec une figurine ennemie quand vient leur moment de frapper, même si ce contact se fait en coin.

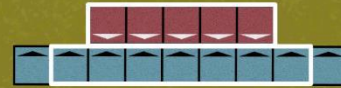
Même une figurine attaquée de flanc ou de dos peut frapper. Dans ce cas, elle n'est pas tournée pour faire face à l'ennemi, on suppose simplement que le guerrier pivote pour être en bonne position de combat.

Normalement, un guerrier ne peut frapper que sur une figurine ennemie en contact socle à socle avec lui. L'exception la plus courante est lorsqu'il effectue une attaque de soutien.

Cependant, vous pouvez toujours effectuer des attaques contre les hommes du rang de l'unité ennemie, à condition que votre figurine soit en contact avec n'importe quelle figurine de l'unité adverse (y compris les personnages et les membres d'état-major).

Si une figurine a plus d'une attaque et qu'elle se retrouve au contact de deux ennemis ou plus avec des profils différents, elle doit choisir laquelle elle attaquera quand viendra son tour (ce choix doit se faire avant que les dés ne soient lancés)

Les figurines en contact avec un ennemi, même par les coins, peuvent attaquer (et sont donc marqués en blanc)



Ces deux figurines bleues sont en contact à la fois avec une figurine d'infanterie et une figurine de cavalerie. Elles peuvent donc choisir de diriger leurs attaques contre l'une ou l'autre des unités.

COMBIEN D'ATTAQUES ?

Les figurines en contact socle à socle avec au moins une figurine ennemie portent un nombre de coups égal à la caractéristique Attaques de leur profil.

Pour la plupart des figurines, ce sera généralement 1 Attaque, même si certains bonus, pour l'utilisation d'une arme additionnelle, sorts ou règles spéciales peuvent augmenter ou abaisser cela. Les créatures les plus puissantes, les personnages ou les monstres auront souvent 2, 3 ou 4 Attaques, parfois même plus encore.

ATTAQUES DE SOUTIEN

Les guerriers du deuxième rang ne restent pas à rien faire, ils tentent eux aussi de porter des coups à l'ennemi. Les attaques portées par ces figurines sont nommées "attaques de soutien".

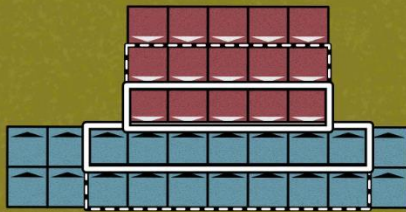
Une figurine peut porter une attaque de soutien si elle se trouve directement derrière une figurine amie elle-même en contact socle à socle avec l'ennemi.

Les attaques de soutien ne peuvent pas être portées sur les côtés ou vers l'arrière. Elles ne peuvent pas non plus être portées par des figurines en contact avec l'ennemi, un guerrier doit combattre son ennemi le plus immédiat !

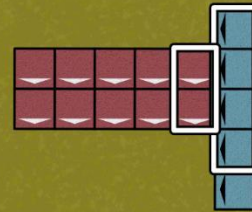
Bien sûr, un guerrier effectuant une attaque de soutien est plus gêné qu'un autre se trouvant au premier rang. Pour représenter ceci, il ne peut effectuer qu'une seule Attaque, quel que soit le nombre d'Attaques figurant sur son profil ou tout bonus dont il pourrait normalement profiter de par une règle spéciale ou tout autre raison.

Toute attaque de soutien est portée contre la figurine au contact avec la figurine du premier rang. Si cette figurine du premier rang est en contact avec plusieurs ennemis disposant d'un profil différent, le joueur peut choisir (avant que tout dé ne soit jeté) laquelle est la cible de l'attaque de soutien.

les figurines (en pointillé) peuvent porter des attaques de soutien puisqu'elles sont directement derrière les figurines pouvant porter leurs attaques normales (en lignes continues)



les figurines engagées le sont sur leur flanc, toute attaque de soutien est donc impossible.



les figurines du rang incomplet sont déplacées au contact socle à socle de l'ennemi.



RANGS INCOMPLETS

Un espace anormal résultant de l'absence de figurines ne peut jamais empêcher les guerriers de frapper.

Si une unité est engagée sur son flanc, les figurines d'un rang incomplet sont déplacées en contact avec l'ennemi afin de pouvoir combattre normalement. Si l'unité est engagée sur son arrière (ou sur ses deux flancs à la fois), certaines figurines ennemies peuvent ne pas pouvoir être déplacées en contact socle à socle à cause d'un rang incomplet. Dans cette situation bien spécifique, les figurines combattent malgré l'espace existant entre les socles. Dans la réalité, les guerriers ne s'arrêteraient pas à un pas de l'ennemi et poursuivraient en avant pour l'engager. Considérez ces figurines comme si elles étaient en contact socle à socle avec l'ennemi.

*lignes continues = attaque normalement
lignes pointillées = peut faire une attaque de soutien*



Si les pertes infligées à l'unité rouge fait que les deux unités se retrouvent séparées, avancez l'unité bleue pour la remettre au contact.

ORDRE DE FRAPPE

Les attaques sont portées par ordre d'Initiative. Si une figurine est tuée avant d'avoir pu frapper, elle ne combat pas. En cas d'Initiatives égales, les attaques sont portées simultanément.

Dans la fureur des combats, l'avantage revient au plus rapide. Un adversaire trop lent sera souvent mis hors de combat avant d'avoir pu porter le moindre coup. En résumé : celui qui frappe le premier le fait avec plus d'efficacité.

La caractéristique Initiative d'une figurine détermine son ordre de frappe au corps à corps (cela inclut les bonus pour utiliser certaines armes ou les sorts qui peuvent améliorer l'initiative). Commencez par la plus haute Initiative et descendez vers la plus basse. Une figurine porte ses attaques lorsque vient son rang d'Initiative, en supposant bien sûr qu'elle n'a pas été tuée avant pas un adversaire disposant d'une meilleure Initiative et qu'il reste des ennemis au contact socle à socle avec elle. En cas d'Initiatives égales entre deux figurines, leurs attaques sont résolues simultanément.

Les figurines qui ont été chargées lors de ce tour ajoutent +1 à leur Initiative. Cela représente leur élan alors qu'elles se jettent sur l'ennemi.

PLUSIEURS PROFILS ET ORDRE DE FRAPPE

Lorsqu'une figurine dispose d'Attaques associées à différentes valeurs d'Initiatives, comme pour un chevalier ou toute autre figurine montée, résolvez chaque Attaque selon sa propre Initiative.

Si la figurine est tuée avant d'avoir pu porter toutes ses attaques (parce que certaines d'entre elles ont une Initiative plus basse que celle de l'ennemi), alors elles sont bien évidemment perdues, comme pour une figurine n'ayant qu'une Attaque sur son profil et qui aurait été tuée avant d'avoir pu frapper.

De même, une figurine avec plusieurs Attaques d'Initiatives différentes pourra se retrouver dans l'incapacité de frapper parce qu'elle n'aura plus aucune cible éligible. Ce sera généralement le cas parce que vos autres guerriers auront déjà commis un véritable massacre chez l'ennemi.

JETS POUR TOUCHER

Lancez 1D6 pour chaque Attaque. Comparez la Capacité de Combat de l'attaquant à celle du défenseur pour déterminer le résultat à obtenir pour toucher.

Pour déterminer si des touches sont obtenues, lancez 1D6 pour chaque Attaque que doit porter la figurine. Le résultat à obtenir dépend du rapport entre la Capacité de Combat de l'attaquant et celle du défenseur. Comparez les deux Capacités de Combat et consultez le Tableau des Jets pour Toucher pour trouver le résultat minimum à obtenir.

Si vous regardez le tableau, vous remarquerez que deux Capacités de Combat égales signifient que l'attaquant touche sur 4+, mais que si celle de l'attaquant est supérieure, il touche sur 3+. Dans les cas où la Capacité de Combat de l'attaquant est plus de deux fois supérieure à celle de la cible, ce dernier a besoin de 2+ pour toucher. Dans les rares cas où la Capacité de Combat de la cible est plus de deux fois supérieure à celle de l'attaquant, ce dernier a besoin de 5+ pour toucher. Si votre adversaire a le double de la Capacité de Combat de votre figurine plus 3, alors un 6 sera nécessaire.

Si le résultat est trop bas, l'attaque est ratée, s'il est au moins égal, l'attaque a touché. Des modificateurs s'appliquent parfois, mais un résultat naturel de 6 entraîne toujours une touche réussie, un résultat naturel de 1 entraîne toujours une touche ratée.

CAPACITÉ DE COMBAT (CC) CIBLE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	6+	6+	6+	6+
3	2+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	6+	6+
4	2+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	2+	2+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	2+	2+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	2+	2+	2+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	2+	2+	2+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

JETS POUR BLESSER

Lancez 1D6 par Attaque qui a touché. Comparez la Force de l'attaquant à l'Endurance de la cible pour connaître le résultat requis pour blesser.

Toutes les touches ne vont pas blesser l'ennemi - certains coups vont rebondir sur une fourrure épaisse, d'autres ne provoqueraient qu'une blessure superficielle. Comme pour le tir, une fois que l'ennemi est touché, vous devez effectuer un nouveau jet de dé pour voir s'il est blessé. Ramassez tous les dés qui ont touché et lancez-les de nouveau.

Consultez alors le Tableau de Blessure, en comparant la Force de l'Attaquant à l'Endurance de sa cible. Ces deux valeurs figurent sur les profils des créatures. Le tableau indique le résultat minimum à obtenir sur 1D6 pour infliger une blessure. Dans la plupart des cas, la Force de l'attaquant sera utilisée quelle que soit son arme. Cependant, certaines armes donnent un bonus en Force à l'attaquant, comme nous le verrons dans le chapitre Armes.

Pensez à différencier les dés si des figurines disposent de valeurs de Force différentes. Un score de 1 échoue toujours et un score de 6 est toujours un succès peu importe les modificateurs.

ENDURANCE (E) DE LA CIBLE

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
2	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

FORCE (F) DE L'ATTAQUANT

JETS DE SAUVEGARDE

L'ennemi doit maintenant lancer 1D6 pour chaque blessure subie par ses figurines. Si le résultat est égal ou supérieur à sa sauvegarde, la blessure est annulée.

Comme lors de la phase de tir, le joueur ennemi peut tenter de "sauvegarder" chaque blessure qu'il a subie. Il lance 1D6 pour chaque blessure réussie contre ses figurines, s'il obtient un résultat égal ou supérieur à la sauvegarde de sa figurine (après que tout modificateur a été appliqué) la blessure a été détournée par l'armure. Référez-vous à la partie "jets de sauvegarde" de la phase de tir si vous avez besoin d'un rappel sur les différents jets de sauvegarde et la manière dont ils fonctionnent. Rappelez-vous que les blessures causées par les Force de 4 et supérieures infligent un malus à la sauvegarde d'armure.

Force	Modificateur
1	-
2	-
3	-
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9	-6
10	-7

RETRAIT DES PERTES

Les pertes sont retirées sur le rang arrière, comme pour un tir. Les figurines qui avancent pour prendre la place d'un camarade tombé pourront frapper, pourvu que leur seuil d'Initiative ne soit pas encore passé.

Une fois les jets de sauvegarde effectués, il faut enlever les pertes. Les pertes au corps à corps sont enlevées de la même manière que celles entraînées par les tirs. On peut imaginer que les combattants tombent au premier rang, mais ceux des rangs arrières avanceront pour combler les brèches. Les pertes sont par conséquent retirées sur le dernier rang de l'unité. Ceci signifie que dans le cas d'une unité assez importante, la perte de quelques figurines ne réduira pas le nombre d'Attaques qu'elle pourra effectuer en riposte.

Il peut arriver qu'une figurine provoque plus de pertes qu'elle n'a de figurines à son contact. Les pertes en plus sont retirées à l'unité dans son ensemble, pour représenter le combattant qui s'enfonce dans les rangs.

Il peut être utile de ne pas ranger tout de suite les pertes, mais de les laisser temporairement près de leur unité. Cela vous aidera à comparer le nombre de pertes infligées de part et d'autre et à définir quel camp a gagné le combat.

2. CALCUL DU RÉSULTAT DE COMBAT

Une fois que toutes les figurines engagées dans le combat ont frappé, ce que nous appelons un "round de combat" est terminé.

Il est maintenant temps de déterminer le vainqueur du combat. Les pertes infligées jouent un grand rôle dans la victoire, mais d'autres facteurs, comme la masse des combattants, l'impact d'une charge ou le fait d'avoir chargé depuis une position dominante interviennent aussi.

Le vainqueur du combat est déterminé par le nombre de pertes subies par chaque camp, plus un certain nombre d'autres bonus. Pour calculer qui a gagné le combat, nous devons d'abord calculer le résultat de chaque camp. Ce résultat est calculé en additionnant les bonus suivants :

POINTS DE VIE ENLEVÉS

+1 pour chaque Point de Vie enlevé à l'ennemi.

Infliger des pertes est un facteur important dans la résolution d'un combat, sans doute le plus important de tous.

Le résultat de base de chaque camp est égal au nombre de Points de Vie enlevés à l'ennemi pendant la phase de corps à corps, quelque soit la source de blessures (excepté si les blessures sont causées par une unité amie). Il est important de prendre en compte le nombre de Points de Vie enlevés plutôt que le nombre de pertes infligées, puisque la plupart des monstres et des personnages disposent de plusieurs Points de Vie et qu'ils peuvent encaisser plusieurs blessures avant de succomber.

De plus, nos guerriers attachent de l'importance aux blessures qu'ils peuvent infliger à ces redoutables adversaires, même s'ils ne meurent pas dans l'immédiat. Ne prenez PAS en compte les blessures sauvegardées, mais uniquement les Points de Vie réellement enlevés.

CHARGE !

+1 au résultat de combat si l'unité a chargé.

L'impact d'une charge peut donner un certain avantage à votre unité et affecter la motivation de l'ennemi. Si votre unité a chargé durant ce tour, elle reçoit un bonus de +1 sur son résultat de combat.

RANGS SUPPLÉMENTAIRES

+1 pour chaque rang supplémentaire comptant au moins 5 figurines, jusqu'à un maximum de +3.

Les rangs d'une unité ne sont pas seulement là pour fournir de quoi combler les pertes, ils effectuent également une poussée qui peut suffire à faire pencher la balance.

Si votre unité fait au moins 5 figurines de large, vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur votre résultat de combat pour chaque rang de 5 figurines ou plus après le premier rang, à la fin du combat et jusqu'à un maximum de +3. Notez que ce bonus revient également à un rang incomplet s'il compte au moins 5 figurines.

Si vous avez plusieurs unités engagées dans le même combat, les bonus de rangs supplémentaires se cumulent à condition que les unités n'engagent pas l'unité adverse sur le même arc. Si deux de vos unités engagent une unité ennemie dans le même arc, ne prenez que le bonus de rang le plus élevé de vos deux unités.

Désorganisation

Une unité ne reçoit plus de bonus de rangs et ne peut plus être Indomptable si elle est désorganisée.

Une unité se trouve désorganisée si elle est attaquée de flanc ou de dos par l'ennemi, et si cet ennemi a une puissance d'unité de 10 ou plus. De plus petites unités ne sont pas assez importantes pour causer cette désorganisation.

Un ennemi commence parfois un combat avec assez de figurines pour provoquer une désorganisation, mais il subira assez de pertes pour ne plus avoir une puissance d'unité de 10. Dans ce cas, l'unité attaquée n'est plus désorganisée et elle peut à nouveau profiter de son bonus de rang.

SURNOMBRE

+1 au résultat de combat si vous avez une Puissance d'Unité supérieure à celle de votre adversaire.

Quand un groupe de guerriers n'a pas l'avantage du nombre, il a plus de risque de perdre courage. Si votre unité a une Puissance d'Unité supérieure à celle de votre ennemi, ajoutez +1 à la résolution de combat. Si plusieurs unités sont impliquées dans le même combat, additionnez les Puissances d'Unités des combattants des deux côtés pour déterminer si un des deux camps gagne ce bonus.

BANNIÈRE

+1 si l'unité compte un porte-étendard.

La plupart des unités partent au combat en portant haut les couleurs de leur cité, nation, tribu ou divinité. Si votre unité compte un porte-étendard, elle ajoute +1 à son résultat de combat. Ce bonus est cumulatif si plusieurs unités sont impliquées dans le même combat, chacune avec sa propre bannière.

Grande Bannière

Les troupes combattent plus féroce­ment sous la bannière personnelle de leur seigneur. Ainsi, si votre unité comprend la Grande Bannière de l'armée, elle reçoit un bonus de +1, qui peut se cumuler avec le bonus donné par sa propre bannière régimentaire.

ATTAQUE DE FLANC

+1 si l'unité combat un ennemi de flanc.

Combattre un ennemi de flanc apporte toujours un avantage. Les guerriers ne peuvent pas facilement se tourner pour faire face à l'agresseur, et l'apparition soudaine d'un ennemi là où on ne l'attend pas est un important facteur psychologique. Ainsi, si votre unité combat un ennemi sur le flanc de celui-ci et que sa Puissance d'Unité est d'au moins 5, elle reçoit un bonus de +1 sur son résultat de combat. Si l'ennemi est engagé sur ses deux flancs, vous recevez un bonus total de +2.

ATTAQUE DE DOS

+2 si l'unité combat un ennemi de dos.

Combattre un ennemi sur ses arrières est encore plus avantageux que de le faire de flanc. Si votre unité combat un ennemi de dos et que sa Puissance d'Unité est d'au moins 5, elle reçoit un bonus de +2 sur son résultat de combat.

POSITION DOMINANTE

+1 si l'unité combat depuis une position surélevée.

Charger depuis une hauteur ou tenir une forte position défensive au sommet d'un rocher escarpé représentent des avantages significatifs. Ainsi, si votre unité a chargé ou qu'elle combat à partir d'une position plus élevée que l'adversaire, elle reçoit un bonus de +1. Dans le cas d'une charge depuis une position dominante, n'appliquez le bonus que lors du tour ou l'unité à chargé si elle finit sa charge au même niveau que l'adversaire. Dans le cas d'un combat impliquant de multiples unités, le camp qui a le rang combattant dans la position la plus élevée gagne ce bonus.

CARNAGE

+1 par Point de Vie en plus enlevé lors d'un défi, jusqu'à un maximum de +3.

Lorsqu'une unité voit son meilleur combattant se faire étripé en combat singulier, son moral risque d'en prendre un coup. Si un personnage disputant un défi tue son adversaire et lui enlève plus de Points de Vie qu'il ne lui en restait à ce moment de la partie, chaque Point de Vie ôté "en plus" ajoute +1 au résultat de combat, jusqu'à un maximum de +3.

Les défis sont un type particulier de corps à corps réservé aux personnages et sont décrits plus en détail dans le chapitre dédié aux personnages.

QUI EST LE VAINQUEUR ?

L'unité qui a le plus haut résultat de combat gagne ce combat.

Une fois tous les bonus additionnés et les résultats de combat définitifs déterminés, vous êtes en mesure de dire qui a gagné le combat : il s'agit en fait du camp qui a obtenu le plus haut résultat de combat. Le camp adverse a donc perdu et pourrait bien tourner les talons et s'enfuir comme nous le verrons plus tard. Si les deux camps ont le même résultat de combat, il y a dans ce cas égalité et l'affrontement se poursuivra au tour suivant.

Plus grand sera l'écart entre les deux résultats de combat, plus la victoire sera décisive.

ANNIHILATION !

Bien sûr, si l'un des camps a totalement annihilé l'autre, il est automatiquement vainqueur du combat. Dans ce cas, l'unité gagnante parvient automatiquement à contenir sa poursuite et elle se reforme. Par ailleurs, si cette unité avait chargé durant ce même tour, elle pourra décider d'effectuer une charge irrésistible.

3. LE PERDANT EFFECTUE UN TEST DE MORAL

L'unité qui perd un combat doit effectuer un test de moral et s'enfuir si elle le rate ! Ce test de moral est modifié par l'écart entre les deux résultats de combat.

Il est rare dans ce genre de corps à corps que les adversaires combattent jusqu'au dernier homme. Vaincre l'adversaire est bien plus facile si vous parvenez à le démoraliser.

Le camp qui a perdu le combat doit effectuer un test pour déterminer s'il poursuit le combat ou s'il est démoralisé et s'enfuit. Ceci est appelé un test de moral. Les unités menées par un officier charismatique ou composées de combattants professionnels ont plus de chances de tenir leurs rangs, alors que d'autres moins fiables auront plus de chance de prendre la fuite.

EFFECTUER UN TEST DE MORAL

Un test de Moral est un test de Commandement. Cependant, avant de lancer les dés, il convient de calculer la différence entre le résultat de combat du vainqueur et celui du vaincu, puisque cette différence viendra s'appliquer en pénalité au Commandement du vaincu. Si le total du jet de dés est égal ou inférieur au Commandement ainsi modifié du perdant, l'unité reste sur place et livrera un nouveau round de corps à corps. Si le total du jet de dés est supérieur au Commandement modifié du perdant, alors l'unité est démoralisée et s'enfuit. Notez que ce Commandement modifié n'est utilisé que pour le test de moral et la tentative de reformation de combat (expliqué plus loin).

Exemple : une unité doit faire un test de moral à -3, du fait de la différence entre les scores. L'unité a un commandement de 8 mais la pénalité de -3 le réduit à 5. Le joueur devra donc obtenir 5 ou moins pour continuer le combat. Le joueur lance 2D6 et obtient un 7. Ce score est plus élevé que le commandement modifié. L'unité est donc démoralisée et s'enfuit.

Exemple : une unité doit faire un test de moral à -3, du fait de la différence entre les scores. L'unité a un commandement de 8 mais la pénalité de -3 le réduit à 5. Le joueur devra donc obtenir 5 ou moins pour continuer le combat. Le joueur lance 2D6 et obtient un 7. Ce score est plus élevé que le commandement modifié. L'unité est donc démoralisée et s'enfuit.

Notez que si la pénalité au Commandement de l'unité vaincue est supérieure ou égale à sa valeur de Commandement modifiée (avant application de la différence de résultats de combat), elle n'effectue pas de test de moral et fuit automatiquement le combat.

Exemple : une unité doit passer un test de moral avec une pénalité de -5 à son Commandement dû à la différence de résultat de combat. La valeur de Commandement de l'unité est de 5, mais elle passe à 0 pour ce test en raison de la pénalité de -5. L'unité vaincue est donc automatiquement démoralisée et fuit sans effectuer de test de moral.

INDOMPTABLE

Si une unité vaincue au corps à corps a une Puissance d'Unité plus grande que son ennemi, elle effectue son test de moral sous son Commandement non modifié.

Dans ce genre de bataille, il convient de dire un mot sur le fait de disposer de plus de guerriers que l'adversaire. Non seulement vos hommes se soucient moins de voir tomber quelques-uns de leurs camarades (il en restera toujours assez pour disputer une bonne partie de cartes autour du feu de camp), mais le fait de se sentir plus nombreux les rendra plus courageux. La règle Indomptable vient représenter ceci dans le jeu.

Une unité est considérée comme indomptable lorsqu'elle a une Puissance d'Unité supérieure à son ennemi et une Puissance d'Unité d'au moins 10. De plus, elle doit avoir au moins un rang de 5 figurines (y compris le premier rang). Les unités désorganisées et les tirailleurs (voir Règles spéciales) ne peuvent pas être indomptables.

Une unité indomptable effectue ses tests de moral sous son Commandement non modifié, ignorant tout modificateur négatif à la résolution de combat. Il n'importe plus de savoir si l'unité a été battue d'1 point ou de 100, elle utilise son Commandement normal. Cependant, rappelez-vous qu'une unité qui est désorganisée ne peut pas être indomptable.

REFORMATION DE COMBAT

Supposons qu'une unité ne s'enfuit pas du corps à corps, son chef peut tenter de faire venir davantage de combattants depuis l'arrière pour combattre l'ennemi. Ceci est bien plus facile pour le vainqueur que pour le vaincu, mais une unité disciplinée devrait pouvoir y parvenir même en ayant perdu le combat.

REFORMATION DU VAINQUEUR

Si votre unité a gagné un combat sans que l'adversaire ne se soit enfui, ou si le combat s'est terminé sur une égalité, elle peut effectuer une reformation de combat.

Une reformation de combat se déroule dans l'ensemble comme une reformation ordinaire hormis le fait que le point central de l'unité reformée ne doit pas obligatoirement rester au même endroit. L'application la plus courante est de permettre à une unité de faire face à son adversaire (si elle avait été attaquée de flanc ou de dos), mais cela peut aussi servir à amener davantage de figurines au combat en élargissant le front de l'unité. Il existe cependant trois restrictions :

- Cette reformation ne peut pas servir à sortir des figurines (amies ou ennemies) du contact avec l'ennemi si elles étaient au contact avant la reformation mais une figurine donnée peut être en contact avec des ennemis différents après la reformation si vous le souhaitez.
- L'unité ne peut pas se reformer de sorte à se retrouver en contact avec un arc d'une unité ennemie avec lequel elle n'était pas au contact avant la reformation.
- L'unité doit garder son arc frontal en contact avec une unité ennemie.

REFORMATION DU VAINCU

Si votre unité a perdu un combat, mais qu'elle ne s'est pas enfuie, elle peut également tenter une reformation de combat.

Dans ce cas, votre unité doit effectuer un test de Commandement afin de voir si elle est assez disciplinée pour le faire. Notez que ce test est soumis à tous les modificateurs résultat de la perte du combat, comme pour le test de moral. Si l'unité était indomptable ce test est effectué sous son Commandement non modifié. Si le test est raté, l'unité ne peut pas se reformer. Si le test est réussi, elle peut se reformer, comme expliqué ci-dessus.

SITUATIONS PARTICULIÈRES

Si les deux camps souhaitent effectuer (ou tenter d'effectuer) une reformation de combat, effectuez les tests requis, puis jetez un autre dé pour déterminer quel camp se reforme en premier (le vainqueur de ce jet décide de l'ordre).

Si une unité est engagée sur plusieurs de ses faces (par exemple de front et sur l'un de ses flancs), elle ne peut pas faire de reformation de combat.

Dans le cas où de multiples unités sont impliquées dans le même combat et qu'une unité fuit, les reformations ne sont faites qu'une fois toutes les tentatives de poursuite faites.

Dans certains cas, certainement à cause d'une unité préalablement engagée au combat et qui a fui, deux unités peuvent se retrouver partiellement engagées avec plusieurs figurines du premier rang qui ne combattent pas. Dans ces situations, l'unité avec la Puissance d'Unité la plus faible doit glisser de sorte à ce que tout le premier rang d'un des deux unités soit au contact. Ce mouvement est fait une fois que toutes les reformations ont été faites.

4. FUITE ET POURSUITE

Si une unité rate un test de moral, elle doit s'enfuir et pourrait bien être fauchée dans sa fuite.

Quels que puissent être les dégâts causés par les combats, les fuites et les poursuites qui en résultent peuvent s'avérer tout autant sanglantes, sinon plus. Lorsqu'une unité s'enfuit d'un combat, elle le fait dans le plus grand désordre. Les guerriers se sauvent aussi vite qu'ils le peuvent, jetant même parfois leurs armes et leur équipement pour s'alléger et ne se préoccupant de rien d'autre que de leur survie immédiate. Pour l'unité en poursuite, les fuyards sont des proies faciles. Un régiment qui fuit d'un combat est presque certainement condamné, sa seule chance est de distancer ses poursuivants.

RESTER OU POURSUIVRE ?

L'unité victorieuse peut choisir de poursuivre ou d'essayer de ne pas le faire.

Si l'unité qui a perdu le combat rate son test de moral, elle doit fuir, l'unité gagnante a alors deux possibilités. Elle peut poursuivre l'ennemi afin de consolider sa victoire en éparpillant définitivement l'unité adverse. Elle peut d'autre part tenter de rester sur place et exploiter le léger répit apporté par sa victoire pour se réorganiser en vue des autres affrontements à venir. Parvenir à ne pas poursuivre nécessite une certaine discipline qui peut facilement s'envoler dans la ferveur des combats.

Par conséquent, l'unité qui désire ne pas poursuivre doit effectuer un test de Commandement, lequel représente les efforts de son officier pour retenir ses hommes. Si le test est réussi, l'unité suit vos ordres et reste sur place, elle peut alors décider de se reformer dès que l'ennemi aura fui. Si le test est raté, alors toute l'autorité de l'officier n'aura pas suffi à retenir les soldats et ils se jetteront tous à la poursuite de l'ennemi en fuite, officier compris.

JET DE FUITE

L'unité qui s'enfuit jette 2D6.

Une fois les intentions du vainqueur annoncées, il est temps de voir comment s'y prend le fuyard et de calculer sa distance de fuite.

Il est délicat de dire précisément sur quelle distance courront les fuyards parce qu'ils ne constituent plus une unité bien rangée, mais plutôt un fouillis total. En fait, à moins que l'unité ne réponde à une seule et même volonté, il est plus que probable qu'elle soit plongée en pleine confusion, ce qui la rend encore plus susceptible de se faire rattraper. Pour représenter ceci, le joueur qui contrôle l'unité en fuite jette 2D6, le total est le jet de fuite.

JET DE POURSUITE

L'unité qui poursuit jette 2D6.

Les poursuivants parviennent-ils à rattraper les fuyards ? Pour le découvrir, l'unité poursuivante doit effectuer son jet de poursuite. Tout comme celle qui fuit, cette unité doit effectuer une manœuvre qu'il est difficile de contrôler, le joueur jette donc 2D6 afin de déterminer si ses figurines ont été assez rapides pour rattraper leur proie.

RATTRAPÉS !

Si le jet de poursuite est égal ou supérieur au jet de fuite, une partie de l'unité en fuite est détruite.

Si le jet de ou des unité(s) poursuivante(s) est égal ou supérieur à celui de l'unité en fuite, cette dernière est partiellement détruite. Les soldats sont abattus au moment où ils tournent les talons, ou sont éparpillés sans aucun espoir de se regrouper.

L'unité qui fuit subit 2 points de blessures sans aucune sauvegarde possible pour chaque point de Puissance d'Unité de l'unité qui charge l'unité en fuite.

S'il reste des survivants, les poursuivants s'arrêteront à 1 pas derrière les fuyards, comme s'ils avaient chargé une unité en fuite. S'il n'y a pas de survivants, consultez la section "Mouvement de poursuite".

DÉPLACEMENT DE L'UNITÉ EN FUIITE

Les unités en fuite sont retournées pour faire face à la direction de leur fuite, puis déplacées d'un nombre de pas égal à leur jet de fuite.

Si l'unité en fuite a obtenu un plus haut résultat que l'unité en poursuite, ou si elle n'a pas été poursuivie, alors elle parvient à s'échapper. Avec un peu de chance et une fois le danger immédiat écarté, les guerriers parviendront à retrouver leur calme et à participer à nouveau à la bataille.

Pour résoudre le mouvement de fuite, faites pivoter l'unité sur son centre afin qu'elle tourne le dos à son ennemi (plutôt que le centre de l'unité ennemie).

L'unité s'enfuit ensuite en ligne droite sur une distance égale à son jet de fuite. Ce mouvement est à part cela traité exactement comme une fuite durant la phase de Mouvement. N'oubliez donc pas qu'on part du principe qu'une unité en fuite contournera ou se fraiera un passage à travers toute autre unité ou terrain infranchissable dans sa retraite précipitée.

REFORMATION D'UNE UNITÉ RESTÉE SUR PLACE

Une unité qui n'a pas poursuivi un ennemi en fuite peut effectuer une reformation.

Si votre unité a décidé de ne pas poursuivre et a réussi le test requis pour le faire, ou est parvenue à annihiler totalement l'ennemi et n'a pas effectué de Charge irrésistible, elle peut se reformer, comme décrit dans la phase de Mouvement.

<p>1. L'unité rouge à effectuée son test de fuite, puis l'unité bleue son jet de poursuite. Ayant obtenu le plus haut résultat, l'unité rouge parvient à s'enfuir.</p>	<p>2. L'unité rouge pivote sur son centre afin de tourner le dos à l'unité bleue.</p>
<p>3. L'unité rouge s'enfuit droit devant elle, sur une distance en pas égale à son jet de fuite.</p>	<p>4. L'unité bleue est ensuite déplacée droit devant elle sur une distance en pas égale à son jet de poursuite.</p>

MOUVEMENT DE POURSUITE

L'unité en poursuite pivote sur son centre pour faire face à l'unité en fuite, puis se déplace droit devant elle sur une distance égale à son jet de poursuite. Elle s'arrêtera à 1 pas de toute unité amie ou terrain infranchissable, et chargera tout ennemi se trouvant sur son chemin.

Une fois définie la position finale de l'unité en fuite, il est temps de déplacer les poursuivants. Faites pivoter l'unité en poursuite sur son centre (en ignorant les autres unités) pour qu'elle fasse face au centre de l'unité qu'elle poursuit, puis déplacez-la en ligne droite sur une distance égale à son jet de poursuite.

Notez que l'unité poursuivante effectue la totalité de ce déplacement même si elle a rattrapé les fuyards, comme décrit plus tôt. Dans ce cas, le mouvement de poursuite représente l'unité qui s'est élancée en avant afin de disperser ses anciens adversaires et abattre ceux sur lesquels elle a pu mettre la main.

POURSUITE ET OBSTACLES

Contrairement aux troupes en fuite, les poursuivants conservent un certain ordre. Ainsi, si sa poursuite amène une unité au contact (ou la fait traverser) d'une unité amie ou d'un terrain infranchissable, elle s'arrête automatiquement à 1 pas.

POURSUITE SUR UN NOUVEL ENNEMI

Si sa poursuite amène une unité au contact d'un nouvel ennemi, alors elle doit charger ce nouvel ennemi.

Résolvez la charge comme vous le feriez durant la phase de mouvement, en suivant les restrictions normales. Vous n'avez cependant pas à effectuer de jet pour la distance de charge, celle-ci a déjà été déterminée par le jet de poursuite et nous savons déjà qu'elle est suffisante pour atteindre l'ennemi.

L'unité en charge doit effectuer une roue et "fermer la porte" afin d'optimiser la mise au contact, comme elle le ferait pour une charge tout à fait ordinaire.

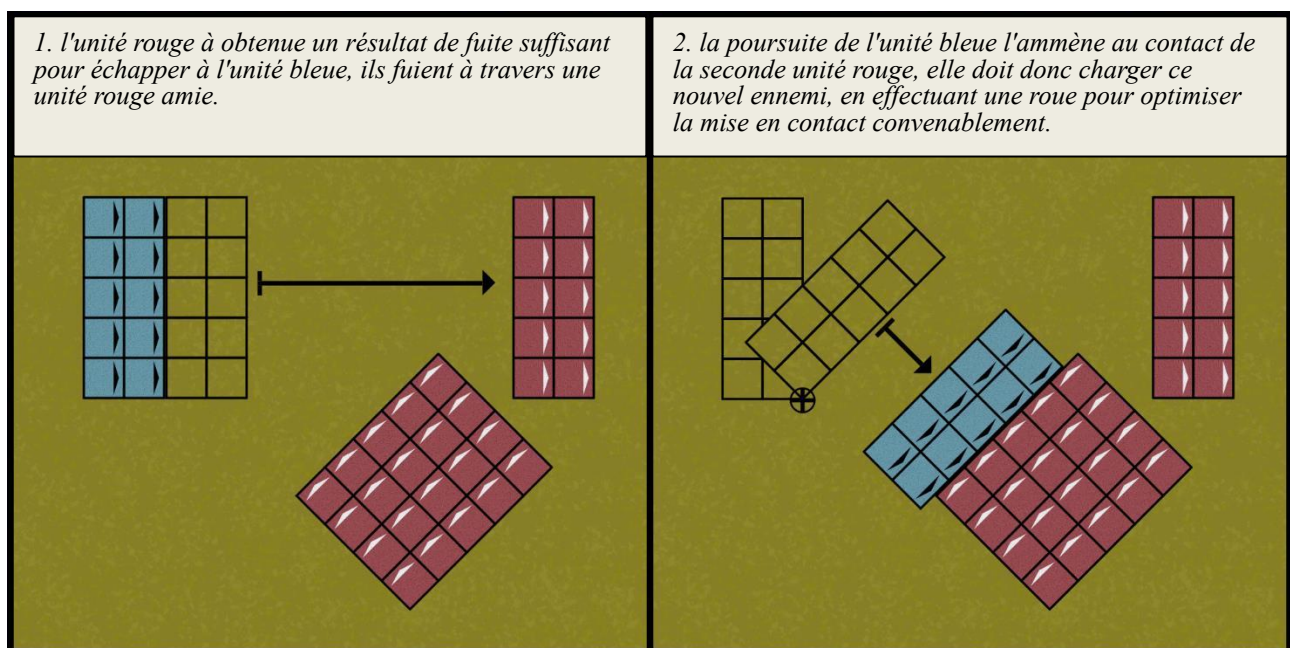
Naturellement, l'unité chargée est totalement prise au dépourvu et elle ne peut pas déclarer de réaction. Elle doit tenir sa position.

Si cette unité ennemie était déjà engagée dans un corps à corps qui n'a pas encore été résolu durant cette phase, alors l'unité en poursuite livrera un autre round de combat ! Si cette même unité est assez chanceuse pour gagner ce nouveau combat, elle ne pourra pas effectuer cette fois-ci de charge irrésistible (voir plus loin) et se retiendra automatiquement de poursuivre (et elle pourra se reformer !)

Si l'unité qui a été chargée suite à une poursuite n'était pas engagée dans un combat au début de cette phase de corps à corps, ou si elle était engagée mais que son combat a déjà été résolu durant cette phase de corps à corps, le nouveau combat n'est pas résolu directement, mais le sera dans la phase de corps à corps suivante.

Dans la phase de corps à corps suivante, l'unité en poursuite sera considérée comme ayant chargé.

Ceci pourra avoir comme implication que les deux camps seront considérés comme ayant chargé, dans ce cas les unités des deux camps bénéficieront des avantages de leurs charges respectives (touches d'impact, bonus en Force de lances de cavalerie, etc. ou tout autre bonus qui pourrait être décrit dans ce livre de règles). De plus, les deux camps recevront un bonus de +1 sur leurs résultats de combat, ces deux bonus s'annulant donc dans les faits.



Poursuite dans des ennemis en fuite

Si l'unité chargée était déjà en fuite, elle ne peut pas déclarer de réaction à cette charge. Déplacez les poursuivants au contact de l'unité, comme vous le feriez lors d'une charge contre un ennemi en fuite. Si l'unité en fuite est totalement détruite, l'unité qui poursuit a alors le droit à faire une reformation.

CHARGE IRRÉSISTIBLE !

Si l'unité qui vient de gagner le combat avait effectué une charge dans ce même tour et si elle parvient à anéantir totalement ses adversaires, elle peut avancer en ligne droite de 2D6 pas.

Si une unité vient de charger et qu'à la fin du round de corps à corps tous ses adversaires ont été annihilés (y compris suite au résultat de combat mais pas à cause d'une poursuite), elle peut décider d'effectuer une sorte de mouvement de poursuite, même si elle n'a plus personne à poursuivre réellement. Ceci s'appelle une charge irrésistible et représente l'unité emportée par son élan ou sa soif d'en découdre à nouveau.

Une charge irrésistible est résolue essentiellement comme un mouvement de poursuite. L'unité effectue un mouvement de 2D6 pas droit devant elle, comme si elle poursuivait un ennemi dans cette direction. Toutes les règles régissant les poursuites s'appliquent alors, comme dans le cas d'une rencontre avec un nouvel ennemi ou un terrain infranchissable.

Si vous chargez un ennemi mais que ce dernier est éliminé avant la phase de corps à corps (par un sort ou un gabarit par exemple), vous pouvez choisir soit de faire une charge irrésistible, soit une reformation (à moins que l'unité n'ait réalisé ce tour des mouvements en dehors de la phase de mouvement). Cela est résolu au début de la phase de Corps à corps, avant que le moindre coup n'ait pu être échangé.

POURSUITE HORS DE LA TABLE

Une unité en poursuite arrivant au contact d'un bord de table est emportée par son élan et sort du champ de bataille !

À l'inverse des unités fuyant hors de la table, ces unités pourront revenir en jeu. Il leur sera donc permis de rentrer sur la table lors de leur phase de mouvement suivante, en utilisant les règles des renforts (voir p31). L'unité est placée dos contre le bord de table, le plus près possible de son point de sortie, et dans la même formation. Souvenez-vous qu'elle doit faire face au champ de bataille, avec son dernier rang contre le bord de la table. Il vaut mieux laisser une figurine de l'unité (le porte-étendard par exemple) pour indiquer son point de sortie et l'endroit où elle devra revenir en jeu.

CORPS À CORPS MULTIPLES

Il est possible (et même très probable) de se retrouver avec des combats engageant plusieurs unités de chaque camp.

Un combat multiple est un combat qui concerne plusieurs unités dans l'un ou l'autre camp (ou même les deux camps à la fois !). Voyez des exemples de combats multiples dans les diagrammes ci-contre. À moins que le contraire ne soit spécifié, toutes les règles d'un combat à un contre un s'appliquent à un combat multiple.

COMBATS MULTIPLES ET TESTS DE MORAL

Dans un combat impliquant de multiples unités, vous devez tout d'abord calculer le score de résolution de combat de chaque camp afin de déterminer le camp vainqueur de la mêlée.

Ensuite, le modificateur au test de moral de chaque unité du camp perdant doit être calculé séparément et comparé au résultat de combat des unités ennemies au contact avec votre unité, sans tenir compte des unités amies impliquées dans le combat. Cela signifie que vous allez donc garder le décompte des blessures causées par chaque unité afin de pouvoir calculer leur résultat de combat individuel. Cela peut se faire aisément en plaçant derrière chaque unité les figurines des adversaires qu'elle a tuées.

Les unités du camp perdant mais dont la résolution de combat est supérieure ou égale au score combiné des ennemis au contact ne doivent pas faire de test de moral. Elles sont considérées comme ayant fait un match nul.

De plus, aucune unité du camp perdant ne peut subir un malus plus grand que la différence de résolution de combat totale de leur camp, et cela même si le score de cette unité est bien pire que ceux des unités ennemies qui sont à son contact.

Notez que si une unité est désorganisée (quelle qu'en soit la cause), elle ne peut avoir ses bonus de rangs contre aucune des unités adverses au contact.

Exemple (ci-contre) : Une unité de hallebardiers de l'Empire affronte une unité d'orques sur son front et une unité de gobelins sur son flanc.

Les hallebardiers infligent 2 blessures aux orques et 4 blessures aux gobelins. Ils ont également 3 rangs, un étendard et le surnombre, pour un score total de résolution de combat de 11.

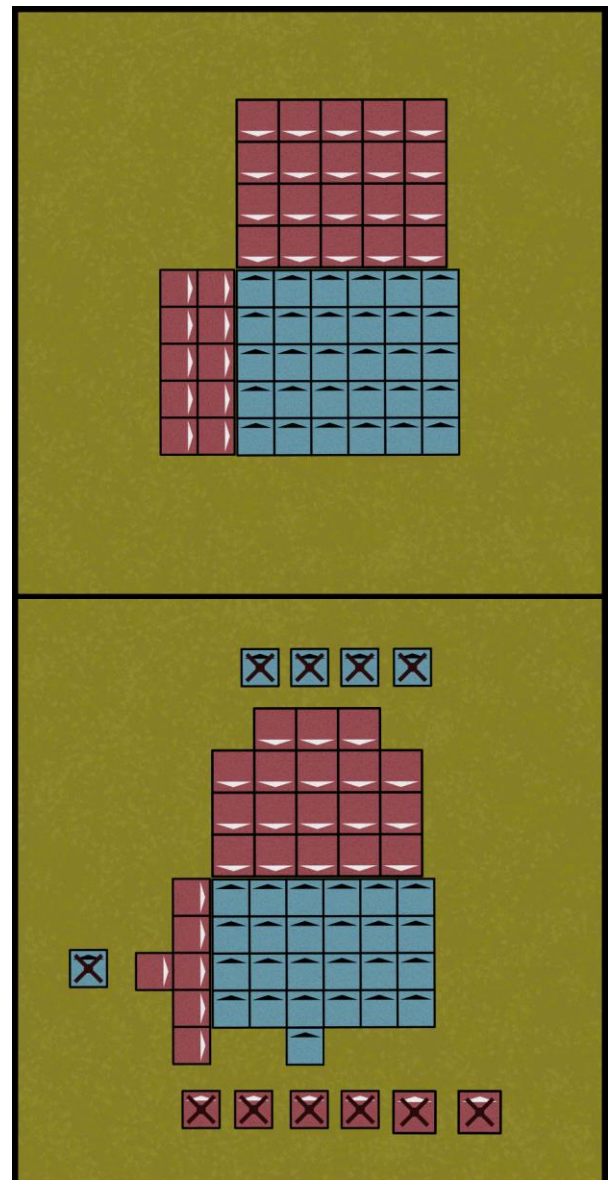
Les orques ont infligé 4 blessures aux hallebardiers, ont 2 rangs et une bannière, pour un total de 7.

Les gobelins ont infligé une blessure aux hallebardiers et ont un bonus d'attaque de flanc, pour un score total de 2.

Les orques et les gobelins ont donc un score combiné de 9, ce qui signifie que les hallebardiers remportent le combat de 2.

Les orques ont un score de résolution de combat de 7 contre les hallebardiers et ces derniers ont un score de résolution de combat de 7 contre les orques. Le résultat entre ces deux unités est donc un match nul et les orques n'ont donc pas à faire de test de moral.

Les gobelins ont un score de résolution de combat de 2 contre les hallebardiers et ces derniers ont un score de 9 contre les gobelins. Normalement, les gobelins devraient perdre le combat de 7. Cependant, comme le combat global a été perdu de seulement 2 points, les gobelins ne subissent qu'un malus de -2 à leur test de moral.



INDOMPTABLES

Toute unité du camp perdant utilise son Commandement non modifié pour son test de moral pourvu que la somme des Puissances d'Unités de toutes les unités amies soit supérieure à la somme des Puissances d'Unités de toutes les unités ennemies. Veuillez noter que les unités désorganisées ne comptent pas dans le calcul de la Puissance d'Unité de leur camp.

COMBATS MULTIPLES ET POURSUITES

Il arrive parfois qu'une unité engagée dans un combat multiple batte plusieurs unités ennemies qui les engagent sur plusieurs côtés.

Lorsque ceci se produit, gardez cela à l'esprit :

Poursuite

Chaque unité du camp vainqueur ne peut poursuivre qu'un seul ennemi parmi ceux avec lesquels elle était en contact (déclarez lequel avant que tout jet de fuite ne soit effectué). De plus, elle ne peut décider de poursuivre si au moins une unité avec laquelle elle était en contact a réussi son test de moral. Ceci est plutôt réaliste, vos guerriers ne courront pas après un ennemi démoralisé s'ils doivent toujours faire face à d'autres qui ont tenu leurs rangs. Si plusieurs unités sont autorisées à poursuivre, le joueur vainqueur décide de l'ordre dans lequel ces poursuites sont résolues.

Fuite

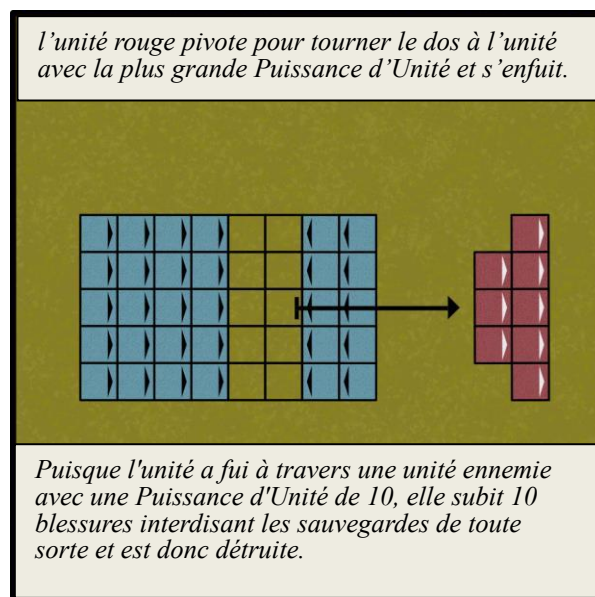
Une unité en fuite doit obtenir un jet supérieur à ceux de toutes les unités qui la poursuivent. Si un seul jet de poursuite est suffisant, alors l'unité en fuite est rattrapée, comme précisé dans les règles sur les charges contre des fuyards.

DIRECTION DES FUITES

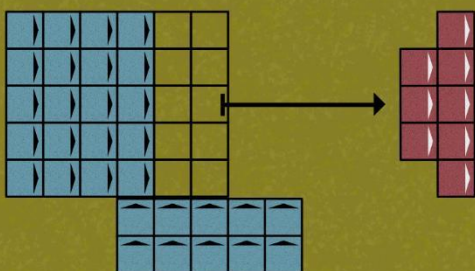
Les combattants voudront toujours fuir à l'opposé de l'ennemi le plus nombreux. Le joueur qui a perdu le combat décide de l'ordre dans lequel sont résolues ses fuites.

Chaque unité en fuite pivote sur son centre (comme si aucune unité ennemie n'était là), afin de tourner le dos à l'unité ennemie ayant la plus forte Puissance d'Unité (en tirant aux dés en cas d'égalité). Chaque unité s'enfuit ensuite en ligne droite dans la direction ainsi définie pour elle, comme décrite plus tôt.

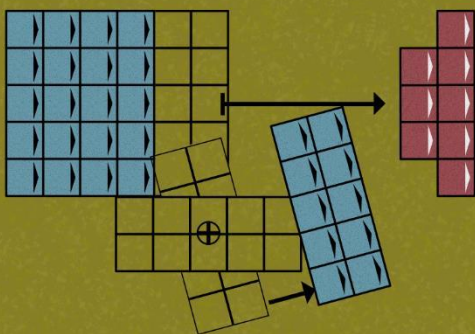
Il arrive parfois que des unités se marchent les unes sur les autres après avoir pivoté face à leur direction de fuite. Ne vous inquiétez pas, estimez simplement cette direction du mieux possible en soulevant par exemple le plateau de mouvement de votre unité.



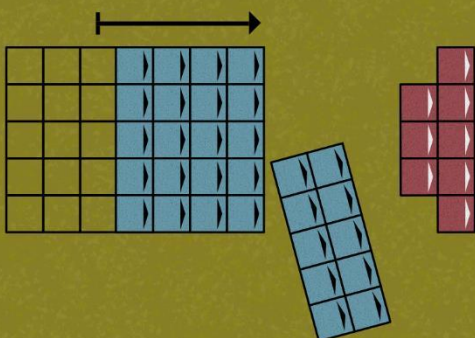
Sans surprise, l'unité rouge à perdue ce combat et ratée son test de moral. Elle a obtenu un jet de fuite suffisant pour s'échapper et s'est déplacée de 7 pas.



Le joueur bleu décide de déplacer sa plus petite unité en premier. L'unité pivote donc sur son centre pour faire face à l'unité rouge en fuite, puis effectue son déplacement de 6 pas. Sa position de départ lui permettrait normalement de venir au contact de l'unité rouge mais il est arrêté à 1 pas d'elle.



La plus grosse unité effectue ensuite son mouvement de poursuite, mais doit s'arrêter à 1 pas de l'unité amie.



DIRECTION DE POURSUITE

Une fois tous les mouvements de fuite effectués, résolvez les poursuites l'une après l'autre. Dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle, chaque unité poursuivante pivote sur son centre pour faire face à l'unité en fuite de son choix, puis la poursuit, comme décrit plus tôt. Il arrivera parfois qu'une unité en poursuite arrive au contact d'une unité en fuite qui avait pourtant obtenu un résultat suffisant pour s'enfuir. Arrêtez alors l'unité en poursuite à 1 pas de celle en fuite.

COMBATS MULTIPLES ET ESPACES ACCIDENTELS

Il peut parfois arriver qu'une unité ne soit plus en contact avec une unité ennemie, sans que celles-ci n'aient été annihilées. Cela arrive souvent lorsqu'une unité est chargée de dos, puisque les pertes sont retirées sur le dernier rang, et cela provoque un espace entre les adversaires. Ceci ne doit jamais être laissé ainsi : en situation réelle, les combattants avancent pour poursuivre le combat et ne resteraient pas bêtement sur place.

Lorsqu'une unité se retrouve isolée de cette manière d'un combat dans lequel elle était engagée, l'unité attaquante doit immédiatement être déplacée du minimum possible afin de combler l'espace. Ce déplacement ne peut pas être utilisé pour que l'unité déplacée engage un côté autre que celui avec lequel elle était en contact, pas plus que pour changer de formation ou engager une unité ennemie qui ne l'était pas dans ce combat. Si ces restrictions ne peuvent pas être respectées, alors c'est à l'unité du défenseur d'être déplacée.

PLUS AUCUN ENNEMI !

Il peut arriver dans un combat multiple qu'à la fin d'un round de combat, une unité ne se retrouve plus engagée avec aucun ennemi (le plus souvent parce que des unités ennemies auront été annihilées). Cette unité se retrouve hors du combat à tout point de vue et pourra donc se déplacer librement à la prochaine occasion. Les blessures qu'elle a infligées lors de ce combat continuent de compter dans le résultat de combat global, mais les autres bonus qu'elle aurait pu apporter, comme la présence d'une bannière, une charge éventuelle, etc. sont ignorés. Notez qu'elle n'est pas prise en compte pour l'indomptabilité de l'ennemi.

PANIQUE

Le champ de bataille est un endroit pour le moins confus, rempli d'incertitudes, de mort et de maintes circonstances déstabilisantes. Dans de telles conditions, il n'est pas surprenant de voir des unités ne pas réagir comme le voudrait leur général. Face au spectacle de leurs camarades en train de se faire massacrer, certains guerriers peuvent quitter le champ de bataille. Dans Warhammer ces situations et les conséquences qu'elles entraînent sont gérées par les règles de Panique.

La panique (et plus important, la résistance à la panique) est un facteur primordial à Warhammer. Des batailles peuvent être gagnées ou perdues à cause d'unités qui paniquent et s'enfuient, même sans avoir subi le moindre dommage au cours des combats.

Les troupes situées à proximité d'autres unités détruites ou en fuite peuvent facilement perdre courage et s'enfuir elles aussi, entraînant à leur tour d'autres unités voisines, et ainsi finir par mettre une armée entière en déroute.

TEST DE PANIQUE

Un test de panique est tout simplement un test de psychologie. Si le test est réussi, tout va bien, mais si le test est raté, l'unité fuit immédiatement comme décrit plus loin.

Notez qu'une unité donnée ne peut effectuer qu'un seul test de panique par phase (mouvement, magie, tir et corps à corps) même s'il existe de nombreuses causes pouvant provoquer ce test. Certains sont effectués immédiatement, et dans de grosses parties, vous trouverez sans doute plus facile d'identifier les unités qui ont déjà réussi un test de panique dans une phase donnée, afin de ne pas leur en faire effectuer un autre dans cette même phase.

Si plusieurs unités de la même armée doivent effectuer un test de panique au même moment, le joueur qui les contrôle choisit dans quel ordre ils sont effectués.

Il peut être utile de noter qu'il existe cependant trois circonstances qui épargneront à toute unité d'avoir à effectuer un test de panique.

- Une unité n'effectue pas de test de panique si elle est engagée dans un corps à corps. La gravité de la situation lui fait oublier ce qui se passe autour d'elle.
- Une unité n'effectue pas de test de panique si elle est déjà en fuite. Les guerriers sont déjà apeurés, rien ne peut les faire courir plus vite.
- Enfin, une unité n'effectue pas de test de panique si elle en a déjà réussi un durant la phase en cours. Ses nerfs ont déjà été mis à l'épreuve et ils ont tenu !

En supposant qu'une unité ne se retrouve pas dans les circonstances ci-dessus, voici les cas dans lesquels elle devra effectuer ce genre de test :

LOURDES PERTES

Une unité doit effectuer un test de panique immédiatement après avoir perdu au moins 25% des figurines qu'elle comptait au début de la phase en cours.

Ce test résulte le plus souvent de pertes subies sous les tirs ou les sorts ennemis, mais il peut résulter d'autres situations comme les suites d'un incident de tir, des tests de terrain dangereux ou d'autres règles spéciales. Quelles que soient les origines des pertes, cela concerne toute unité qui en a subi assez au cours d'une même phase.

Un test de panique à cause de lourdes pertes doit également être effectué immédiatement par une unité en charge si elle est la cible d'un ennemi qui tient sa position et tire et qu'elle subit au moins 25% de pertes. Lorsque cela se produit, il peut arriver que l'unité panique alors qu'elle se trouve techniquement hors de portée des armes utilisées par l'ennemi, ce qui peut paraître un peu étrange. Nous supposons alors que l'unité en charge a subi ces pertes dès qu'elle est arrivée à portée, qu'elle a paniqué et qu'elle s'est enfuie hors de portée. Au lieu d'effectuer tous ces déplacements les uns après les autres, il vaut mieux simplifier les choses et gagner un peu de temps.

UNITÉ AMIE ANNIHILÉE

Si une unité ayant commencé la phase de jeu avec une Puissance d'Unité de 10 ou plus est détruite, quelle qu'en soit la raison, toute unité amie située dans un rayon de 6 pas autour d'elle doit immédiatement effectuer un test de panique.

Ceci couvre des situations comme une unité annihilée par des tirs, la magie, le corps à corps, une poursuite ou toute autre circonstance, en fait. Il vaut mieux laisser l'unité annihilée en place afin de mesurer correctement l'aire d'effet.

UNITÉ AMIE DÉMORALISÉE

Si une unité avec une Puissance d'Unité de 10 ou plus est démoralisée au corps à corps, toute unité amie dans un rayon de 6 pas autour d'elle doit immédiatement effectuer un test de panique.

Mesurez à partir de la position de l'unité avant qu'elle n'effectue son mouvement de fuite.

TRAVERSÉE PAR UNE UNITÉ AMIE EN FUITE

Une unité doit immédiatement effectuer un test de panique si elle est traversée par une unité amie avec une Puissance d'Unité de 10 ou plus en fuite.

Pour plus de simplicité, résolvez complètement le mouvement de fuite avant d'effectuer les tests de panique résultants.

C'est la forme de panique la plus destructrice car, une unité peut en entraîner une autre, qui à son tour en entraînera une autre, etc., jusqu'à ce que toute votre ligne de bataille parte en lambeaux.

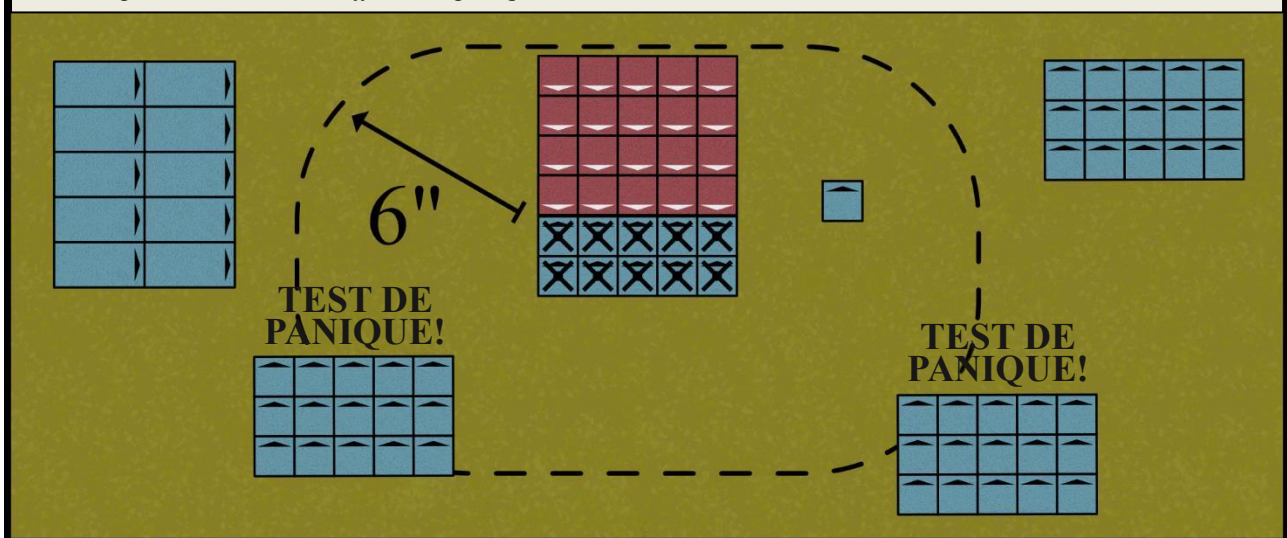
DIRECTION DE FUITE

Si une unité rate un test de panique :

- **Provoqué par de lourdes pertes.** Faites pivoter l'unité sur son centre (en ignorant la présence d'autres unités) pour qu'elle tourne le dos à l'unité adverse ou le décor qui lui a infligé le plus de pertes, puis faites-la fuir normalement. S'il n'y a rien à fuir (par exemple si les dégâts ont été causés par un mage ayant obtenu un fiasco), faites pivoter l'unité sur son centre de sorte à ce qu'elle tourne le dos à l'unité ennemie la plus proche.
- **Provoqué par toute autre raison.** Faites pivoter l'unité sur son centre (en ignorant la présence d'autres unités) pour qu'elle tourne le dos à l'unité adverse la plus proche, puis faites-la fuir normalement.

Si l'unité en panique ne sort pas de la table durant son mouvement de fuite, vous aurez l'occasion de la rallier dans le tour suivant.

L'unité bleue du milieu a été annihilée au corps à corps. Toute unité amie située dans un rayon de 6 pas autour d'elle doit immédiatement effectuer un test de panique. L'unité détruite est laissée en place pour permettre de mesurer précisément l'aire d'effet de la panique.



RÈGLES SPÉCIALES

Une bataille de Warhammer implique des créatures fantastiques et des guerriers surhumains dont les capacités sont si variées et uniques que les règles de base ne peuvent les couvrir. C'est là qu'interviennent les règles spéciales, des règles inhabituelles destinées aux circonstances inhabituelles. Lorsqu'une créature dispose d'une capacité qui outrepassé ou modifie l'une des règles du jeu, elle est représentée par une règle spéciale. Une règle spéciale peut aider une figurine à blesser ses adversaires en lui accordant des attaques empoisonnées ou en augmentant sa Force. Elle peut aussi la rendre plus solide, en améliorant sa sauvegarde d'armure ou en l'autorisant à régénérer les dégâts subis. C'est par le biais de leurs règles spéciales que les dragons crachent du feu, que les assassins frappent comme l'éclair et que les géants terrifient leurs proies.

Cela peut sembler évident, mais à moins que le contraire ne soit spécifié, une figurine n'a pas de règles spéciales. La plupart des règles spéciales sont indiquées par la description des différents types de troupes dans les livres d'armées. De plus, les attaques d'une figurine peuvent être dotées de règles spéciales par l'équipement qu'elle emploie. De même, une figurine peut gagner des règles spéciales après qu'un sort lui a été lancé, ou même parce qu'elle se trouve dans un type de décor particulier. Dans ce cas, les règles de l'équipement, du sort ou du décor en question le spécifient.

La plupart des règles spéciales les plus fréquentes du jeu sont indiquées ici, mais il ne s'agit pas d'une liste exhaustive. Beaucoup de types de troupes disposent de capacités uniques indiquées dans leur livre d'armée respectif. Certaines règles spéciales consistent en partie d'autres règles spéciales, qui sont décrites dans les pages suivantes.

À moins que le contraire ne soit clairement indiqué, les effets de plusieurs règles spéciales sont cumulatifs. Cependant, à moins que le contraire ne soit précisé, une figurine ne gagne pas de bénéfices supplémentaires à posséder plusieurs fois la même règle spéciale. Cette restriction s'applique aussi aux règles spéciales spécifiques à un livre d'armée qui contiennent des règles spéciales normalement cumulatives.

Certaines règles spéciales ont un effet au début de la bataille, ou avant que la partie ne commence. Ces effets seront résolus après que les deux armées se soient déployées et que les règles spéciales de déploiement aient été résolues mais avant de déterminer quel camp joue en premier.

Certaines règles spéciales, en particulier dans les livres d'armées, affectent un certain type de figurine. Veuillez noter que ces règles ne s'appliquent qu'aux unités amies de la même armée et qu'elles n'affectent pas les ennemis ni les alliés à portée, même s'il viennent du même livre d'armée.

Au cours du jeu, il est possible que survienne une situation où deux règles spéciales s'opposent. Dans ces cas, les deux règles spéciales s'annulent soit partiellement, soit totalement, et n'auront pas d'effet.

AQUATIQUE

Alors que les autres créatures luttent pour combattre et se déplacer dans l'eau, les créatures aquatiques y excellent.

Les figurines avec la règle Aquatique peuvent se déplacer dans n'importe quelle zone d'eau du champ de bataille qu'il s'agisse de rivière ou d'eaux profondes qui auraient été infranchissables aux autres figurines, comme s'il s'agissait d'un terrain ouvert. Cependant, ils sont toujours affectés par les effets spéciaux spécifiques à ce terrain (par exemple, les créatures aquatiques ne sont pas immunisées aux dangers des marais).

De plus, les figurines avec cette règle spéciale peuvent marcher, obtenir des bonus de rang et être Indomptables, y compris quand elles sont dans l'eau. Enfin, si toutes les figurines de l'unité ont la règle Aquatique et que la majorité de l'unité se trouve sur un terrain aquatique, alors les tirs ennemis contre cette unité subiront un malus additionnel de -1 pour toucher.

ARMES À DEUX MAINS

Certaines armes sont encombrantes et nécessitent d'être maniées à deux mains.

Si une arme nécessite l'utilisation des deux mains, il est impossible d'utiliser un bouclier ou une arme de base additionnelle en même temps au corps à corps (le bouclier peut cependant être utilisé contre les blessures infligées par les tirs et la magie).

ARMURE NATURELLE (*)

Certaines créatures sont couvertes d'un cuir épais ou d'écailles aussi solides qu'une cuirasse.

La peau de certaines créatures, en particulier celle des hommes-lézards, forme une couche protectrice qui accorde à la figurine une sauvegarde d'armure. Son importance varie d'une figurine à une autre, et est indiquée dans le livre d'armée appropriée. L'armure naturelle peut être combinée avec une pièce d'armure ordinaire pour améliorer encore la protection dont bénéficie une figurine.

ATTAQUES ALÉATOIRES (*)

Certaines créatures se battent de manière incontrôlée en frappant en tout sens.

Les figurines dotées de cette règle spéciale ne disposent pas d'une caractéristique d'Attaques figée, mais exprimée par un jet de dé, comme 1D3, 1D6 ou 1D6+1. Chaque fois qu'une figurine dotée de cette règle doit attaquer, jetez le dé approprié et ajoutez les modificateurs indiqués pour déterminer le nombre d'Attaques que la figurine fera, puis effectuez normalement les jets pour toucher. Si l'unité contient plusieurs figurines effectuant des attaques aléatoires, jetez séparément pour chacune, à moins que le contraire ne soit spécifié.

ATTAQUES ÉLECTRIQUES

Les éclairs sont particulièrement dangereux pour ceux qui portent une armure de métal, les énergies crépitantes les grillant littéralement.

Les attaques électriques ont la règle spéciale Ignore les Sauvegardes d'Armure contre toutes les armures sauf les Armures Naturelles.

À moins que le contraire ne soit spécifié, cette règle s'applique aux attaques de tir et de corps à corps de la figurine (les sorts qu'elle lance ne sont en revanche pas affectés, de même que les attaques spéciales et attaques effectuées avec une arme magique).

ATTAQUES EMPOISONNÉES

Nombreux sont les soldats à user de toxines mortelles pour vaincre leurs ennemis, transformant une simple égratignure en blessure fatale.

Une figurine dotée de cette règle reçoit un bonus de +1 à tous ses jets pour blesser. Par exemple, si elle blesse normalement sur 4+, une figurine avec cette règle aura seulement besoin d'un 3+ pour blesser. Les sauvegardes d'armures sont modifiées normalement par la Force de l'attaque.

À moins que le contraire ne soit spécifié, cette règle s'applique aux attaques de tir et de corps à corps de la figurine (les sorts qu'elle lance ne sont en revanche pas affectés, de même que les attaques spéciales et les attaques effectuées avec une arme magique).

ATTAQUES ENFLAMMÉES

Le feu ajoute au chaos d'un champ de bataille, et certaines créatures y sont particulièrement vulnérables.

Les figurines dotées d'attaques enflammées causent la peur aux bêtes de guerre, à la cavalerie, aux chars et aux créatures inflammables. Les tests de panique de ces troupes qui sont provoqués par une attaque enflammée subissent un malus de -1 au commandement.

À moins que le contraire ne soit spécifié, cette règle s'applique aux attaques de tir et de corps à corps de la figurine (les sorts qu'elle lance ne sont en revanche pas affectés, de même que les attaques spéciales et les attaques effectuées avec une arme magique).

ATTAQUES GLACIALES

Les attaques de glace ralentissent les ennemis et les affaiblissent, faisant d'eux des cibles faciles.

Les figurines avec cette règle spéciale donnent aux ennemis au contact la règle Frappe Toujours en Dernier. Les sorts et les tirs dotés de la règle Attaques glaciales donnent la règle Frappe Toujours en Dernier jusqu'au début de votre prochain tour si vous parvenez à affecter une unité ennemie (c'est à dire si le sort est lancé avec succès ou si au moins une attaque de tir a touché). Les figurines avec Attaques glaciales ont également la règle Immunité (Attaques glaciales).

À moins que le contraire ne soit spécifié, cette règle s'applique aux attaques de tir et de corps à corps de la figurine (les sorts qu'elle lance ne sont en revanche pas affectés, de même que les attaques spéciales ou effectuées avec une arme magique).

ATTAQUES MAGIQUES

Certaines créatures sont de nature magique, d'autres utilisent des sorts, d'autres encore manient des armes magiques pour vaincre leurs ennemis.

Toutes les attaques provenant de sorts ou effectuées avec une arme magique sont considérées comme des attaques magiques, de même que les attaques clairement désignées comme étant magiques. Les tirs faits par des objets magiques sont également considérés comme des attaques magiques, à moins que leur description ne précise le contraire. Les touches infligées par des fiascos sont également des attaques magiques. Les sorts ne sont jamais considérés comme des attaques physiques.

AVANT-GARDE

L'avant-garde d'une armée est toujours la première à goûter au sang de l'ennemi : il s'agit parfois d'un honneur, mais tout aussi souvent d'un sacrifice visant uniquement à fatiguer l'ennemi avant le reste des combats.

Une fois que les deux camps ont déployé toutes leurs troupes (Éclaireurs compris) mais avant qu'aucun des deux ne joue, les unités dotées de la règle Avant-garde peuvent immédiatement effectuer un mouvement de 6 pas (12 pas dans le cas de la cavalerie), quelle que soit leur valeur de Mouvement (elle ne peuvent pas faire de marche forcée et sont affectées normalement par le terrain). Ce déplacement ne peut pas amener les troupes d'avant-garde à 12 pas ou moins de l'ennemi.

Si les deux camps ont des unités d'avant-garde, les joueurs tirent aux dés pour savoir qui fait avancer le premier l'une de ses unités bénéficiant de cette règle, puis c'est au tour de l'ennemi, et ainsi de suite.

Les unités qui ont accompli un mouvement d'avant-garde ne peuvent pas déclarer de charge lors du premier tour si leur camp joue en premier. Cela comprend également les charges effectuées pendant la phase de Magie.

Si un personnage est déployé dans une unité bénéficiant de la règle Avant-garde, l'unité peut toujours effectuer ce mouvement spécial si le personnage possède lui aussi cette règle ou s'il est à pied. Dans les autres cas, la présence du personnage empêche l'unité de bénéficier de cette règle spéciale.

BLESSURES MULTIPLES (*)

Les plus puissantes attaques frappent leur cible avec une violence inouïe et peuvent lui infliger des dégâts incroyables.

Toute blessure non sauvegardée infligée par une attaque dotée de cette règle spéciale inflige la perte de plusieurs Points de Vie à la cible. Le nombre de PV ôtés varie d'une arme à une autre et est indiqué entre parenthèses. Par exemple, blessures multiples (2) indique que toute blessure non sauvegardée entraîne la perte de 2PV à sa cible, tandis que blessures multiples (1D6) signifie que chaque blessure non sauvegardée fait perdre 1D6 PV.

Lorsque le nombre de blessures multiples dépend d'un jet de dé, effectuez un jet pour chaque blessure non sauvegardée, puis additionnez les résultats pour déterminer le nombre total de PV perdus.

À moins que le contraire ne soit précisé, la règle blessures multiples (*) ne concerne que les attaques portées au corps à corps.

BONUS DE FORCE (*)

Certaines créatures vont combattre avec une force accrue lors du choc avec l'unité adverse, soit parce qu'elles manipulent des armes lourdes et fatigantes, soit parce qu'elles profitent de l'élan de la charge.

Les figurines avec cette règle spéciale gagnent au premier round de chaque combat un Bonus de Force égal au nombre indiqué entre parenthèses pour toutes leurs attaques de corps à corps (y compris les Touches d'Impact et les Piétinements). Notez que les Bonus de Force donnés par une arme ne s'appliquent qu'aux attaques faites avec cette arme. Cette règle est cumulative.

CACHÉ

Certaines créatures utilisent la furtivité et se dissimulent dans les rangs de leurs alliés, prêts à frapper un adversaire sans méfiance.

Les figurines avec cette règle peuvent choisir de se déployer de façon "cachée" dans une unité alliée. Notez dans quelle unité la figurine est cachée.

Une figurine cachée n'est pas placée sur la table lors du déploiement, mais est révélée plus tard lors de la partie. Si l'unité au sein de laquelle la figurine est cachée est détruite ou fuit du champ de bataille avant que la figurine cachée ne soit révélée, cette dernière est alors considérée comme perdue.

Les figurines dissimulées peuvent être dévoilées au début de n'importe laquelle de vos phases de Mouvement ou au début de n'importe quelle phase de Corps à corps. Déclarez que l'unité contient une figurine cachée et placez-la au premier rang de l'unité de la même façon que vous placeriez un personnage qui rejoindrait l'unité.

Une figurine avec cette règle ne peut jamais être le Général de votre armée. De plus, les autres unités ne peuvent jamais utiliser leur valeur de Commandement.

CAVALERIE LÉGÈRE

La cavalerie légère regroupe des cavaliers particulièrement adroits, rompus aux attaques éclair et aux manœuvres de contournement. Ils sont plus légèrement équipés que les autres, mais compensent ceci par leur polyvalence. Au combat, ils font office d'éclaireurs et harcèlent les flancs des formations ennemies.

Avant-garde

La cavalerie légère chevauche toujours en avant de l'armée, elle a donc automatiquement la règle spéciale de déploiement Avant-garde.

Reformation gratuite

À moins qu'elle ne charge, une unité de cavalerie légère peut se reformer gratuitement deux fois durant son mouvement, une fois avant de bouger et une fois quand le déplacement est terminé. L'unité peut faire cela y compris en cas de marche forcée, tant qu'aucune de ses figurines ne parcourt au total plus du double de sa valeur de Mouvement.

Personnages

Un personnage qui rejoint une unité de cavalerie légère acquiert la règle spéciale cavalerie légère tant qu'il reste avec elle. Un personnage peut uniquement rejoindre une unité de cavalerie légère s'il est du même type de troupes.

Tirer et fuir

Une unité de cavalerie légère armée d'armes de tir peut choisir de Tirer et Fuir comme réponse de charge. Si elle choisit de le faire, elle tirera sur l'unité qui la charge comme si elle avait choisi une réponse Tenir et Tirer (elle compte également comme ayant fait un mouvement et un tir). Après ce tir, l'unité peut faire un mouvement de fuite. Elle ne peut cependant pas utiliser sa règle spéciale Rapide.

Fuite feinte

La cavalerie légère est particulièrement habile à rompre le combat avant de se regrouper. Une unité de cavalerie légère qui choisit de fuir (ou de tirer et fuir) en réaction à une charge ne provoque pas de test de panique en fuyant à travers les unités alliées et peut relancer ses jets de ralliement ratés au cours de sa prochaine phase de mouvements obligatoires (à moins qu'elle ne soit forcée à fuir à nouveau par une autre source). De plus, elle est libre de se déplacer durant l'étape des Autres mouvements de la même phase. L'unité pourra également tirer normalement (elle comptera néanmoins comme s'étant déplacée). Notez que si le mouvement de fuite de l'unité n'empêche pas l'ennemi de la rattraper, elle subit des pertes selon les règles habituelles.

Tir en marche forcée

Les cavaliers légers équipés d'armes de tir sont entraînés à faire feu depuis la selle et peuvent tirer lors d'un tour où ils ont effectué une marche forcée ou une reformation (à moins que leurs armes n'aient la règle Mouvement ou Tir). Le malus habituel de -1 pour toucher lors d'un tir en mouvement s'applique comme d'ordinaire.

Sauvegarde d'armure

Une unité contenant une ou plusieurs figurines avec une sauvegarde d'armure au corps à corps supérieure à 4+ ne peut pas utiliser la règle cavalerie légère.

CHARGE DÉVASTATRICE

Certaines créatures chargent avec une telle fureur que le sol tremble sous leur pas.

Les figurines dotées de cette règle ont +1 Attaque lors du tour où elles chargent au corps à corps.

COMBAT SUR PLUSIEURS

RANGS (*)

Ces troupes peuvent se battre sur plusieurs rangs, peut-être parce qu'elles ont suivi un entraînement particulier, ou parce que leur férocité les pousse à se ruer au contact.

Si une unité dispose de cette règle spéciale, elle peut effectuer des attaques de soutien avec un nombre de rangs de plus que la normale égal au chiffre entre parenthèses.

CONSTRUCTION ANIMÉE

Certaines créatures ne sont pas des êtres vivants, mais des constructions à qui la magie a donné vie.

Les constructions animées ont les règles spéciales Indémoralisable et Immunité (Attaques empoisonnées). Cependant, elles ne peuvent pas faire de Marches Forcées ou choisir Fuir en tant que réaction à une charge (elles peuvent toutefois choisir Tirer et Fuir si cette règle leur est accessible).

COUP FATAL

Les légendes parlent de guerriers capables d'occire leur ennemi d'un seul horizon qui se faufile entre les plates d'armure. Peu importe que pareilles bottes soient le fruit de la sorcellerie ou du talent, leur victime n'y survit jamais.

Si une figurine dotée de la règle spéciale Coup Fatal obtient un 6 sur un jet pour blesser, elle tue automatiquement sa cible, quel que soit le nombre de Points de Vie qu'il restait à cette dernière. Les sauvegardes d'armure et de régénération ne peuvent pas être tentées contre un coup fatal. Une sauvegarde invulnérable peut l'être - si elle est réussie, elle annule tous les dégâts dus au coup fatal.

Le coup fatal n'a d'effet que contre l'infanterie, la cavalerie et les bêtes de guerre. Contre les autres types de troupe, le coup fatal inflige une blessure qui ignore la sauvegarde d'armure et la régénération.

Notez que si une attaque dotée de cette règle blesse automatiquement, la règle spéciale Coup Fatal est ignorée. A moins que le contraire ne soit spécifié, cette règle n'affecte que les attaques au corps à corps.

En ce qui concerne la résolution du combat, un coup fatal réussi donne autant de points que le nombre de Points de Vie restant à la figurine au moment où le coup fatal est infligé.

Coup Fatal Héroïque

Cette règle fonctionne exactement comme un coup fatal ordinaire, si ce n'est qu'elle peut affecter n'importe quel type de troupe, à l'exception des nuées.

DÉPLACEMENT OU TIR

Certaines armes sacrifient leur facilité d'utilisation pour une puissance de feu accrue.

Une arme dotée de cette règle ne peut pas faire feu durant la phase de tir si la figurine qui la porte s'est déplacée plus tôt dans le même tour. Cela inclut le fait de se rallier, de se reformer et de pivoter (à l'exception des figurines isolées qui peuvent pivoter et tirer dans le même tour). Cela s'applique également si la figurine a été forcée de bouger à cause d'un sort ou d'une autre règle. Les figurines montées et dotées d'armes Déplacement ou Tir peuvent bouger et tirer mais subiront un malus additionnel de -1, sauf si le contraire est précisé.

ÉCLAIREURS

Les éclaireurs se faufilent sur le champ de bataille pour s'emparer de points clefs avant la bataille.

Avant de démarrer la phase de déploiement, une unité avec la règle spéciale éclaireurs, peut choisir de ne pas se déployer en début de la bataille. Les éclaireurs se déploient après que toutes les unités non éclaireurs des deux camps se sont déployées. Ils peuvent être placés soit dans la zone de déploiement du joueur qui les contrôle, soit n'importe où sur le champ de bataille, à plus de 12 pas de l'ennemi. S'ils se déploient de cette manière, les éclaireurs ne peuvent pas déclarer de charge lors du premier tour si leur camp joue en premier.

Il faut noter qu'une figurine de Personnage ne peut se joindre à une unité d'éclaireurs que si elle possède cette règle spéciale.

Si les deux camps ont des éclaireurs, les joueurs tirent au dé pour savoir qui déploie le premier l'une de ses unités bénéficiant de cette règle, puis c'est au tour de l'ennemi et ainsi de suite.

EMBUSCADE

Ces troupes sont spécialisées dans le contournement des lignes ennemies et s'y entendent à lancer des attaques surprises infligeant de nombreux dégâts.

Avant de commencer le déploiement, une unité dotée de la règle Embuscade peut choisir de ne pas se déployer au début de la bataille. À la place, à partir du tour 2, le joueur qui la contrôle jette un dé au début du tour pour chacune de ses unités en embuscade n'étant pas encore apparue. Sur un résultat de 1 ou 2, l'unité est retardée, faites de un nouveau jet lors du tour suivant. Sur un résultat de 3 ou plus, l'unité arrive et entrera en jeu lors de l'étape des Autres Mouvements. Si l'unité n'apparaît pas de toute la partie, on considère qu'elle s'est perdue et compte comme ayant fui hors du champ de bataille pour ce qui est des conditions de victoire.

Les unités en embuscade qui arrivent en jeu peuvent apparaître à n'importe quel point de n'importe quel bord de table, et se déplacent en utilisant les règles des Renforts. Notez qu'un personnage peut se joindre à une unité en embuscade seulement s'il possède lui aussi la règle d'Embuscade.

De plus, pour chaque unité de base de votre armée qui se déploie en embuscade, vous devez inclure au moins une autre unité de base qui n'est pas sacrificable (tel que décrit plus loin dans ce chapitre) et qui ne se déploie pas en embuscade (pour plus d'informations, voir le chapitre "Choisir votre armée").

ESQUIVE (*)

Certaines créatures sont rapides et agiles, ce qui leur permet d'éviter les coups en se plaçant hors de leur trajectoire.

Les figurines avec cette règle gagnent une Sauvegarde invulnérable (*) contre les attaques dans leur arc avant (y compris les gabarits, les piétinements et les touches d'impact). L'Esquive ne peut pas être utilisée contre les attaques magiques qui touchent automatiquement (comme les sorts ou certaines règles spéciales), qui bénéficient de la règle Frappe toujours en premier, ou si la cible souffre de la règle Frappe toujours en dernier. Enfin, l'esquive ne peut pas être utilisée par les figurines montées, à moins que le contraire ne soit précisé.

ÉTHÉRÉS

Certains êtres n'ont plus d'enveloppe charnelle, s'ils n'en ont jamais eu. Ils sont désormais immunisés aux armes ordinaires - seule la magie peut les inquiéter.

Les créatures éthérées traitent tout décor comme du terrain découvert pour ce qui est du mouvement. Elles ne peuvent pas terminer leur mouvement au sein d'un terrain infranchissable même si elles peuvent le traverser. De plus, elles ne sont jamais ralenties par des règles spéciales, sorts ou objets qui réduiraient leur mouvement ou les empêcheraient complètement de se déplacer.

Les figurines avec cette règle spéciale bénéficient à la fois des règles spéciales Attaques Magiques et Instabilité. Les figurines éthérées bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 2+ contre les attaques physiques qui est réduite à 5+ contre les attaques magiques. Les créatures éthérées bloquent normalement les lignes de vue et ne peuvent pas voir à travers les obstructions qui bloquent la vue d'unités ordinaires.

Un personnage non éthéré ne peut pas rejoindre une unité éthérée (même s'il le devient momentanément pour une raison ou une autre).

FRAPPE TOUJOURS EN PREMIER

Certains guerriers font preuve d'une célérité inouïe, qu'il s'agisse d'une capacité innée ou du résultat d'un enchantement importe peu pour leurs ennemis, qui sont souvent occis avant d'avoir pu lever leur arme.

Les figurines dotées de cette règle spéciale (ou attaquant avec une arme qui leur accorde cette règle spéciale) frappent toujours en premier au corps à corps, quelle que soit leur Initiative. Si une figurine ayant cette règle affronte un ennemi doté de la même capacité, la figurine avec l'Initiative la plus haute frappe en premier.

De plus, si l'Initiative de la figurine est supérieure ou égale à celle de son ennemi, elle peut relancer ses jets pour toucher ratés au corps à corps, car sa rapidité lui permet d'attaquer avec une grande précision.

FRAPPE TOUJOURS EN DERNIER

Certains guerriers sont relativement patauds de nature, ou manient des armes encombrantes.

Une figurine dotée de cette règle (ou attaquant avec une arme qui lui accorde cette règle) frappe toujours en dernier au corps à corps, quelle que soit son Initiative. Si une figurine ayant cette capacité affronte un ennemi doté de la même règle, la figurine avec la valeur d'Initiative la plus haute frappe en premier. Si une figurine dispose de cette règle et de la règle Frappe toujours en Premier, les deux s'annulent et la figurine frappe selon sa valeur d'Initiative normale.

De plus, si l'Initiative de la figurine dotée de cette règle est plus basse que celle de son adversaire, elle doit relancer ses jets pour toucher réussi au corps à corps. Elle se déplace si lentement que son adversaire peut aisément dévier l'attaque.

FRÉNÉSIE

Certains guerriers sont capables de se plonger dans une rage guerrière incontrôlable et destructrice qui les pousse à faire fi de toute prudence.

Pour représenter leur fureur et leur absence d'instinct de survie, les troupes frénétiques gagnent +1 Attaque et Immunité (Psychologie).

Rage berserk

Lorsqu'une charge est déclarée contre une unité contenant au moins une unité frénétique, l'unité chargée peut uniquement choisir de tenir sa position ou de tenir et tirer.

Si, durant l'étape des charges, une unité incluant une ou plusieurs figurines frénétiques est en mesure de déclarer une charge, elle doit le faire à moins de réussir un test de Commandement. Si le test est raté, l'unité doit déclarer une charge contre l'unité ennemie la plus proche pouvant être chargée.

Une unité incluant au moins une figurine frénétique qui tente de ne pas poursuivre un ennemi qu'elle vient de battre au corps à corps souffre d'un malus de Commandement égal à la différence de résultat de combat avec l'unité qu'elle vient de battre. Par exemple, si l'unité frénétique a gagné le combat de 3 points, et que l'ennemi prend la fuite, l'unité frénétique subi un malus de -3 à son Commandement pour se retenir de poursuivre.

Notez que si l'ennemi est exterminé mais que l'unité frénétique n'a pas chargé lors de ce tour (ou si le combat résulte d'une poursuite ou d'une charge irrésistible lors de ce tour), l'unité frénétique se reforme normalement et ne peut pas faire autre chose.

Perdre la frénésie

A la différence des autres règles spéciales, la frénésie peut être perdue en cours de partie. Les figurines la conservent pour la durée de la bataille, à moins qu'elle ne soient battues au corps à corps, auquel cas l'ennemi a réussi à les calmer et la frénésie (avec toutes ses règles) est perdue.

GRANDE CIBLE (*)

Certains créatures dominant littéralement le champ de bataille et sont ainsi capable de voir, et d'être vues, de loin.

Les Grandes Cibles sont des figurines particulièrement grandes pour leur type de troupe. De tels adversaires peuvent difficilement se mettre à couvert derrière des couverts qui pourraient abriter des troupes plus petites. Les figurines avec cette règle spéciale ont une valeur de Ligne de vue égale à la valeur entre parenthèses. Cela remplace la valeur de Ligne de vue normalement associée à son type de troupe. Pour plus d'informations sur les types de troupes, voir le chapitre Type de Troupes.

GUIDE

L'entraînement ou la nature de certains guerriers les rend à même de traverser les terrains les plus denses.

Les guerriers dotés de la règle Guide sont rares. Normalement, une figurine dispose d'une déclinaison de cette règle, comme Guide des Forêts ou Guide des Marais, et la règle ne s'applique qu'aux terrains du type indiqué. Les guerriers dotés de cette règle traitent ces terrains comme un terrain ouvert pour ce qui est des mouvements et ils sont immunisés aux pénalités de mouvements et aux tests de terrain dangereux causés par ce dernier.

HAINES

La haine est une émotion répandue dans le monde de Warhammer : certains peuples nourrissent des rancunes contre d'autres depuis des milliers d'années, et leur animosité se fait sentir jusque sur le champ de bataille.

Une figurine attaquant au corps à corps un ennemi hai relance tous ses jets pour toucher ratés lors du premier round de combat, afin de représenter sa colère. Après cet assaut furieux, on considère que les figurines retrouvent leurs esprits, et le reste du combat se déroule normalement. Parfois, une figurine ne haïra qu'un certain type de combattant, ceci est alors indiqué dans la formulation de la règle spéciale. Dans le cas où une figurine ressent de la haine pour une faction, elle aura la règle spéciale Haine contre toutes les figurines de ce livre d'armée. De plus, elles doivent relancer le jets de Commandement réussi visant à les empêcher de se restreindre de poursuivre un ennemi contre lequel elles ont la haine. Si une unité gagne la Haine lors d'un round de corps à corps après le premier round de combat, il faut traiter le round en cours comme s'il s'agissait du premier round de combat pour ce qui est de la Haine.

IGNORE LES COUVERTS

Certaines attaques de tir sont d'une précision diabolique, soit parce qu'elles sont guidées par magie, soit parce qu'elles couvrent une vaste zone, soit parce qu'elles sont effectuées par un tireur hors pair.

Si les attaques de tir d'une figurine sont dotées de la règle Ignore les Couverts, elles ignorent les pénalités sur leur jet pour toucher dues au couvert léger, au couvert lourd et aux obstacles (les autres pénalités s'appliquent normalement).

IGNORE LES SAUVEGARDES

D'ARMURE

Certaines attaques sont capables de totalement ignorer la protection d'une unité comme le vomit de Troll, l'eau bouillante ou certains sorts.

Si une figurine à cette règle spéciale, aucune sauvegarde d'armure ne peut être tentée contre ses attaques, à moins qu'il n'en soit précisé autrement. Les Sauvegardes Invulnérables peuvent être tentées normalement.

IMMUNITÉ (*)

Certains guerriers ou créatures du monde de Warhammer sont totalement dénués de peur ou sont des vétérans si expérimentés que des situations qui feraient paniquer d'autres guerriers n'ont aucun effet sur eux. D'autres sont immunisés à certains éléments, soit grâce à une mutation, soit grâce à la magie.

Les figurines qui ont la règle spéciale Immunité ignorent les effets de la règle (ou des règles) spécifiée(s) entre parenthèses, par exemple Coup Fatal, Attaques empoisonnées, Attaques enflammées, Attaques glacées, Attaques électriques, etc. Veuillez noter que dans ces cas, la figurine ignore seulement les effets de la règle spéciale mais pas les dégâts physiques que provoque l'attaque, à moins que cette dernière ne soit spécifiée comme non-physique. Les attaques physiques causent toujours des dégâts comme à l'accoutumée, seuls les bonus de l'énergie ignorée sont annulés.

L'Immunité peut également s'appliquer à la Panique, la Peur et la Terreur. Si la majorité des figurines d'une unité ont Immunité (Panique, Peur ou Terreur), l'unité ignore les effets de la Panique, de la Peur ou de la Terreur et tous les tests associés qu'elle pourrait être amenée à faire.

Les figurines qui sont immunisées au trois effets indiqués plus haut ont Immunité (Psychologie). Cela leur permet également de réussir automatiquement les tests de Psychologie qu'elles pourraient être amenées à faire (comme un effet de sort ou une règle spéciale qui les forcerait à faire un test de Psychologie).

INDÉMORALISABLE

Certaines créatures ne connaissent pas la peur et ne reculent jamais, si désespérée soit leur situation. Ceci est parfois le fruit d'une bravoure inégalable, mais souvent la conséquence de la démenche, de la bêtise ou d'une manipulation magique.

Les figurines avec cette règle spéciale bénéficient de la règle Immunité (Psychologie) et réussissent automatiquement leurs tests de moral. Cependant, elles ne peuvent jamais choisir de fuir (ou fuir et tirer) en réaction à une charge. Leur fierté, ou leur apathie, les en empêche.

Les personnages Indémoralisables ne peuvent rejoindre que des unités qui sont également Indémoralisables, et les personnages qui ne sont pas Indémoralisables ne peuvent pas rejoindre des unités Indémoralisables (même si le personnage est devenu instable (voir ci dessous) ou est devenu momentanément Indémoralisable pour toute raison que ce soit).

INFLAMMABLE

Certaines créatures sont vulnérables au feu. Une fois qu'elles s'embrasent, il est impossible de stopper les ravages des flammes.

Si une figurine dotée de cette règle spéciale est attaquée par une attaque enflammée, les jets pour blesser ratés peuvent être relancés.

INSTABLE

Certains guerriers du monde de Warhammer ne sont pas vivants, dans le sens strict du terme, mais s'avèrent être des constructions liées à la volonté d'un sorcier. La magie qui anime les créatures instables peut fluctuer au fil de la bataille. Plus des créatures instables sont prises à partie, plus la magie qui les anime est susceptible de décliner.

Les unités Instables sont Indémoralisables et subissent une blessure supplémentaire pour chaque point de différence entre leur résultat de combat et celui de l'unité qui les a battu. Aucune sauvegarde d'aucun type ne peut être tentée contre ces blessures. Si une unité Instable est également Indomptable, alors elle subit une blessure de moins du fait de l'instabilité.

Contrairement à la règle indémoralisable, les figurines instables peuvent joindre des unités instables. Si une unité Instable comprend des personnages Instables, le joueur qui les contrôle attribue tout d'abord les blessures à l'unité puis les blessures restantes aux personnages.

MAÎTRE DU SAVOIR (*)

Certains sorciers maîtrisent totalement le domaine qu'ils ont étudié.

Un sorcier doté de cette règle spéciale connaît tous les sorts disponibles d'un certain domaine (le niveau de sort est cependant toujours limité par le niveau de Sorcellerie du mage). Le domaine en question est indiqué entre parenthèses après la règle spéciale. Si un sorcier connaît des sorts de plusieurs domaines, alors la règle spéciale Maître du savoir ne s'applique seulement qu'à un seul domaine de votre choix.

MOUVEMENT ALÉATOIRE (*)

Certaines créatures n'avancent pas de manière stable, mais peuvent s'élancer sur quelques mètres avant de piétiner pendant de longues minutes.

Les figurines dotées de cette règle spéciale n'ont pas de caractéristiques de Mouvement, mais un jet de dé, comme 1D6, 2D6 ou 3D6. Il s'agit de la valeur dont elles se déplacent, chargent, poursuivent, effectuent des charges irrésistibles et fuient. Elles ne peuvent pas faire de marche forcée. Si une figurine a les règles spéciales Mouvement aléatoire et Rapide, alors la règle rapide est ignorée. Notez que certains jets de dés peuvent donner des valeurs de Mouvement supérieures à 10. C'est une exception au maximum utilisé habituellement.

Une figurine dotée d'un mouvement aléatoire ne peut pas déclarer de charge, et est toujours déplacée lors de l'étape des mouvements obligatoires. Lorsque la figurine se déplace, commencez par la faire pivoter sur son centre pour faire face à la direction dans laquelle vous voulez la voir avancer. Jetez ensuite les dés indiqués par son profil. Enfin, déplacez-la en ligne droite d'un nombre de pas égal au total des dés. La figurine ne peut pas effectuer d'autre pivot.

Il est possible que le mouvement particulier de la figurine l'amène au contact d'un ennemi, mesurez donc la distance en ligne droite avant de la déplacer. Si le mouvement l'amène au contact d'un ennemi, elle compte comme l'ayant chargé, et ceci est résolu selon toutes les règles habituelles de charge, en partant du principe que la distance déterminée par les dés est la portée de charge de la figurine. Aucune réaction de charge ne peut être déclarée contre une figurine dotée d'un mouvement aléatoire : l'ennemi ne se rend compte du danger qu'une fois qu'il est trop tard !

Si le mouvement aléatoire d'une figurine l'amène à 1 pas d'une unité amie ou d'un terrain infranchissable, elle s'arrête immédiatement et ne peut pas se déplacer davantage lors de cette phase de mouvement.

Si une unité contient plusieurs figurines disposant de cette règle, faites pivoter l'unité autour de son centre, puis effectuez un seul jet de dé pour déterminer sa distance de déplacement. S'il existe plusieurs valeurs de mouvement aléatoire au sein de l'unité, utilisez la plus basse pour toute l'unité.

Un mouvement aléatoire compte comme un mouvement "normal" pour ce qui est de déclencher les tests de terrains dangereux, à moins que la figurine ne fasse une charge, une poursuite ou une fuite auquel cas le déplacement est compté comme un mouvement du type approprié.

PARADE

Même un puissant coup de hache peut être dévié au dernier moment avec le bon timing.

Les figurines avec cette règle gagnent une Sauvegarde invulnérable (*) au corps à corps. Elle ne peut pas être utilisée contre les attaques que la figurine reçoit dans le dos ou sur ses flancs (elle n'a pas assez de liberté de mouvement pour se tourner assez vite), contre les attaques qui touchent automatiquement, contre les attaques ayant le double de force de la figurine visée ou par les figurines montées, à moins qu'il n'en soit précisé autrement.

PERFORANT (*)

Certaines attaques peuvent pénétrer les armures avec une facilité que leur faible force ne laisse soupçonner.

Les blessures causées au corps à corps par une figurine dotée de cette règle spéciale (ou attaquant avec une arme qui en est dotée) infligent un malus supplémentaire égal au chiffre entre parenthèses à la sauvegarde d'armure de leur cible, en plus de celui imposé par la Force de l'attaque. Si une figurine dispose d'une arme dotée de la règle Perforant, seules les attaques ou les tirs effectués avec ladite arme sont perforants. Plusieurs sources donnant la règle Perforant se cumulent.

PEUR

Certaines créatures sont si massives ou effrayantes qu'elles font perdre ses moyens à l'ennemi.

Une unité qui comprend au moins une figurine qui cause la Peur reçoit un bonus de +1 à la Résolution de Combat. Si la Puissance d'Unité totale des figurines alliées causant la Peur participant au combat est supérieure ou égale au double de la PU totale des unités ennemies en contact socle à socle, alors le bonus à la Résolution de Combat passe à +2. Il est à noter que le bonus à la Résolution de Combat octroyé par la Peur ne se cumule pas si plusieurs unités causant la Peur participent à un même combat, car elles comptent déjà dans le calcul de la PU des unités causant la Peur.

Si la majorité des figurines formant une unité cause la Peur, alors l'unité gagne également la règle Immunité (Peur). Immunité (Peur) empêche l'adversaire de gagner le bonus à la Résolution des Combats du fait de la Peur.

PIÉTINEMENT

Certaines créatures sont si grosses que leur simple masse est une arme.

Une figurine dotée de cette règle peut effectuer un piétinement en plus de ses autres attaques de corps à corps (y compris un Souffle). Un piétinement est soumis à la règle Frappe toujours en Dernier et inflige 1D6 touches automatiques (1D3 contre les infanteries seules ou les tirailleurs) de la Force de la créature qui l'effectue sur une unité ennemie d'Infanterie, de Bêtes de guerre ou de Nuée à son contact. Cette attaque représente le fait que la créature essaye d'écraser l'adversaire sous ses gros pieds ou de le balayer à grand revers de sa queue (le tout en rugissant de manière effrayante).

A moins qu'il ne soit spécifié différemment, les règles spéciales qui s'appliquent aux attaques normales de la figurine ne s'applique pas aux attaques de Piétinement.

RAPIDE

La bravoure est une qualité à la répartition variable, et la vivacité l'est tout autant.

Lorsqu'elle charge, une unité entièrement constituée de figurines Rapides avec un mouvement de 7 ou plus, lance 3D6 et défusse le plus petit résultat. Quand elle fuit ou poursuit, elle lance 3D6 au lieu de 2D6.

Quand elle charge, une unité entièrement constituée de figurines Rapides avec un mouvement de 6 ou moins, lance 2D6 et ajoute le total à sa valeur de mouvement. Quand elle fuit ou poursuit, elle lance 3D6 et défusse le plus petit résultat.

La règle rapide n'a pas d'effet sur une figurine dont la valeur de Mouvement est inférieure à 4.

	Rapide avec M6 ou moins	Rapide avec M7 ou plus
Charge	Mouvement + 2D6	Mouvement +3D6 (choisissez les 2 meilleurs dés)
Charge ratée	2D6	3D6 (choisissez les 2 meilleurs dés)
Fuite/ Poursuite	2D6	3D6 (choisissez les 2 meilleurs dés)

RÉGÉNÉRATION (*)

Les trolls, et certaines autres créatures, peuvent guérir de leurs blessures à une vitesse prodigieuse.

Une figurine dotée de cette règle spéciale gagne une Sauvegarde Invulnérable (indiquée par la valeur entre parenthèses).

Cela est cumulatif avec d'autres sources de Régénération. La Régénération ne peut pas être utilisée contre les Attaques enflammées, les Coups fatals réussis et les blessures causées par l'Instabilité.

RÉSISTANCE À LA MAGIE (*)

Par miracle ou grâce à un artefact, certains guerriers sont naturellement résistants aux attaques magiques.

Une figurine dotée d'une résistance à la magie dispose d'un bonus pour dissiper les sorts ennemis qui la cible directement (excepté les gabarits) ainsi qu'à sa sauvegarde invulnérable contre les dégâts des sorts. Ce bonus correspond au chiffre indiqué entre parenthèses. Ainsi une Résistance à la Magie (1) donnera un bonus de +1 à ses dissipations et une sauvegarde invulnérable de 6+, une Résistance à la Magie (2) donnera un bonus de +2 à ses dissipations et une sauvegarde invulnérable de 5+, une Résistance à la Magie (3) donnera un bonus de +3 à ses dissipations et une sauvegarde invulnérable de 4+, etc.

Si un personnage avec Résistance à la Magie rejoint une unité, toutes les figurines de l'unité bénéficient alors de la Résistance à la Magie tant qu'il reste dans l'unité. Si une figurine a deux valeur de Résistance à la Magie, les deux valeurs ne se combinent pas. Utilisez la valeur la plus élevée.

SACRIFIABLE

Certaines unités sont considérées comme étant de la vermine aux yeux du reste de l'armée, que cela soit dû à leur statut inférieur ou au fait d'être des animaux. Toujours est-il que leur disparition ne sera même pas digne de l'attention des autres.

Les figurines avec cette règle spéciale ne causent pas la panique aux unités alliées qui ne sont pas elles-mêmes sacrificiables. À moins qu'il ne soit précisé le contraire, aucun personnage ne peut intégrer une telle unité. De la même manière, un personnage sacrificiable ne peut pas rejoindre une unité à moins qu'elle soit sacrificiable elle-même.

Pour chaque unité de Base avec la règle Sacrifiable présente dans votre armée, vous devez inclure au moins une unité de Base qui ne soit pas Sacrifiable. Pour plus d'informations, consultez le chapitre "Choisir son armée".

SOUFFLE

Certaines créatures ont la capacité de cracher des flammes ou des gaz nocifs sur leur proie. Les dragons sont les plus célèbres, mais ce ne sont pas les seuls.

Une figurine dotée d'une attaque de souffle peut l'utiliser pour effectuer une attaque spéciale une fois par phase de tir ou de corps à corps. Une figurine dotée de deux attaques de souffle ou plus doit choisir laquelle elle utilise. La forme que prend cette attaque dépend du fait que la figurine soit au corps à corps ou non.

Cependant, après qu'un souffle ait été utilisé pour la première fois, lancez 1D6 avant chaque utilisation suivante. Sur 4+, le souffle pourra être utilisé normalement. Sur un résultat de 1 à 3, le souffle ne peut pas être utilisé ce round-ci. La figurine peut alors choisir d'attaquer normalement au corps à corps à la place.

Il faut noter que les Souffles ne sont pas des attaques physiques et que certaines figurines peuvent être immunisées aux effets de certains Souffles. Enfin, tous les souffles bénéficient de la règle spéciale "Ignore les Couverts".

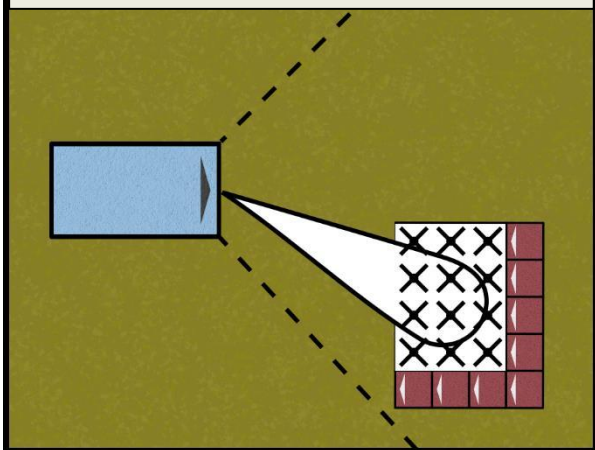
Attaque de Souffle en Tir

Du moment que la figurine n'est pas au corps à corps, elle peut utiliser son attaque de souffle pendant la phase de tir. Une attaque de tir de souffle peut être effectuée même si la figurine a fait une marche forcée ou s'est reformée durant ce tour mais ne peut pas être utilisée en réaction à une charge.

Pour résoudre l'attaque, placez le gabarit de souffle de sorte qu'il se trouve entièrement dans l'arc frontal de la figurine, son extrémité pointue en contact avec la bouche de la figurine. Le gabarit ne doit pas recouvrir d'unités amies ou d'unités ennemies engagées au corps à corps.

Toutes les figurines couvertes au moins partiellement par le gabarit subissent une touche automatique. La Force et les effets particuliers de l'attaque sont indiqués dans ses règles.

le gabarit de souffle est placé de sorte que sa pointe soit en contact avec le socle de sa figurine et son autre extrémité sur la cible. Dans cet exemple, 12 figurines se trouvent touchées par le gabarit et subissent chacune une touche automatique.



Attaque de Souffle au Corps à corps

Si une figurine dotée de cette règle est au corps à corps, elle peut utiliser son attaque de souffle pour effectuer un souffle à la place de ses attaques normales. Une figurine qui effectue une attaque de souffle de cette manière inflige 2D6 touches automatiques (résolues comme des tirs) à une seule unité ennemi en contact avec elle. Si la figurine est au contact de plusieurs unités, le joueur qui contrôle la figurine choisie laquelle est touchée. Il faut noter qu'une figurine individuelle ne peut pas subir plus d'une touche venant de la même attaque de souffle. Les touches en excès sont perdues. Comme pour les attaques de souffle au tir, la Force et les effets particuliers de l'attaque sont notés dans sa description. Toutes les autres règles spéciales ne s'appliquent pas. Les blessures non sauvegardées causées par une attaque de souffle au corps à corps comptent pour ce qui est de la résolution du combat.

STUPIDITÉ

Certaines créatures sont si bêtes que les événements du champ de bataille leur échappent parfois.

À condition qu'elle ne soit pas engagée au corps à corps, une unité comprenant une ou plusieurs figurines avec la règle spéciale Stupidité doit faire un test de Commandement au début de sa phase de Mouvement. Si le test est réussi, l'unité agit normalement pendant le tour.

Si le test est échoué, l'unité se déplace droit devant elle en suivant la règle spéciale Mouvement aléatoire (D6). L'unité stupide ne peut pas faire d'autres action du tour. Elle ne peut donc pas déclarer de charge ou faire de tirs. Cependant, une unité qui a raté un test de Stupidité peut toujours être forcée par un sort ou une règle spéciale à se déplacer ou à faire une action particulière.

Tant que l'unité n'a pas réussi un test de Stupidité, les figurines qui la composent ont Immunité (Psychologie), Mouvement aléatoire (1D6), ne peut pas faire une reformation de combat, et les mages ne peuvent ni lancer de sorts ni canaliser de dés de pouvoir ou de dissipation.

TENACE

Qu'il s'agisse d'une unité d'élite ou d'un régiment trop lent pour s'enfuir, ces troupes se battent quelles que soient les pertes subies.

Une unité est considérée comme tenace si la majorité des figurines d'une unité ont la règle spéciale Tenace, l'unité sera toujours indomptable qu'elle ait une puissance d'unité supérieure à celle de l'ennemi ou non, ou qu'elle soit désorganisée.

TERREUR

Certains monstres sont si horribles que leur simple apparence peut mettre en déroute le meilleur régiment.

Les figurines qui causent la Terreur causent aussi la Peur. De plus, les règles suivantes s'appliquent. Les figurines qui causent la Peur ou ayant la règle spéciale immunité (Peur) traitent les figurines qui causent la Terreur comme si elles ne provoquaient que la Peur. Cela est une exception à la règle selon laquelle les figurines causant la Peur sont immunisées à la Peur. Les figurines causant la Terreur ont également la règle Immunité (Peur/Terreur).

Au secours !

Si une figurine causant la Terreur déclare une charge, la cible doit immédiatement effectuer un test de panique pour surmonter sa terreur. Si le test est réussi, tout se passe bien et l'unité peut déclarer normalement sa réaction à la charge. Si le test est raté, l'unité doit fuir en réaction à la charge. Notez que si l'unité chargée n'est pas autorisée à déclarer une réaction à la charge (si, par exemple, l'ennemi causant la Terreur a chargé suite à une poursuite ou un mouvement obligatoire) alors elle n'a pas à effectuer ce test.

Si une unité souhaite déclarer une charge contre un ennemi qui provoque la Terreur, elle doit avant tout réussir un test de Psychologie pour dépasser sa terreur. Si le test est raté, l'unité ne peut pas déclarer une charge contre l'unité causant la Terreur, mais elle peut rediriger la charge contre une autre unité. Si le test est réussi, l'unité peut déclarer une charge de façon normale.

TIRAILLEURS

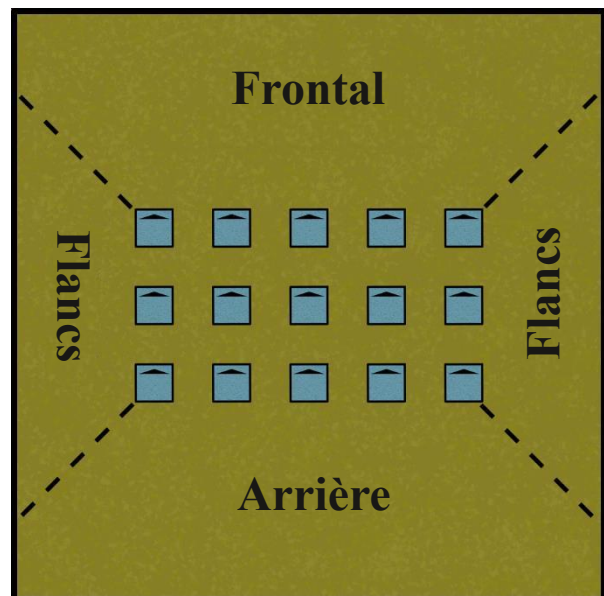
Les tirailleurs sont des fantassins légers envoyés en avant des lignes en formation dispersée. Ces troupes ne sont pas de taille à lutter contre des régiments formés, mais elles peuvent harceler l'ennemi.

Formation en tirailleurs

Les tirailleurs sont déployés selon une formation dispersée : les figurines ne sont pas en contact socle à socle, mais séparées les une des autres par environ $\frac{1}{2}$ pas. Toutes doivent être orientées dans la même direction, si bien que l'unité a un front, deux flancs et un dos. La seule différence avec la disposition d'une unité ordinaire est que les figurines sont dispersées.

Cette formation dispersée permet aux tirailleurs de se déplacer et de tirer avec une plus grande aisance que les autres troupes. Les figurines d'une unité de tirailleurs ne se gênent pas mutuellement pour ce qui est des blocages des lignes de vue. Notez qu'elles bloquent les lignes de vue normalement pour les autres unités. A partir du moment où le premier rang peut tracer une ligne de vue jusqu'à la cible, les figurines des autres rangs peuvent tirer sur la cible.

Quand vous déplacez des tirailleurs, vous devez mesurer le mouvement de chaque figurine afin que la distance de déplacement soit correcte. Si une unité ou un terrain infranchissable gêne le mouvement, la distance pour contourner cet obstacle doit être déduite du mouvement de la figurine.



Avant-garde

Les tirailleurs forment inévitablement l'avant-garde d'une armée. Les figurines dotées de la règle spéciale Tirailleurs (à l'exception de ceux qui ont la règle spéciale Vol) ont également la règle spéciale de déploiement d'Avant-garde.

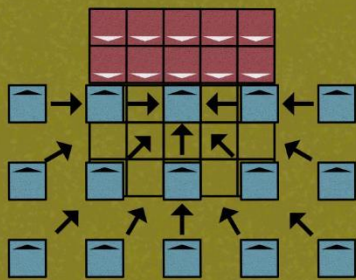
Tirailleurs et charges

Si des tirailleurs déclarent une charge, (ou une réaction à une charge qui n'implique pas leur fuite), ils abandonnent automatiquement leur formation dispersée pour retrouver une formation "normale" dès que la portée de charge a été déterminée. Ce changement est gratuit et se produit dès que les unités entrent en contact socle à socle. L'unité se regroupe en contact socle à socle autour de la figurine centrale de son premier rang. Si le premier rang compte un nombre pair de figurines, et donc deux figurines centrales, le joueur qui contrôle les tirailleurs choisit autour de laquelle se forme l'unité.

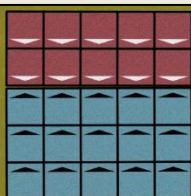
Le nombre de rangs, de colonnes et l'orientation de l'unité ne sont pas modifiés par le changement de formation des tirailleurs : la simple différence est que les figurines ne sont plus espacées et adoptent une formation régulière pour faciliter le corps à corps avec d'autres unités.

Si les tirailleurs ne sont au contact d'aucun ennemi lors de l'étape des autres mouvements, le joueur qui les contrôle doit de nouveau les espacer pour qu'ils retrouvent leur formation dispersée originelle.

1. les tirailleurs se regroupent pour faire ou recevoir une charge au contact des socles de l'unité ennemie.



2. Après le regroupement, résolvez le combat normalement.



Reformation gratuite

Une unité de tirailleurs se déplace, effectue des roues, des marches forcées et des charges comme les autres troupes. Cependant, en raison de la flexibilité de sa formation, elle peut se reformer deux fois au cours de son mouvement, une première fois avant de bouger et la seconde une fois que le déplacement a été effectué. L'unité peut faire cela même si elle fait une marche forcée, du moment qu'aucune de ses figurines ne parcourt une distance supérieure au double de son Mouvement.

Fuite feinte

Une unité de tirailleurs qui choisit de fuir (ou de tirer et fuir) en réaction à une charge ne provoque pas de test de panique en fuyant à travers les unités alliées et peut relancer ses jets de ralliement ratés au cours de sa prochaine phase de mouvements obligatoires (à moins qu'elle ne soit forcée à fuir à nouveau par une autre source). De plus, elle est aussi libre de se déplacer normalement pendant l'étape des autres mouvements de la phase de mouvement. L'unité est également libre de tirer normalement (mais elle compte comme ayant bougé). Notez que si la fuite ne permet pas aux tirailleurs de s'éloigner suffisamment des ennemis qui les chargent, ils subiront des pertes de façon normale.

Les tirailleurs ayant aussi la règle spéciale vol(*) (expliquée plus loin dans cette section) ne peuvent utiliser les règles de la fuite feinte.

Tir en Marche forcée

Les tirailleurs peuvent tirer même s'ils ont accompli une marche forcée ou se sont reformés plus tôt dans le tour (du moment que leur arme de tir n'a pas la règle Mouvement ou Tir). Notez que la pénalité habituelle de -1 pour toucher pour un tir après un mouvement s'applique normalement.

Troupes légères

La formation des tirailleurs leur permet d'éviter les tirs. Tout tir visant une unité de tirailleurs avec une PU individuelle de 2 ou moins subit une pénalité additionnelle de 1 pour toucher. Cependant, une unité de tirailleurs n'a pas la masse d'hommes suffisante pour repousser un ennemi et s'avère vulnérable lorsqu'elle affronte des troupes rompues à la mêlée. Les tirailleurs comptent toujours comme n'ayant pas de rangs : ainsi, ils ne peuvent pas jouir d'un bonus de rangs ou être indomptable (à moins de bénéficier de la règle spéciale tenace). Ils effectuent toutefois normalement des attaques de soutien.

Personnages

Un personnage qui rejoint une unité de tirailleurs gagne la règle spéciale Tirailleur tant qu'il se trouve avec elle. Les personnages ne peuvent se joindre à une unité de Tirailleurs que s'ils sont du même type de troupe que cette dernière.

TIR DE VOLÉE

Les arcs et certaines autres armes peuvent libérer leurs projectiles selon une trajectoire elliptique, ce qui permet aux tireurs ne voyant pas leur cible de contribuer aux efforts de leurs camarades.

Les armes avec cette règle permettent à l'unité qui en est équipée de tirer avec toutes ses figurines qui sont à portée lors de la phase de Tir, à la condition qu'au moins une figurine de l'unité puisse avoir une ligne de vue sur la cible. Cependant ce tir se fera avec un malus de -1 pour toucher. Une unité ne peut pas faire de tir de volée si elle s'est déplacée plus tôt dans le tour ou si la cible se trouve à moins de la moitié de la portée maximale de l'arme.

TIR LENT

Certaines armes de tir sont si complexes ou encombrantes qu'il est impossible de les utiliser pour faire feu sur un ennemi en charge.

Les armes soumises à cette règle ne peuvent pas être utilisées pour tenir sa position et tirer.

TIRS MULTIPLES (*)

Certaines armes sont capables de tirer une volée de projectiles, même si cela se fait au détriment de la précision.

Une arme dotée de cette règle spéciale permet à son porteur de tirer plusieurs projectiles à la fois au lieu d'un seul. Le nombre de tirs que l'arme peut effectuer à la fois est indiqué entre parenthèses. Une arme à Tirs multiples peut tirer une fois sans pénalités, ou autant de fois qu'indiqué avec un malus de -1 pour toucher (qui s'ajoute aux autres malus pour la portée, le couvert, etc.). Les Machines de guerre avec cette règle spéciale ne subissent pas le malus de -1 pour des tirs multiples.

Toutes les figurines de l'unité (à l'exception des personnages) doivent effectuer un tir unique ou des tirs multiples, le joueur ne peut pas décider que certaines effectueront des tirs uniques et d'autres tirs multiples.

TIR PRÉCIS

La plupart des tirs ne visent pas un ennemi précis, mais un groupe de soldats. Les projectiles ajustés sont redoutés à juste titre, car aucun officier n'est à l'abri.

Une figurine dotée de cette règle spéciale peut effectuer un tir précis au lieu d'un tir ordinaire (qui peut être combiné avec la règle tirs multiples normalement). Un tir précis subit une pénalité de -1 pour toucher en plus de tout autre modificateur.

A moins qu'elle ne fasse un tir de contre-charge, une figurine effectuant un tir précis peut viser une cible différente de celle sur laquelle tire son unité. Un tir précis n'est pas attribué comme un tir ordinaire : la figurine qui l'effectue peut viser n'importe quelle figurine dans sa ligne de vue, y compris un champion ou un personnage au sein d'une unité. Le joueur déclare simplement quelle est la cible de son tir précis. La règle "Attention Messire !" ne s'applique pas. La règle spéciale tir précis ne s'applique pas aux armes et attaques utilisant des gabarits.

TIR RAPIDE

Certaines armes à feu sont faciles à utiliser, et peuvent être prêtes à faire feu en un clin d'oeil.

Les armes à tir rapide ne subissent pas la pénalité habituelle de -1 pour toucher pour un tir après mouvement : leur porteur peut se déplacer sans perdre en précision. Les armes à tir rapide peuvent toujours être utilisées pour tenir sa position et tirer contre un ennemi qui charge, même si celui-ci est normalement trop près pour que cette réaction puisse être choisie.

De plus, les armes à tir rapide peuvent être utilisées une fois par tour quand elle déclare une charge (à moins qu'elles soient aussi dotées de la règle spéciale Déplacement ou Tir), si les figurines sont à portée de tir avant qu'elles fassent leur mouvement de charge. Ces tirs sont résolus avant que l'ennemi ne fasse sa réaction de charge. Les tirs faits de cette manière subissent un malus de -1 pour toucher.

TOUCHES D'IMPACT (*)

Le simple impact d'une charge peut parfois avoir raison de plusieurs ennemis.

Le nombre de touches d'impact infligées varie d'une créature à l'autre ou d'un type de troupe à l'autre mais est spécifié entre parenthèses. Si une créature se voit dotée de deux valeurs de touches d'impact (en général parce que son type de troupe lui en donne une et que l'autre lui est donnée par une règle spéciale), utilisez la valeur la plus haute. Si une unité contient plusieurs figurines avec une valeur aléatoire de touches d'impact (1D6 par exemple) lancez les dés séparément pour chaque figurine.

Les touches d'impact ne sont infligées qu'au tour où les figurines font une charge réussie et uniquement contre les figurines qu'elles ont chargées. Les touches d'impact sont résolues au tout début du corps à corps, avant que les défis ne soient lancés et que toute attaque ait pu être faite. Ces touches sont réparties comme des tirs. Si la figurine est en contact avec plus d'une unité, les touches d'impact sont réparties entre elles de la manière la plus équitable possible. Si la figurine qui a Touches d'Impact n'est pas au contact avec l'ennemi, elle n'inflige aucune touche.

Les touches d'impact sont résolues avec la force de la figurine qui les inflige. Les sauvegardes d'armure sont faites normalement mais il est impossible de parer. Les blessures causées par les touches d'impact comptent dans la résolution de combat.

A moins que ce ne soit spécifié, aucune règle spéciale qui s'applique aux attaques de la figurine n'affecte les touches d'impact.

UNITÉ MIXTE

Certaines armées amènent des bêtes ou des esclaves au combat puis les aiguillonnent pour qu'ils aillent s'en prendre aux rangs ennemis.

Une Unité mixte est composée en général de deux types de troupes différents, avec un ou plusieurs maîtres de meute qui dirigent le reste de l'unité. Les maîtres doivent être placés au dernier rang de l'unité, de manière aussi centrale que possible. Les Unités mixtes ne peuvent pas être rejointes par des personnages, à moins que le contraire ne soit précisé.

Si l'unité doit faire un test de caractéristique, cela est réalisé avec les caractéristiques de l'unité, pas des maîtres de meute. La seule exception sont les tests de Commandement, qui utilisent la plus haute valeur de Commandement de l'unité. Si les figurines de l'unité ont des valeurs de Mouvement différentes, la valeur des maîtres de meute est ignorée (sauf s'il ne reste plus que des maîtres de meutes dans l'unité). Les règles spéciales de l'unité ne s'appliquent pas non plus aux maîtres de meute (à moins qu'il ne soit précisé différemment).

Aussi longtemps que l'unité (pas les maîtres) ont une Puissance d'Unité de 5 ou plus, les tirs sont résolus contre l'unité. En dessous de 5, il y a des chances qu'un maître soit touché - le joueur qui contrôle l'unité décide qui est touché mais il doit répartir les touches de sorte à ce qu'aucune figurine ne reçoive une deuxième touche tant que toutes les figurines de l'unité n'en ont pas reçu une. Les touches infligées par les gabarits sont résolues contre les maîtres normalement. Au corps à corps, les maîtres ne peuvent être attaqués que par des figurines au contact socle à socle avec eux.

VOL (*)

Certaines créatures sont dotées d'ailes qui leur permettent de survoler prestement le champ de bataille. Ce sont des troupes précieuses car elles peuvent prendre l'ennemi de court grâce à leur mobilité sans pareille.

En raison de leur style de combat souple, les figurines volantes utilisent les règles des tirailleurs, exceptée la règle fuite feinte. De plus, si elles ont une puissance d'unité individuelle de 3 ou plus et/ou une sauvegarde d'armure supérieure à 4+, elles ne peuvent pas utiliser la règle avant-garde.

Mouvement des volants

À Warhammer, le vol est représenté par un "bond" égal au nombre de pas entre parenthèses, au lieu d'utiliser la valeur de Mouvement normale de la figurine. Notez que tout équipement ou règle spéciale qui affecte la valeur de Mouvement affecte aussi le mouvement de Vol. Les volants commencent au sol, décollent, volent jusqu'au point désiré puis se posent. Ainsi, ils commencent et terminent leur mouvement au sol. Ceci est dû au fait qu'il serait peu pratique de suspendre les figurines au-dessus du champ de bataille, nous utilisons donc cette notion de bond pour représenter le combat aérien de manière jouable.

Les unités uniquement composées de figurines volantes peuvent se déplacer ou charger normalement au sol, en utilisant leur valeur de Mouvement, ou choisir de voler. Une unité qui vole peut passer par-dessus d'autres unités et du décor, en considérant que tout son mouvement a été effectué en terrain découvert. Elle ne peut pas terminer son mouvement sur une autre unité ou en terrain infranchissable. Les unités volantes peuvent charger en volant au-dessus des autres unités et du décor, à condition de pouvoir tracer une ligne de vue jusqu'à leur cible. Une unité qui charge en volant utilise le bond comme caractéristique de Mouvement et avec la règle spéciale rapide.

Marche forcée et Vol

Une unité qui vole peut effectuer normalement une marche forcée doublant sa valeur de vol, ce qui représente un élan particulièrement puissant ou un vol prolongé.

Fuite et Poursuite

Les volants se déplacent au sol lorsqu'ils tentent de fuir ou de poursuivre, car ils n'ont pas le temps de prendre leur essor.

TYPES DE TROUPES

Pour l'instant, les règles n'ont abordé que le type de troupe le plus commun et le plus essentiel : l'infanterie. En effet, l'infanterie est bel et bien la reine des batailles à Warhammer, mais les champs de bataille sont loin d'être dénués d'autres troupes inhabituelles et merveilleuses, comme des chevaliers en armures étincelantes, des géants tonitruants, des canons menaçants et des nuées innombrables. Ces troupes particulières suivent des règles spéciales ou des versions modifiées des règles de base utilisées par l'infanterie. Il est temps de les voir en détail.

Dans la plupart des cas, le type de troupe auquel appartient une figurine est évident, mais comme il s'agit peu ou prou d'une extension du profil, vous trouverez cette information dans les livres d'armées. La plupart des unités à Warhammer appartiennent à l'un des types de troupes suivants. Les plus inhabituelles peuvent être les uniques représentantes de leur type, d'où leur statut d'unité "unique". Elles suivent alors des règles spéciales clairement données dans leur description.

PERSONNAGES

En plus de leur type de troupe, certaines figurines peuvent également être des personnages. Nous n'allons pas aborder cela plus en détail pour l'instant. Sachez simplement que les personnages sont des héros

INFANTERIE (IN)

L'infanterie regroupe les troupes à pied des hommes, des elfes, des gobelins, des orques, des morts-vivants et d'une façon générale de toutes les races anthropomorphes qui vivent dans le monde de Warhammer. L'infanterie formera le plus souvent l'ossature de votre armée, et c'est elle qui supportera l'essentiel des combats.

RANGS D'INFANTERIE

Une unité d'infanterie doit avoir au moins 5 figurines de large pour recevoir un bonus de rang.

INFANTERIE MONSTRUEUSE (IM)

La catégorie infanterie monstrueuse inclut des créatures comme les trolls, les ogres et les minotaures. Ce sont des humanoïdes, mais de plusieurs mètres de haut ! On aurait pu se contenter de les appeler "grosse infanterie" mais cela n'aurait pas fait très sérieux. Pour l'essentiel des règles, l'infanterie monstrueuse fonctionne exactement comme de l'infanterie (c'est à dire qu'elle suit les règles de base), mais elle diffère néanmoins en quelques points pour représenter son statut particulier.

RANGS MONSTRUEUX

Comme l'infanterie monstrueuse est bien plus grande que l'infanterie normale, il lui faut moins de figurines pour compléter un rang. Là où une unité d'infanterie a besoin d'avoir au moins cinq figurines pour avoir un bonus de rang, une unité d'infanterie monstrueuse n'a besoin que de trois figurines. Pour simplifier, considérez chaque règle parlant d'un rang de 5 figurines ou plus comme un rang de trois figurines ou plus.

très puissants, et qu'un chapitre entier leur est consacré plus loin dans ce livre.

FIGURINES ET TAILLE DE SOCLES

Une figurine doit être montée sur un socle afin de déterminer la largeur et la profondeur d'une unité. Chaque type de troupe a une liste de tailles de socles autorisés.

Dans certains cas, il est possible que vous utilisiez une figurine dont le socle est plus grand que celui listé dans le type de troupe. Cela est parfaitement acceptable, aussi longtemps que vous tentez de garder une taille de socle aussi proche que possible de celles autorisées. Il est par contre interdit d'utiliser des socles plus petits que ceux figurant dans la liste.

PUISSANCE D'UNITÉ

L'infanterie a une PU de 1.

LIGNE DE VUE

L'infanterie a une Ligne de Vue de 1.

TAILLE DE SOCLES

Les tailles de socles validées sont 20x20mm, 25x25mm, 25x50mm, 30x30mm et 40x40mm.

SOUTIEN MONSTRUEUX

L'infanterie monstrueuse peut faire autant d'attaques de soutien qu'elle a dans son profil, avec un maximum de trois par figurine.

RÈGLES SPÉCIALES

L'infanterie monstrueuse bénéficie des règles spéciales suivantes : Peur, Rapide.

PUISSANCE D'UNITÉ

L'infanterie monstrueuse a une PU de 3.

LIGNE DE VUE

L'infanterie Monstrueuse a une Ligne de Vue de 2.

TAILLE DE SOCLES

La taille de socle validée est de 40x40mm ou de 50x50mm.

CAVALERIE (CA)

Le terme cavalerie se réfère à des créatures de taille humaine montées sur des animaux (le plus souvent des destriers). On pourrait citer les Chevaliers de la Quête bretonniens, les Orques sur Sanglier ou les Chevaucheurs de Sang-froids elfes noirs. La cavalerie est capable d'effectuer des charges dévastatrices en utilisant l'élan de ses montures et en transperçant l'ennemi avec ses lances, ses lances de cavalerie ou ses épées.

PROFIL MIXTE

Le cavalier et la monture utilisent leurs CC, F, I et A respectives lorsqu'ils combattent. Chacun peut attaquer n'importe quel adversaire en contact socle à socle avec la figurine de cavalerie.

On part toujours du principe que le cavalier contrôle parfaitement sa monture. La valeur de Commandement de la monture n'est donc jamais utilisée, à moins qu'un sort ou une règle spéciale ne précise le contraire.

Si le cavalier dispose d'une arme de tir, il utilise toujours sa propre CT pour les tirs, jamais celle de la monture.

Lorsqu'une figurine attaque une figurine de cavalerie, on utilise toujours la plus haute valeur sur les profils du cavalier et de sa monture pour les caractéristiques suivantes : CC, E, PV.

Si le cavalier et sa monture ont chacun une sauvegarde d'armure et/ou invulnérable, elles peuvent être combinées normalement.

Tout autre équipement ou objet magique en possession de la figurine n'affecte que le cavalier et jamais sa monture à moins que le contraire ne soit précisé.

Certaines figurines de cavalerie n'ont pas de profils multiples. Dans ce cas, considérez la figurine comme une entité unique pouvant réaliser jusqu'à deux attaques de soutien. La figurine compte en outre comme étant montée pour ce qui est de l'utilisation de certaines armes (pour plus d'informations, voir le chapitre Armes et Armures), mais compte comme étant à pied pour ce qui est de la parade.

RANGS DE CAVALERIE

Une unité de cavalerie doit avoir au moins 5 figurines de large pour recevoir un bonus de rang.

CAVALERIE ET ATTAQUES DE SOUTIEN

Une figurine de cavalerie peut effectuer une attaque de soutien avec le cavalier et une avec la monture. La cavalerie sans profil mixte peut effectuer jusqu'à deux attaques de soutien.

RÈGLES SPÉCIALES

La cavalerie bénéficie des règles suivantes: Impact (1), Rapide.

Notez que les touches d'Impact sont résolues avec la Force de la monture et non celle du cavalier.

Les règles spéciales listées dans le profil d'une unité de cavalerie ne s'appliquent qu'au cavalier, à moins que la monture soit explicitement désignée. Il existe toutefois quelques exceptions. Si le cavalier ou sa monture sont sujets à une des règles spéciales suivantes, elle s'applique à la figurine entière:

- Avant-garde
- Cavalerie légère
- Eclaireurs
- Embuscade
- Ethérés
- Frappe toujours en dernier
- Immunité (*)
- Peur
- Rage berserk
- Stupidité
- Tenace
- Terreur
- Vol

CAVALERIE ET TERRAIN

La cavalerie doit effectuer des tests de terrain dangereux dès qu'elle avance en marche forcée, charge, fuit ou poursuit sur autre chose qu'un terrain découvert ou une colline. Voir la section "Champ de bataille" pour plus de précisions.

PUISSANCE D'UNITÉ

La cavalerie a une PU de 2.

LIGNE DE VUE

La cavalerie a une Ligne de Vue de 2.

TAILLE DE SOCLES

La cavalerie peut avoir des socles de 20x20mm, 25x25mm, 25x50mm, 40x40mm et 50x50mm.

CAVALERIE MONSTRUEUSE (CM)

Des bêtes encore plus grandes que les chevaux peuvent être dressées pour la guerre et servir de monture. Les unités de cavalerie monstrueuse sont très rares, car la plupart de ces montures ont mauvais caractère (euphémisme !), si bien qu'il est très difficile de les dresser. Quoi qu'il en soit, les unités de cavalerie monstrueuse sont des ennemis terrifiants à affronter, car elles combinent la férocité d'un monstre énorme à la dextérité au combat d'un guerrier d'élite.

Toutes les règles de cavalerie s'appliquent à la cavalerie monstrueuse.

RANGS MONSTRUEUX

Un rang de cavalerie monstrueuse a besoin d'un minimum de trois figurines par rang.

NUÉES (NU)

Les nuées sont des myriades de petites créatures, comme des rats, des serpents ou des insectes, invoquées au combat par des moyens magiques et lâchées contre l'ennemi. Individuellement, les créatures qui composent une nuée sont presque inoffensives, mais leur nombre compense cela.

Les nuées sont constituées d'un certain nombre de socles, chacun portant plusieurs créatures, mais chacun considéré comme une seule figurine. Les autres figurines peuvent tirer à travers sans pénalité pour toucher. Cependant tout socle de nuée étant touché par une attaque utilisant un gabarit subit D6 touches plutôt qu'une seule.

BÊTES DE GUERRE (BG)

Certaines armées emploient des animaux de chasse, comme des chiens ou des loups. Si elles ne sont pas particulièrement intelligentes, ces créatures sont féroces et peuvent se ruer sur l'adversaire avec rapidité.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Bêtes de Guerre ont les règles spéciales suivantes : Avant-garde, Rapide, Sacrifiable.

MONTURE

Certains personnages peuvent monter des Bêtes de Guerre. Dans ce cas, le type de troupe de la figurine devient Cavalerie.

SOUTIEN MONSTRUEUX

Une figurine de cavalerie monstrueuse peut effectuer une attaque de soutien avec le cavalier et sa monture peut effectuer autant d'attaques de soutien que la valeur d'Attaques de son profil, jusqu'à un maximum de 3. La cavalerie monstrueuse sans profil mixte peut effectuer jusqu'à quatre attaques de soutien.

RÈGLES SPÉCIALES

La cavalerie monstrueuse bénéficie des règles spéciales suivantes : Impact (1), Peur, Rapide.

PUISSANCE D'UNITÉ

La cavalerie monstrueuse a une puissance d'unité de 4.

LIGNE DE VUE

La cavalerie Monstrueuse a une Ligne de Vue de 3.

TAILLE DE SOCLES

La cavalerie monstrueuse peut être montée sur socles de 40x40mm, 50x50mm, 50x75mm et 50x100mm.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Nuées ont les règles spéciales suivantes : Instable, Sacrifiable, Tirailleurs.

PUISSANCE D'UNITÉ

Les Nuées ont une PU de 3. Ils sont considérés comme ayant une PU de 0 pour ce qui est des lignes de vues.

LIGNE DE VUE

Les nuées ont une Ligne de Vue de 0.

TAILLE DE SOCLES

Les nuées sont montées sur des socles de 40x40mm.

RANGS DE BÊTES DE GUERRE

Une unité de Bêtes de Guerre doit avoir des rangs de 5 figurines ou plus pour être capable de gagner des bonus de rangs.

PUISSANCE D'UNITÉ

Les Bêtes de Guerre ont une PU de 1.

LIGNE DE VUE

Les Bêtes de Guerre ont une Ligne de Vue de 1.

TAILLE DE SOCLES

Les Bêtes de Guerre peuvent être montées sur des socles de 20x20mm, 25x25mm, 25x50mm et 40x40mm.

BÊTES MONSTRUEUSES (BM)

Il existe beaucoup de créatures incroyables dans le monde de Warhammer, et même si elles ne sont pas aussi grandes que les monstres les plus énormes, elles restent très dangereuses. On les appelle bêtes monstrueuses.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Bêtes Monstrueuses bénéficient des règles spéciales suivantes : Peur, Rapide.

RANGS MONSTRUEUX

Les Bêtes monstrueuses ont besoin d'un minimum de trois figurines par rang pour être capable d'avoir un bonus de rang.

SOUTIEN MONSTRUEUX

Une Bête monstrueuse peut faire autant d'attaques de soutien que la valeur d'Attaques de son profil, avec un maximum de trois.

MONTURE

Certains personnages peuvent monter des Bêtes Monstrueuses. Dans ce cas, le type de troupe de la figurine devient Cavalerie Monstrueuse.

PUISSANCE D'UNITÉ

Les Bêtes Monstrueuses ont une PU de 3.

LIGNE DE VUE

Les Bêtes Monstrueuse ont une Ligne de Vue de 2.

TAILLE DE SOCLES

Les Bêtes Monstrueuses peuvent être montées sur des socles de 40x40mm, 50x50mm, 50x75mm et 50x100mm.

MONSTRES (MO)

Les monstres sont les plus grandes créatures du monde de Warhammer, des animaux si redoutables qu'ils ne forment pas d'unités, mais parcourent le champ de bataille seuls. En règle générale, toute figurine plus grosse qu'une Bête Monstrueuse est un Monstre, comme les dragons, les hydres, les démons majeurs, etc.

RÈGLES SPÉCIALES

Les Monstres bénéficient des règles spéciales suivantes : Piétinement, Rapide, Terreur.

PROFIL MIXTE

Les monstres montés suivent toutes les règles de profil mixte de la cavalerie. De plus, l'équipage peut tirer à 360° autour de la figurine. Cela s'applique uniquement aux armes de tir portées par l'équipage : toute arme de tir portée par le monstre lui-même utilise l'arc frontal de la figurine pour déterminer les lignes de vue.

Les PV et E de l'équipage ne sont jamais utilisés. Les touches sont résolues contre le Monstre. On utilise la CC de l'équipage pour savoir si l'ennemi parvient à toucher. L'équipage étant en contrôle total du monstre, le Commandement de ce dernier n'est jamais utilisé.

Comme pour la Cavalerie, les règles spéciales qui s'appliquent au Monstre ne s'appliquent pas à l'équipage et vice-versa. Il peut y avoir des exceptions qui seront systématiquement détaillées.

Si l'équipage a des armes de tir, ils utilisent leur propre CT. L'équipage peut tirer à 360° autour de la figurine et n'est pas limité à l'arc frontal du Monstre. Ceci ne s'applique qu'aux tirs de l'équipage. Si le Monstre a des tirs, ces derniers doivent être fait dans l'arc frontal du Monstre

MONTURE

Certains personnages peuvent monter des Monstres, Si un personnage est monté sur un Monstre, la figurine toute entière est traitée comme étant du type Monstre. Elle suit alors à la fois toutes les règles associées aux personnages et celles associées aux monstres, y compris les règles de profil mixte ci-contre.

PUISSANCE D'UNITÉ

Les Monstres ont une PU égale à leur PV initial. Chaque cavalier monté sur le Monstre ajoute +1 à la PU de la figurine. Pour ce qui concerne la ligne de vue, utilisez la PU du Monstre avec un +1 quelque soit le nombre de cavaliers.

LIGNE DE VUE

Les Monstres ont une Ligne de Vue de 5.

TAILLE DE SOCLES

Les Monstres peuvent être montés sur des socles de 50x50mm, 50x75mm, 50x100mm ou 100x150mm.

CHARS (CH)

Un char est un engin de guerre doté de roues, tiré au combat par des animaux et dont l'équipage est armé jusqu'aux dents !

PROFIL MIXTE

De la même manière que pour la Cavalerie, un char a plusieurs lignes de profil, une pour le char, une pour les bêtes et la dernière pour l'équipage. Le char est cependant considéré comme une figurine unique. Quand il se déplace, un char utilise sa valeur de mouvement. Cependant il ne peut pas pivoter sur place comme les autres figurines seules. Il doit faire une reformation.

L'équipage et les bêtes utilisent leurs propres valeurs de CC, F, I et A quand ils attaquent. Chacun peut attaquer n'importe quel adversaire au contact avec le char, à l'exception des bêtes qui ne peuvent attaquer que les ennemis sur l'avant.

Les PV, E et sauvegardes d'armure de l'équipage et des bêtes ne sont jamais utilisés. Les touches sont résolues contre les PV, l'E et la sauvegarde du char. La CC de l'équipage est utilisée pour déterminer si l'ennemi parvient à toucher le char au corps à corps. L'équipage contrôlant totalement les bêtes qui tirent le char, leur valeur de Commandement n'est jamais utilisée.

Si l'équipage a des armes de tir, ils utilisent leur propre valeur de CT. L'équipage peut tirer à 360° et n'est pas obligé de tirer dans l'arc frontal. Cela ne s'applique qu'aux armes portées par l'équipage. Une arme de tir montée sur un char ne peut par contre tirer quand dans l'arc frontal.

SAUVEGARDES D'ARMURE

La plupart des chars ont une valeur d'armure qui est détaillée dans leur profil. Cette sauvegarde est combinée à la sauvegarde de l'armure de l'équipage pour donner la valeur de sauvegarde finale de la figurine.

CHARS ET ATTAQUES DE SOUTIEN

Les chars ne peuvent pas faire d'attaques de soutien. Cependant, les chars situés au second rang d'une unité de chars ajoutent +D3 touches d'impact.

MONTURE

Certains personnages peuvent être montés sur des chars. Si un personnage est monté sur un char, son type de troupe devient "Char" et il suit alors toutes les règles relatives aux Chars et aux Personnages. En dehors de cela, il suit toutes les règles de Cavalerie concernant les profils mixtes. Si le char comprends un équipage en plus du Personnage, alors la sauvegarde d'armure des membres de l'équipage est ignorée pour le calcul de la valeur d'armure globale de la figurine. Seule la sauvegarde d'armure du Personnage sera utilisée pour ce calcul.

RÈGLES SPÉCIALES

Les chars bénéficient des règles spéciales suivantes : Impact (1D6), Rapide.

Certains chars sont équipés de faux massives et ont Impact (D6+1). Cela sera précisé dans leur profil.

Tout comme dans le cas de la Cavalerie, les règles spéciales affectant les bêtes tirant le char n'affectent ni ce dernier ni l'équipage et inversement. Rappelez-vous cependant qu'il y a des exceptions, comme spécifié dans les règles de la Cavalerie.

RANGS DE CHARS

Un rang de char doit comporter au moins 3 figurines pour ce qui concerne les bonus de rangs ou l'Indomptabilité.

CHARS ET TERRAIN

Les chars sont faits pour être utilisés sur du terrain dégagé. Un char qui passe à travers des terrains difficiles risque donc d'être endommagé. Consultez la page sur les Terrains pour plus de détails.

PUISSANCE D'UNITÉ

Les chars ont une PU égale à leur PV de départ +1 pour chaque membre d'équipage ou chaque bête que vous aurez acheté en plus. Pour le calcul des lignes de vues, seule la PU de base du Char est utilisée.

LIGNE DE VUE

Les Chars ont une Ligne de Vue de 2.

TAILLE DE SOCLES

Les chars peuvent être montés sur des socles de 40x40mm, 50x50mm, 50x100mm et 60x100mm.

MACHINES DE GUERRE (MG)

Les machines de guerre comme les Grands Canons de l'Empire, les Lance-rocs des orques ou les Balistes naines sont des unités redoutables capables de pulvériser des régiments entiers, de réaliser des brèches dans les murs d'une citadelle ou de tuer des monstres d'un seul tir bien placé.

Les Machines de Guerre forment un type de troupe distinct. Cependant, leurs règles étant plutôt inhabituelles, elles seront détaillées dans leur propre chapitre.

PUISSANCE D'UNITÉ

Les Machines de Guerre ont une PU égale à leurs nombre courant de servants.

AUTELS (AU)

Les Autels sont en général constitués par une plateforme ou un chariot qui est tiré ou poussé sur le champ de bataille. Transportant en général une idole magique ou une statue représentant une divinité, les autels inspirent les alliés, démoralisent les adversaires et libèrent des vagues de magie dévastatrices.

PROFIL MIXTE

Comme les Chars, les Autels ont souvent plusieurs lignes de profil, une pour les créatures qui poussent ou tirent l'Autel, une pour l'équipage et un dernier pour l'Autel lui-même. L'ensemble est considéré comme une figurine unique.

Contrairement aux autres unités, un Autel peut rejoindre une unité d'Infanterie (à l'exception des Tirailleurs), suivant la règle Personnages et Unités du chapitre consacré aux personnages.

Quand il se déplace, un Autel utilise toujours la valeur de leur Mouvement.

L'équipage et les créatures utilisent leurs propres CC, F, I et A quand ils attaquent. Chacun peut attaquer un adversaire au contact avec l'Autel. Si l'équipage a des armes de tir, il utilise sa propre CT pour tirer.

Les PV et l'E de l'équipage ne sont pas utilisés. On utilise celles de l'Autel. On utilise la CC de l'équipage pour déterminer si l'ennemi parvient à toucher.

RÈGLES SPÉCIALES

Sauf indication contraire, toutes les règles spéciales des machines de guerre s'appliquent aussi aux servants.

LIGNE DE VUE

Les Machines de Guerre ont une Ligne de Vue de 1.

TAILLE DE SOCLES

Les Machines de Guerre n'ont souvent pas de socles. Si vous souhaitez monter vos Machines de Guerre sur socles, les tailles approuvées sont de 50x50mm à 50x100mm. Les équipages des machines sont montés sur des socles de 20x20mm et de 25x25mm.

SAUVEGARDES D'ARMURES

Certains Autels ont une sauvegarde d'armure dans leur profil. Elle s'ajoute à l'armure de l'équipage.

AUTELS ET TERRAIN

Les Autels sont faits pour les terrains découverts. Un Autel qui traverse un terrain difficile risque d'être endommagé. Consultez le chapitre sur le Terrain pour en savoir plus sur les terrains dangereux et les Autels.

PUISSANCE D'UNITÉ

La PU d'un Autel est égale à ses PV de départ.

LIGNE DE VUE

Les Autels ont une Ligne de Vue de 2.

TAILLE DE SOCLES

Comme ils sont censés être déployés dans unités d'Infanterie, la taille des socles des Autels est moins stricte que pour les autres types de troupes. La taille minimale est de 40x40mm et la maximale de 60x100mm.

ARMES & ARMURES

Dans le sombre et dangereux monde de Warhammer, les guerriers manient différents types d'armes. Depuis l'élégante épée des elfes à la hache robuste des nains, jusqu'au bien moins sophistiqué mais tout aussi efficace kikoup' des orques, chaque peuple utilise un armement adapté à sa manière de combattre.

Normalement, chaque figurine d'une même unité porte le même armement. Vous aurez donc une unité de Lanciers, une unité d'Arbalétriers, etc. On peut accepter qu'une minorité de figurines de l'unité soit équipée d'une manière différente pour donner un peu de variété à l'aspect visuel d'une armée, mais cette unité reste considérée comme équipée d'après la majorité de ses figurines. Il est important que l'apparence générale d'une unité ne prête pas à confusion.

Si une figurine a plus d'une arme, elle doit choisir l'arme qu'elle va utiliser au début de la phase de tir ou de corps à corps. Une figurine ne peut pas changer d'arme au cours d'une phase, sauf mention contraire. Une fois qu'une arme a été sélectionnée, elle ne peut plus être changée jusqu'à la fin du combat au corps à corps, à moins que l'arme ne soit détruite bien sûr.

PROFILS D'ARMES

Chaque arme confère une série de capacités au guerrier qui la manie. Cela peut-être un bonus de caractéristique ou une règle spéciale que gagne le combattant.

Chaque arme a son propre profil. Un profil d'arme comporte trois sections : Portée, Force et Règles Spéciales.

Portée: La Portée vous indique à quelle distance l'arme peut être employée. Si la Portée indiquée est "combat", cela signifie que l'arme ne peut être utilisée qu'au corps à corps. Si la Portée est un chiffre, alors l'arme est une arme de tir et le chiffre est sa portée maximale.

Force: La Force d'une arme peut prendre trois formes. Si elle est indiquée comme un modificateur, par exemple +1, alors cette valeur modifie la valeur de Force de l'utilisateur. S'il est indiqué "comme l'utilisateur", alors l'attaque est résolue avec la valeur de Force de l'utilisateur. Enfin, si une valeur de Force fixe est indiquée, alors c'est cette valeur de Force qui doit être utilisée, quelle que soit la valeur de l'utilisateur.

Règles Spéciales: Plusieurs armes donnent des capacités spéciales à celui qui les manie. Parfois les règles spéciales seront directement expliquées dans le profil de l'arme, sinon elles sont détaillées dans le chapitre dédié aux Règles Spéciales.

Les bonus octroyés par une arme ne s'appliquent que quand l'arme est effectivement utilisée. Par exemple, les bonus de Force ne s'appliquent qu'aux dégâts faits par l'arme et ne peuvent pas être utilisés pour passer un test de caractéristique par exemple.

ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes de mêlée sont l'armement de base pour la plupart des peuples du Vieux Monde. Depuis la hache du bûcheron à l'épée du chevalier, elles sont préférées, car plus fiables, aux armes à poudre noire et, bien que les arcs et arbalètes soient utiles, ils manquent souvent du pouvoir d'arrêt que peut avoir un bon coup d'épée.

ARME DE BASE

Les armes de base sont un terme fourre-tout pour les armes sans aucune règle spéciale, et comprennent généralement tout ce qui coupe, poignarde ou matraque et est tenu à une main. Il comprend également des armes naturelles, telles que griffes, dents et cornes. Chaque fois que l'équipement d'une unité contient un élément qui n'est pas clairement spécifié, traitez-le comme une arme de base. Si une figurine est armée d'une autre arme de corps-à-corps en plus de leur arme de base, ils doivent utiliser leur arme spéciale à tout moment, sauf indication contraire.

ARME DE BASE ADDITIONNELLE

Certains guerriers portent deux armes de base, une dans chaque main, et peuvent ainsi faire pleuvoir les coups sur l'adversaire, tout en déviant leurs attaques.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
Combat	De l'utilisateur	+1 Attaque, Parade (6+), Nécessite deux mains

ARME D'HAST

Cette arme est constituée d'une lourde lame fixée au bout d'une longue hampe. La lame dispose d'une pointe, comme une lance, ainsi que d'un bord tranchant comme celui d'une hache. Elle est maniée des deux mains pour frapper d'estoc ou de taille. Il y a différents types d'armes d'hast, des hallebardes aux vouges, des guisarmes aux pertuisanes.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
Combat	+1	Nécessite deux mains

Note : dans de nombreux livres d'armées, les armes d'hast peuvent être remplacées par le terme "hallebarde".

ARME LOURDE

Il s'agit d'armes très longues et imposantes, nécessitant d'être maniées des deux mains. Ceci inclut les marteaux lourds, les haches lourdes, les épées à deux mains et autres armes équivalentes. Un coup porté avec une arme lourde peut facilement trancher en deux l'adversaire et détruire l'armure la plus épaisse. Il faut un long apprentissage pour manier ces armes et même ainsi, seuls les hommes les plus forts sont capables de les utiliser efficacement.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
Combat	+1	-2 en Initiative, Nécessite deux mains, Bonus de Force (1)

Note : Les Armes Lourdes donnent un bonus de +2 en Force au premier round du combat, et seulement +1 en Force lors des rounds suivants.

FLÉAU

Un fléau est une arme encombrante, lourde et maniée des deux mains. Il est composé de lourdes masses, souvent hérissées de pointes, attachées à un manche par des chaînes. Le fléau fatigue rapidement son utilisateur, mais il est incroyablement destructeur lors d'une charge et ses coups peuvent briser os et boucliers.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
Combat	De l'utilisateur	Nécessite deux mains, Bonus de Force (2)

LANCE (INFANTERIE)

La lance est composée d'une longue hampe au bout de laquelle est fixée une pointe de métal. Ces armes permettent de combattre sur un rang supplémentaire, elles sont parfaites pour l'infanterie désirant tenir une position défensive.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
Combat	De l'utilisateur	+1 en Initiative*, Rangs supplémentaires (1), Bonus de Force (1)*

* Ce bonus ne s'applique que les tours où la figurine est chargée de face. Le bonus de Force ne s'applique que contre des unités de BG, Ca, IM, BM, CM, Ch et Mo.

LANCE (CAVALERIE)

Les lanciers montés sont le fléau des troupes à pied, qu'ils éparpillent en s'enfonçant dans leurs rangs.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
Combat	De l'utilisateur	+1 en Initiative*, Bonus de Force (1)*

* Ce bonus ne s'applique que les tours où la figurine charge, et uniquement contre l'unité chargée.

LANCE DE CAVALERIE

Cette version plus lourde et plus longue de la lance ordinaire est réservée aux troupes montées.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
Combat	De l'utilisateur	+2 en Initiative*, Bonus de Force (2)*

* Ce bonus ne s'applique que les tours où la figurine charge, et uniquement contre l'unité chargée.

PIQUES

Deux fois plus longue qu'une lance normale et plus longue qu'une lance de cavalerie, le front d'une unité de piquiers est un mur d'acier impénétrable.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
Combat	De l'utilisateur	+3 en Initiative*, Rangs supplémentaires (3), Bonus de Force (1)*, Nécessite Deux Mains.

* Ce bonus ne s'applique que les tours où la figurine est chargée de face. Le bonus de Force ne s'applique que contre des unités de BG, Ca, IM, BM, CM, Ch et Mo.

ARMES DE TIR

Les armes de tir sont une composante importante de l'arsenal du guerrier. Elles permettent aux combattants d'attaquer à distance, leur permettant d'effectuer quelques tirs avant que les adversaires ne se rapprochent pour le corps à corps. Les armes de tir comprennent toute arme qui est lancée comme des couteaux de lancer, des bouteilles ou des javelots; ou qui tire un projectile, comme des arcs, des arbalètes et des arquebuses.

ARC COURT

Il s'agit de la plus petite version de ce type d'arme, très appréciée des gobelins. Certains cavaliers l'utilisent également parce qu'il est plus facile à manier à dos de cheval.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
18 pas	3	Tirs multiples (2)*, Tir de Volée

* Ne s'applique que si la figurine ne s'est pas déplacée. Ne peut pas être utilisé en réaction à une charge.

ARC

Utilisé fréquemment en temps de guerre, il s'agit d'une arme compacte, tout aussi facile à fabriquer qu'à entretenir.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
24 pas	3	Tirs multiples (2)*, Tir de Volée

* Ne s'applique que si la figurine ne s'est pas déplacée. Ne peut pas être utilisé en réaction à une charge.

ARC LONG

Un archer de talent équipé de cette arme peut tuer un ennemi à grande distance.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
30 pas	3	Tirs multiples (2)*, Tir de Volée

* Ne s'applique que si la figurine ne s'est pas déplacée. Ne peut pas être utilisé en réaction à une charge.

ARBALÈTE

Il s'agit d'un petit arc monté sur une armature en bois ou en acier. Il faut un temps considérable pour charger une arbalète, mais chacun de ses tirs possède une portée très importante et une puissance terrifiante.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
30 pas	4	Déplacement ou Tir

SARBACANE

La sarbacane est un tube creux et court qui peut être utilisé pour tirer des fléchettes empoisonnées. Alors que les fléchettes par elles-mêmes sont trop petites pour causer des dégâts importants, le poison utilisé peut causer une agonie horrible.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
12 pas	1	Tirs multiples (2), Tir Rapide, Attaques Empoisonnées

ARQUEBUSE

Il s'agit d'une arme à poudre noire composée d'un canon monté sur une structure en bois. Certaines versions sont plus avancées que d'autres et disposent de systèmes de tir plus perfectionnés. L'arquebuse dispose d'une longue portée de tir et d'une puissance phénoménale, ce qui en fait une arme très recherchée.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
24 pas	4	Perforant (1), Déplacement ou Tir

PISTOLET

Le pistolet est une petite arme qui utilise de la poudre noire pour projeter une petite balle de pierre ou de plomb. Ils peuvent également être utilisés aux corps à corps en combinaison d'une autre arme.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
12 pas	4	+1 Attaque*, Perforant (1), Tir Rapide, Nécessite Deux Mains

* Si combiné à une arme de base.

Paire de pistolets

Si une figurine est décrite comme portant deux pistolets ou plus, elle peut les utiliser en même temps, au tir comme au corps à corps.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
12 pas	4	+1 Attaque, Perforant (1), Tirs Multiples (2), Tir Rapide, Nécessite Deux Mains

JAVELOT

Le javelot est une lance légère destinée à être lancée. Elle est trop fragile pour servir lors d'un corps à corps. Bien qu'il ait une portée réduite par rapport à une flèche, il peut causer des dégâts assez considérables lorsqu'il est projeté par une personne d'une grande force.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
12 pas	De l'utilisateur	Tir Rapide, Perforant (1), Tir de Volée

ARME DE JET

Ces armes, pouvant être des étoiles de lancer ou des couteaux, sont légères, faciles à dissimuler dans des vêtements et, par conséquent, l'outil préféré des assassins et des infiltrateurs.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
8 pas	De l'utilisateur	Tirs multiples (2), Tir Rapide

HACHE DE JET

Ces armes sont remarquablement équilibrées, elles sont donc très précises malgré leur poids. Même si le porteur ne peut pas la lancer très loin, son impact est redoutable quand elle fait mouche.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
6 pas	De l'utilisateur +1	Tir Rapide

FRONDE

Il s'agit d'une boucle de tissu ou de cuir dans laquelle on place une pierre, qui est ensuite projetée avec force et précision par un mouvement rapide et circulaire. Le frondeur fait tourner l'arme au dessus de sa tête avant de libérer le projectile, qui va atteindre la cible avec force, fracassant les os malgré l'armure.

Portée :	Force :	Règles spéciales :
18 pas	3	Perforant (1), Tirs Multiples (2)*

** Ne s'applique que si la figurine ne s'est pas déplacée. Ne peut pas être utilisé quand l'unité Tient sa position & Tire.*

ARMURES

Peu de guerriers s'aventurent sur le champ de bataille sans certaines protections, que ce soit seulement une armure de cuir rembourré ou un bouclier. Bien sûr, les guerriers les plus aguerris ou les plus riches bénéficient souvent d'une armure de meilleure qualité, certaines troupes portent donc des cottes de mailles, des armures d'écailles ou de plaques, augmentant alors sensiblement leur chances de survie.

Vous remarquerez qu'il y a deux valeurs différentes dans deux des catégories utilisées pour décrire les armures. "Combat" indique la sauvegarde d'armure que la figurine aura contre les attaques de corps à corps, gabarits et sorts de dégâts directs, et "Tir" indique la sauvegarde d'armure contre les tirs qu'ils soient normaux ou magiques. La première valeur indique le modificateur de sauvegarde d'armure que chaque pièce d'armure donne à la sauvegarde d'armure totale de la figurine, alors que la deuxième valeur est la sauvegarde d'armure de base donnée au modèle par cette pièce d'équipement particulière.

ARMURE LÉGÈRE

L'armure légère est en général une armure de cuir, une cuirasse ou une chemise en mailles recouvrant le torse. L'armure légère confère un certain niveau de protection et est principalement portée par les troupes de rang inférieur qui ne peuvent pas se permettre d'avoir une meilleure protection.

Combat :	Tir :	Règles spéciales :
+1/6+	+1/6+	-

ARMURE INTERMÉDIAIRE

Les guerriers professionnels du monde de Warhammer portent des cottes de mailles ou des armures d'écailles qui couvrent la majorité de leurs corps. Bien que coûteuses, la plupart des combattants estiment que ces armures sont un investissement valable.

Combat :	Tir :	Règles spéciales :
+2/5+	+2/5+	-

ARMURE LOURDE

Les armures lourdes sont en général des armures de plates partielles aussi bien que des cottes de mailles ou des armures d'écailles qui couvrent entièrement leur porteur. Elles sont habituellement réservées aux infanteries et aux cavaleries d'élite à qui elles offrent une protection substantielle.

Combat :	Tir :	Règles spéciales :
+3/4+	+3/4+	-

ARMURE COMPLÈTE

L'armure de plaques complète enveloppe le porteur dans une tenue faite de plaques d'acier, conçues pour une protection maximale. Elle est portée par-dessus une armure de mailles afin de protéger les jointures, et sur du cuir pour un rembourrage supplémentaire. Seuls les seigneurs les plus riches et les guerriers les plus puissants peuvent s'offrir une telle tenue.

Combat :	Tir :	Règles spéciales :
+4/3+	+4/3+	-

BOUCLIER

Les boucliers existent dans une grande variété de formes et de tailles et peuvent donc être ronds, carrés, plats ou convexes. Certains sont même dotés d'une encoche pour qu'on puisse y poser une lance. Leur usage est tellement commun que même les conscrits les plus modestes en portent.

Combat :	Tir :	Règles spéciales :
+1/6+	+1/6+**	Parade (6+)*

* Ne s'applique que si utilisé avec une arme de base.

** L'infanterie équipée de boucliers reçoit un bonus additionnel de +1 à leur sauvegarde d'armure contre les tirs de front.

RONDACHE

Une rondache est un petit bouclier utilisé pour repousser les attaques. Il est cependant trop petit pour être utilisé convenablement pour se protéger des projectiles.

Combat :	Tir :	Règles spéciales :
+1/6+	-	Parade (6+)*

* Ne s'applique que si utilisé avec une arme de base.

CAPARAÇON

Un caparaçon est une protection pour les chevaux, de la même manière que les armures protègent les humains. Il protège les flancs et parfois la tête de l'animal. Un caparaçon offre aux chevaliers le moyen de protéger leur monture pendant la bataille.

Combat :	Tir :	Règles spéciales :
+1/6+	+1/6+	-1 en Mouvement*

* S'applique à la valeur de Mouvement de la figurine.

ÉTAT-MAJOR

Jusqu'à présent, nous avons considéré que toutes les figurines d'une unité étaient les mêmes : des soldats de base avec des caractéristiques similaires. Cependant, il est courant que les guerriers marchent au combat sous les ordres d'un sergent ou d'un chef équivalent, avec leur bannière claquant fièrement au vent et au son d'un tambour ou de tout autre instrument. Le champion d'une unité, son porte-étendard et son musicien sont collectivement nommés son "état-major". Nous allons expliquer leurs règles dans cette section. Mais avant de nous plonger dans les particularités de chaque figurine d'un état-major, voyons leurs règles de base.

ALIGNER UN ÉTAT-MAJOR

Beaucoup d'unités peuvent inclure un état-major sous une forme ou une autre selon les figurines dont dispose le joueur et les règles des divers livres d'armées. La plupart des unités peuvent prendre ce qu'on nomme par commodité un état-major complet : un champion, un porte-étendard et un musicien. D'autres n'ont parfois droit qu'à une ou deux de ces options. Ainsi, les troupes légères n'ont généralement pas l'option de prendre un porte-étendard pour éviter d'attirer l'attention de l'ennemi avec une bannière chamarrée. Les figurines d'état-major sont toujours des améliorations des figurines normales.

QUEL EST TON NOM ?

Dans la plupart des livres d'armées, le terme porte-étendard est utilisé, que la figurine en question porte une bannière, un totem, une icône, etc. De même, un musicien peut porter un tambour, une flûte, un cor ou n'importe quel autre instrument, ce sera toujours un musicien.

Les champions sont toutefois un petit peu différents. Le terme champion sera de fait rarement utilisé, car il aura un nom ou un titre correspondant à l'unité qu'il dirige. Par exemple, le champion d'une unité de Flagellants de l'Empire est un Prophète, tandis que celui d'une unité d'Archers Paysans bretonniens est un Maître Archer. Comme vous pouvez le constater, cela peut porter à confusion, car un champion n'est pas expressément nommé, contrairement à un porte-étendard ou un musicien. Heureusement, cette distinction rend le champion facile à identifier : si une unité a comme option un champion, ce sera celui qui n'est pas appelé musicien ou porte-étendard. De plus, un champion a toujours un profil un peu différent des autres troupes de son unité, ce qui est une autre façon de l'identifier !

POSITION AU SEIN D'UNITÉ

Un état-major doit être placé au premier rang de l'unité. Il est déplacé automatiquement si l'unité se reforme.

Les champions, les porte-étendards et les musiciens se trouvent toujours à la pointe des combats, car il est de leur devoir de mener leurs camarades par l'exemple.

Toute figurine d'état-major doit être placée dans le premier rang de l'unité, à moins qu'il n'y ait pas assez de place. Dans ce cas, vous devez placer autant de figurines d'état-major que possible dans le premier rang. Les autres sont placées dans le rang suivant.

Si l'unité change de formation, l'état-major se place automatiquement au premier rang. Les figurines d'état-major doivent donc être repositionnées dans le premier rang de l'unité qui s'est reformée, comme décrit ci-dessus, et ce quelle que soit la distance que cela leur fait parcourir.

Il est maintenant temps d'examiner en détail les différentes figurines qui composent un état-major.

ÉTAT MAJOR ET PERTES

Les figurines d'état-major ne peuvent normalement pas être retirées comme pertes à moins qu'il ne reste plus d'autres figurines de leur unité. Cela s'applique même si la figurine est la cible d'un effet qui cible une figurine spécifique, tels que les tests de terrain dangereux ou une attaque suivant la règle spéciale tir précis. Retirez à la place une autre figurine de l'unité. On considère que les troupes se sacrifient pour sauver le champion, s'emparent de la bannière pour qu'elle continue d'être brandie ou récupèrent l'instrument du musicien et continuent à jouer (sans doute très mal mais c'est mieux que rien).

Dès lors qu'il ne reste plus d'autres figurines dans l'unité, le joueur qui la contrôle décide de l'ordre dans lequel les figurines d'état-major sont retirées comme pertes.

CHAMPIONS

PROFIL D'UN CHAMPION

Un champion a toujours un profil légèrement supérieur à celui de ses camarades, car il a eu l'occasion d'améliorer ses talents au cours de nombreuses batailles. Il a normalement une Attaque de plus (dans le cas d'un champion d'une unité spécialisée au corps à corps) ou un point supplémentaire en CT (dans le cas du champion d'une unité de tireurs). Dans certains cas, le champion peut avoir d'autres bonus qui apparaîtront dans son profil.

ARMES ET ARMURES

Une figurine de champion aura souvent un équipement différent de celui de ses camarades pour qu'on puisse le distinguer. Cependant, il compte en termes de jeu comme ayant les mêmes armes et la même armure que le reste de son unité.

Ceci dit, il arrive que des champions aient la possibilité de prendre un équipement différent des autres membres de son unité. Dans ce cas, cela sera clairement indiqué dans le livre d'armée.

CHAMPIONS ET TIR

Comme on peut s'y attendre, un champion utilise ses propres caractéristiques quand il tire. S'il effectue un tir, il doit viser la même cible que le reste de son unité, mais vous devez lancer un dé d'une couleur différente pour son jet pour toucher si sa CT est différente du reste de celle-ci.

“SUIVEZ-MOI !”

Une unité accompagnée d'un champion peut relancer ses jets de Commandement ratés dans les situations suivantes :

L'unité tente d'effectuer une marche forcée qu'elle commence à moins de 8 pas d'au moins une unité ennemie.

L'unité tente de rediriger une charge.

L'unité tente une reformation de combat après un round de corps-à-corps perdu.

L'unité tente de se retenir de poursuivre un ennemi.

PORTE-ÉTENDARDS

Une unité de troupes combat souvent sous sa bannière, qui montre à tous son allégeance et sa glorieuse histoire. Un étendard est source de fierté pour son unité, à tel point que les soldats redoubleront d'efforts et de bravoure s'ils se battent sous ses couleurs.

PROFIL ET ÉQUIPEMENT

Un porte-étendard possède toujours le même profil que le reste de son unité. On considère également qu'il est équipé des mêmes armes et armures que les autres figurines, même si la figurine semble posséder un équipement différent.

En réalité, la figurine de porte-étendard n'a peut-être pas de bouclier, ou aura échangé sa lance de cavalerie contre une épée. Après tout, un étendard est un objet pesant, c'est pourquoi son porteur est souvent obligé d'abandonner une partie de son équipement pour le brandir. En effet, le fait que l'oriflamme de l'unité flotte au vent est plus important que tout le reste.

Ces différences d'équipement sont largement compensées par les talents martiaux du porte-étendard, qui est toujours choisi parmi les guerriers les plus forts de l'unité. Brandir l'étendard est un grand honneur, c'est pourquoi son porteur fait preuve d'une bravoure hors du commun. On considère qu'il combat avec le même équipement que le reste de l'unité.

BONUS DE RÉOLUTION DE COMBAT

Comme nous en avons déjà discuté dans le chapitre dédié au corps à corps, un porte-étendard est très important au combat. Si une unité inclut un porte-étendard, elle sera plus déterminée et ajoutera +1 à ses résultats de combat.

MUSICIENS

Lorsqu'une armée marche en guerre, elle le fait au son des cors et sous le roulement des tambours. Ces instruments sont utilisés pour annoncer la présence de l'unité sur le champ de bataille, encourager les alliés et démoraliser l'ennemi. Plus important encore, un musicien est indispensable lorsque l'unité manœuvre ou qu'elle tente de se rallier. Pour les troupes disciplinées, une suite de notes est aussi claire qu'un ordre rugé par un officier et peut être exécutée avec rapidité et efficacité.

PROFIL ET ÉQUIPEMENT

Comme pour un porte-étendard, on considère qu'un musicien possède le même profil et le même équipement que les autres figurines de son unité, car la détermination du musicien compense largement les différences qui pourraient exister. Un coup de baguette de tambour sur la tête peut faire très mal !

“DU NERF LES GARS !”

Si un combat se déroule mal, un musicien redouble d'ardeur pour galvaniser ses camarades. Par conséquent, si un camp possédant une ou plusieurs unités avec un musicien dans leur premier rang obtient une égalité lors d'un corps à corps, on considère qu'il gagne ce corps à corps de 1 point, à moins que le camp adverse ait également un musicien dans le premier rang d'au moins une de ses unités, auquel cas les efforts des musiciens des deux camps s'annulent.

“RALLIEZ VOUS À MOI !”

Un musicien constitue un point de ralliement clair pour une unité en fuite et peut faire la différence entre une courte retraite et la débandade. Si une unité en fuite a un musicien, elle peut relancer son test de Commandement chaque fois qu'elle tente de se rallier. La cavalerie légère et les tirailleurs accompagnés d'un musicien qui ont effectué une fuite feinte se rallient automatiquement.

REFORMATION RAPIDE

Une unité qui n'est ni en fuite ni engagée au corps à corps peut tenter une reformation rapide lors de l'étape des Autres Mouvements de la phase de Mouvement si elle possède un musicien. Une reformation rapide se déroule comme une reformation normale, mais l'unité agit avec une telle synchronisation et une telle efficacité que les règles suivantes s'appliquent :

- Une unité qui fait une reformation rapide ne peut pas changer sa formation en augmentant ou en réduisant son nombre de rangs. Elle peut uniquement pivoter comme si il s'agissait d'une figurine isolée.
- Une unité qui effectue une reformation rapide peut ensuite réaliser un mouvement normal, même si cette manœuvre devrait normalement l'en empêcher. Notez cependant que l'unité ne peut pas effectuer de marche forcée.
- Une unité qui a effectué une reformation rapide peut tirer mais compte comme s'étant déplacée, et ce qu'elle ait effectué ou non un mouvement après sa reformation. Cela signifie qu'elle subira le malus de -1 pour s'être déplacé et tirer et qu'elle ne pourra pas faire feu avec des armes qui suivent la règle Mouvement ou Tir.

PERSONNAGES

Le monde de Warhammer ne serait pas ce qu'il est sans ses vaillants héros, ses puissants seigneurs et ses redoutables sorciers. Ces individus ajoutent une nouvelle dimension à vos parties de Warhammer, et servent de chefs ou de combattants d'élite capables d'en remontrer à des guerriers inférieurs. On les appelle "personnages".

Les personnages ont souvent des noms différents selon le peuple auquel ils appartiennent. Par exemple, les personnages orques ont des noms évocateurs, comme Grand Chef ou Seigneur de Guerre, tandis que l'Empire possède des Capitaines, des Prêtres-guerriers et des Ingénieurs.

Les types de personnages accessibles à une armée dépendent de la personnalité de celle-ci. La plupart des peuples de Warhammer peuvent faire appel à de puissants guerriers et à des sorciers accomplis et peuvent aligner des combattants plus spécialisés. Plus rares sont les armées disposant de héros réellement polyvalents capables de faire face à toutes les situations.

PERSONNAGES ET UNITÉS

La chose la plus utile à propos d'un personnage est sa capacité à rejoindre d'autres unités. Le personnage bénéficie d'une meilleure protection, devenant bien plus difficile à assassiner. En retour, l'unité profite des formidables aptitudes au combat et du commandement du personnage - une aide précieuse pour vaincre l'ennemi.

QUELLE UNITÉ PUIS-JE REJOINDRE ?

La plupart des personnages sont autorisés à rejoindre certains types d'unités au cours de la bataille. Un personnage peut normalement rejoindre de l'Infanterie, des Bêtes, de la Cavalerie, de l'Infanterie Monstrueuse, des Bêtes Monstrueuses ou de la Cavalerie Monstrueuse. Les personnages peuvent ainsi rejoindre d'autres personnages appartenant aux types de figurines listés ci-dessus, pour former une unité insolite composée de personnages. Cependant, un personnage n'est pas autorisé à rejoindre une unité d'un type de troupe ayant une Puissance d'Unité supérieure à son propre type de troupe, à moins qu'il ne soit spécifié le contraire.

Sauf mention contraire, un personnage ne peut pas rejoindre une unité de monstres, de volants (à moins qu'il ne soit lui-même un volant du même type de troupe), de chars (à moins qu'il ne soit monté sur un char), de nuées ou une machine de guerre. De même, un personnage sur un monstre ou étant lui-même un monstre ou un char ne peut pas rejoindre une unité, car sa présence est trop dangereuse pour celle-ci. Un personnage ne peut pas rejoindre une unité qui est déjà engagée au corps à corps ou en fuite.

FIGURINES DE PERSONNAGES

Les personnages sont un type spécial d'unité qui peut soit opérer seul, soit rejoindre une unité de son camp. Ils ont souvent des caractéristiques supérieures aux membres ordinaires de leur race.

REJOINDRE UNE UNITÉ

Pour rejoindre une unité, un personnage doit se placer à son contact au cours de la phase de mouvement. Une fois qu'il rejoint une unité de cette façon, ni lui ni l'unité ne peuvent plus se déplacer. Puisqu'une unité peut se déplacer avant qu'un personnage la rejoigne, il vaut mieux la déplacer en premier puis déplacer le personnage à son contact.

Une unité rejointe par un personnage lors de la phase de Mouvement ne compte pas comme s'étant déplacée si elle n'a pas elle-même bougé. Le fait que le personnage la rejoigne ne compte pas comme un mouvement pour l'unité.

POSITION AU SEIN DE L'UNITÉ

Lorsque des personnages rejoignent une unité, ils sont placés sur le premier rang (sans se soucier de la distance parcourue). Les figurines ordinaires, à l'exception de l'état-major qui doit rester au premier rang, sont déplacées à l'arrière de l'unité.

Socles de tailles différentes

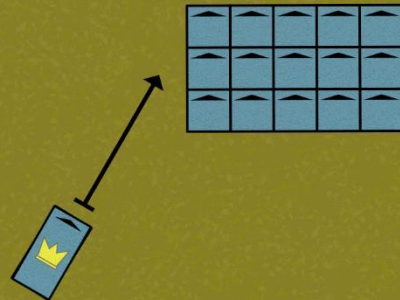
La plupart du temps, un personnage est fixé sur un socle de la même taille que ceux de l'unité qu'il rejoint. Dans ce cas, le personnage est simplement placé au premier rang à la place d'une autre figurine comme expliqué plus tôt. Naturellement, cela se complique si le socle du personnage n'est pas le même que ceux de l'unité. Il faut dans ce cas faire preuve d'un peu de logique.

Si le socle du personnage est plus grand mais que sa surface couvre exactement plusieurs fois les socles de l'unité, déplacez simplement autant de figurines que nécessaire vers le rang arrière puis disposez le personnage à leur place.

Si le personnage s'intègre à l'unité de cette manière, comptez les rangs (et les bonus de rangs) comme si l'espace pris par le personnage était constitué de figurines de base.

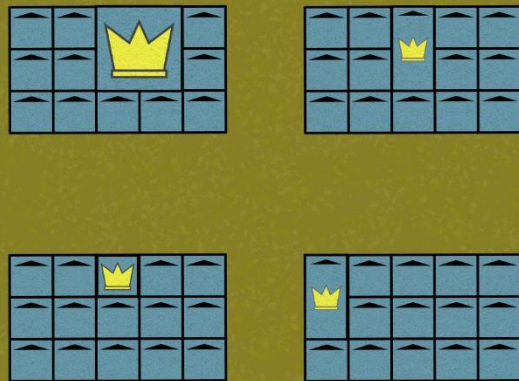
Si le personnage a une empreinte qui ne s'intègre pas correctement dans l'unité, il doit être placé sur le côté de l'unité, comme s'il venait de rejoindre le premier rang, et doit faire face à la même direction que l'unité. Dans ce cas, la surface occupée par le personnage n'est pas considérée comme étant occupée par des troupes de base.

Cette figurine est montée sur un Destrier et a donc un socle de 25 x 50mm. Il peut rejoindre cette unité d'infanterie et prendra la place de deux figurines puisque l'infanterie est sur des socles de 25 x 25mm.



Les deux figurines d'infanterie seront déplacées sur le rang arrière.

toutes les unités montrées ci-dessous sont considérées comme ayant 3 rangs complets et donc un bonus de rangs de +2.



Le socle de ce personnage ne s'intègre pas dans l'unité. Il est donc placé sur le côté.



Le personnage est ignoré lors du calcul des bonus de rang.

SORTS

Lorsqu'un personnage rejoint une unité sous l'effet d'un sort, il ne bénéficie ou ne souffre des effets du sort que tant qu'il reste au sein de l'unité. De la même façon, si un personnage est sous les effets d'un sort capable d'affecter une unité, les effets s'appliqueront à toute unité qu'il rejoint, et ce tant qu'il restera avec elle et que le sort durera.

PERSONNAGES DANS UNE UNITÉ EN FUITE

Si le personnage a rejoint une unité et que celle-ci fuit ultérieurement, il comptera dans les effectifs pour déterminer si elle est à 25% ou plus de ses effectifs de départ pour se rallier.

UNITÉS COMBINÉES

Tant qu'un personnage fait partie d'une unité, aussi bien lui que l'unité (et tous les autres personnages l'ayant rejointe) sont considérés comme une seule unité combinée en termes de règles en dehors des exceptions ci-dessous.

MOUVEMENT

Une unité se déplace toujours à la vitesse de la figurine la plus lente. Lorsqu'elle se déplace, charge, fuit ou poursuit, utilisez toujours le Mouvement le plus lent et les règles des figurines les plus lentes. De la même façon, si le personnage est sujet à des restrictions de mouvement, celles-ci s'appliquent à toute l'unité combinée tant que le personnage reste avec elle, et vice-versa.

Les personnages peuvent changer de position au sein d'une unité en guise de mouvement normal mais ils doivent impérativement rester au premier rang de l'unité. Il faut également noter que même si le personnage est le seul à se déplacer, l'unité sera considérée comme ayant bougé ce tour. Avoir un officier énervé qui traverse les rangs n'aide pas vraiment pour tirer !

Si une unité contenant un ou plusieurs personnages a son Mouvement modifié, cela affecte également le mouvement des personnes, y compris s'ils quittent l'unité en réalisant une charge. Ce mouvement pour quitter l'unité sera affecté mais pas les mouvements ultérieurs.

TIR

Les attaques de tir "normales", c'est-à-dire celles qui utilisent la CT du tireur, ne peuvent pas toucher un personnage dans une unité combinée s'il y a au moins 5 soldats ordinaires du même type de troupe (à l'exception des autres personnages) dans l'unité. On considère en effet que l'ennemi n'arrive pas à distinguer suffisamment le personnage. Toutes les touches sont alors allouées aux soldats ordinaires de l'unité.

Cependant, si le personnage est d'un type de troupe différent avec une Puissance d'Unité supérieure au reste de l'unité, il est possible de le cibler spécifiquement. Lancez un dé pour chaque touche obtenue contre le personnage. Sur 4+, la touche est infligée à l'unité à la place. Cela s'applique même si l'unité peut tracer une ligne de vue jusqu'au personnage mais pas jusqu'à l'unité qui l'accompagne.

S'il y a moins de cinq figurines de soldats ordinaires dans l'unité, il existe un risque que le personnage soit touché. Le joueur qui contrôle l'unité décide qui est touché mais doit allouer une touche à chaque figurine avant d'allouer une seconde touche à une figurine, et doit allouer deux touches à chaque figurine avant de pouvoir allouer trois touches à une figurine, etc.

"ATTENTION MESSIRE !"

Si un personnage est touché par une arme à gabarit ou un sort qui utilise un gabarit, un camarade lui criera un avertissement ou le poussera hors du danger et subira la touche à sa place. Cela se produit automatiquement, sans qu'aucun jet ne soit requis. Cela n'est pas considéré comme une sauvegarde en terme de règles.

"Attention messire !" ne peut pas être utilisé s'il reste moins de 5 soldats (y compris l'état-major) dans l'unité. "Attention messire !" ne s'applique pas aux personnages d'un type de troupe différent du reste de l'unité.

CORPS À CORPS

Au cours de la phase de corps à corps, les figurines ennemies en contact à la fois avec le personnage et une ou plusieurs figurines de son unité peuvent choisir de l'attaquer lui ou son unité, ou même partager leurs attaques entre les deux. Vous devez déclarer à qui vous allouez chaque attaque avant de lancer les dés. Si le personnage est tué, les blessures en surplus n'affectent pas son unité et sont perdues.

FAITES PLACE !

Si une unité combinée combat au corps à corps, il est normal que le héros puisse se frayer un passage jusqu'à la mêlée. Au début du combat (avant de résoudre les touches d'impact), si une unité est au corps à corps mais que le personnage qui l'accompagne n'est pas en contact avec l'ennemi, son joueur peut échanger sa position avec une autre figurine de l'unité qui est au contact de l'ennemi. Vous pouvez échanger sa position avec celle d'un soldat ordinaire ou d'un membre de l'état-major en contact avec l'ennemi. Si un ou plusieurs personnages sont dans un tel cas dans chaque camp, les joueurs tirent au dé et le vainqueur choisit quel personnage échange sa place en premier. Les joueurs choisissent ensuite tour à tour les personnages qui échangent leur place. Seuls ceux dont le socle s'intègre parfaitement à ceux de l'unité peuvent être échangés. Notez que "Faites place !" peut uniquement être utilisé pour placer un personnage à une autre position du premier rang. Il ne peut pas être utilisé pour placer le personnage sur un flanc ou l'arrière.

TESTS DE COMMANDEMENT

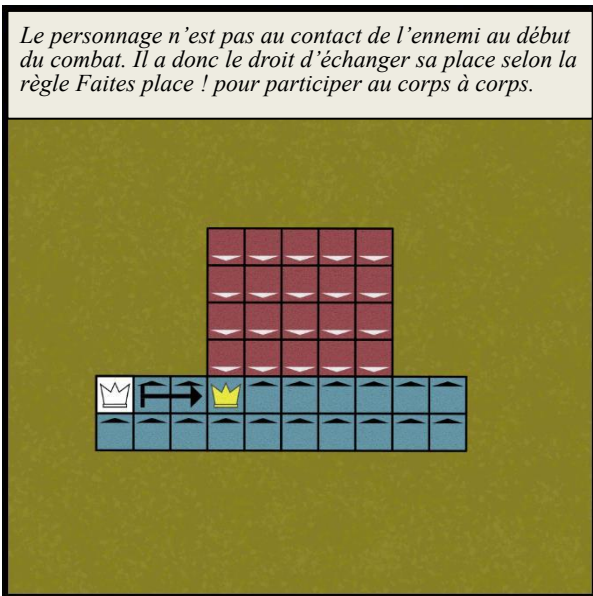
Comme nous l'avons déjà dit page 10, les tests de Commandement sont toujours effectués avec la meilleure valeur de Cd de l'unité. Dans le cas d'une unité combinée, cela sera généralement celui du personnage, mais il arrive que le Cd des figurines de l'unité soit plus élevé, surtout dans le cas de troupes d'élite.

RÈGLES SPÉCIALES

Sauf mention contraire, une règle spéciale qui s'applique à un personnage n'affecte pas son unité et vice-versa. La plupart des règles spéciales représentent des talents particuliers. Par exemple, le fait d'être à côté d'un excellent archer ne fait pas de vous un bon tireur, et la même logique s'applique pour des règles comme Coup Fatal, Eclaireur, etc.

D'un autre côté, beaucoup de sorts et d'objets magiques donnent des règles spéciales à une unité ou affectent tous ses membres. Dans ce cas, toute l'unité combinée (dont le personnage) est affectée.

Le personnage n'est pas au contact de l'ennemi au début du combat. Il a donc le droit d'échanger sa place selon la règle Faites place ! pour participer au corps à corps.



QUITTER UNE UNITÉ

Un personnage peut rester au sein de la même unité pendant toute la bataille, mais il arrive qu'il lui prenne l'envie de se balader un peu, par exemple parce que l'herbe lui semble plus verte de l'autre côté du champ de bataille, ou parce que son unité a été si amochée qu'il ne s'y sent plus en sécurité. Quoiqu'il en soit, il faut des règles pour gérer ce genre de situation.

Un personnage peut charger hors d'une unité en déclarant une charge pendant la phase adéquate. Dans ce cas, il se déplace tandis que son unité ne bouge pas : elle ne peut pas déclarer de charge, bien qu'elle puisse se déplacer normalement lors des autres mouvements. Si une unité contient plusieurs Personnages, un seul peut la quitter et charger seul par tour.

Si une réaction Tenir sa position & Tirer est déclarée contre un personnage chargeant hors d'une unité, les tirs sont résolus contre le personnage comme s'il s'agissait d'une cible séparée. Il ne bénéficie pas de la protection de l'unité, cependant il bénéficie d'une sauvegarde de 4+ selon la règle Attention messire! S'il est du même type que l'unité qu'il vient de quitter.

Des personnages peuvent également quitter leurs unités lors des autres mouvements de la phase de mouvement en se déplaçant hors de celle-ci avant qu'elle ne bouge. Si l'unité ne peut pas se déplacer pour n'importe quelle raison lors de cette phase, le personnage ne peut pas la quitter.

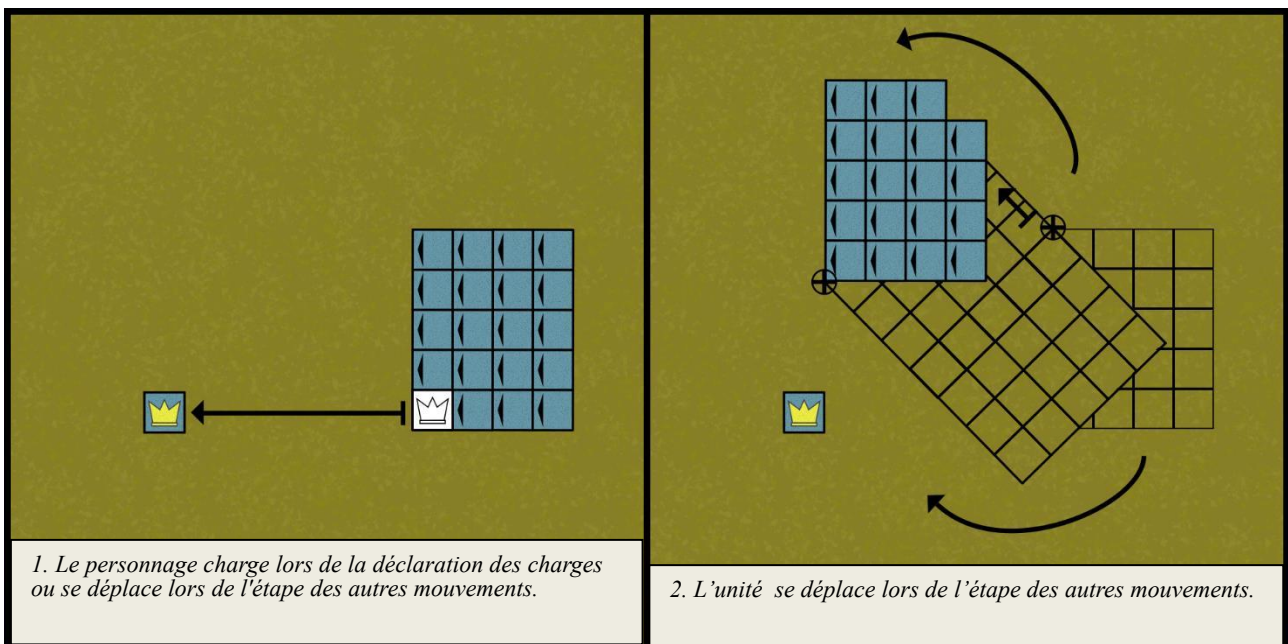
Par exemple, il ne peut pas quitter son unité si :

- Son unité est en fuite
- Le personnage ou son unité ne peut pas se déplacer à cause d'un sort ou de tout autre effet
- L'unité est engagée dans un corps à corps
- L'unité a raté une charge
- ...

Lorsqu'il quitte son unité, le personnage suit de nouveau ses propres règles de mouvement. Sa distance de mouvement est calculée à partir de sa position dans l'unité, avant que celle-ci ne se déplace. Il peut même rejoindre une autre unité lors du même déplacement et s'il possède assez de mouvement, toutefois l'unité qu'il rejoint ne peut pas se déplacer si elle ne l'a pas déjà fait.

PERTES

Dès que la dernière figurine de l'unité est retirée, les personnages restants comptent comme formant une nouvelle unité. Notez que cela causera la panique à toutes les unités alliées dans les 6 pas (y compris la nouvelle unité formée des personnages), puisque l'unité a été détruite.



PERSONNAGES ISOLÉS

Étant des personnes dangereuses et rusées, les personnages sont autorisés à se déplacer sur le champ de bataille à titre individuel et à mener une bataille solitaire contre l'ennemi. En effet, de nombreux personnages excellent dans ce rôle, ayant la capacité d'affronter des unités entières et de remporter la victoire.

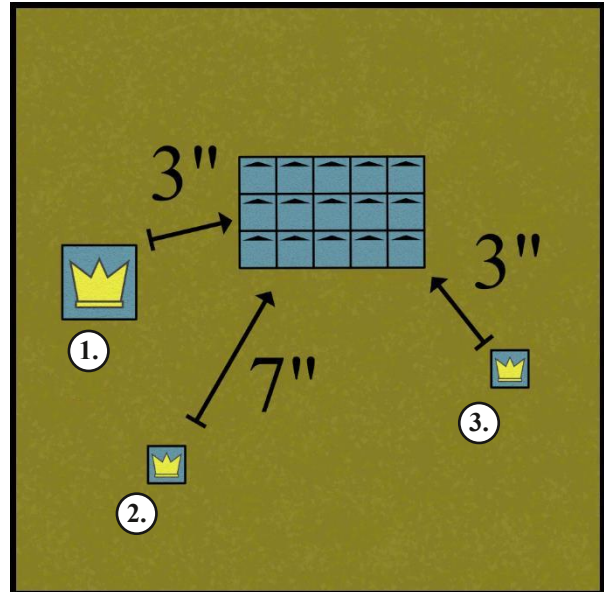
Les personnages n'ayant pas rejoint une unité sont traités comme une unité distincte du type approprié à toute fin de règle. Ils bougent, tirent et combattent normalement. Pour plus de commodité, nous appellerons ces figurines des "personnages isolés".

TIRER SUR DES PERSONNAGES ISOLÉS

Les personnages sont des cibles alléchantes pour les tireurs d'élite de l'armée ennemie - une volée bien placée et un puissant ennemi peut peut-être être abattu avant d'avoir eu la chance de répandre la destruction. Cependant, cibler un personnage isolé au milieu d'une bataille chaotique est plus difficile que vous pourriez penser. À distance, il peut être difficile de distinguer officiers et simples soldats, en particulier lorsque les unités avancent, marchent et chargent tout autour de vous, donc les personnages isolés bénéficient d'une petite protection pour représenter ceci.

Si un personnage isolé est touché par un tir (qu'il s'agisse de tirs utilisant la CT, un gabarit ou autre) un test d'*Attention messire!* peut être tenté, à condition qu'il y ait une unité amie composée d'au moins cinq figurines du même type de troupe que le personnage et située à moins de 3 pas. Lancez un D6. Sur un résultat de 4+, le personnage a été averti avec succès ou protégé d'une autre façon par ses alliés proches - le coup est transféré à une figurine de l'unité amie (s'il y a plus d'une unité éligible dans un rayon de 3", le joueur qui les contrôle décide). Sinon, la touche est résolue contre le personnage comme d'habitude.

Vous remarquerez que cet "Attention messire !" ne fonctionne pas automatiquement. Cela s'explique par le fait qu'il est beaucoup plus difficile d'avertir un ami éloigné qu'un allié proche.



1. Cette figurine est d'un type de troupe différent de l'unité, elle ne peut donc pas bénéficier de la protection de l'unité.
2. Cette figurine est trop éloignée pour bénéficier de la protection de l'unité.
3. Cette figurine est du même type d'unité et est suffisamment proche de l'unité pour bénéficier d'un "Attention messire !" à 4+ contre les tirs.

DÉFIS

Quelle que soit sa race ou son alignement, la façon la plus rapide et la plus facile d'accéder à la gloire pour un guerrier consiste à se tailler une réputation en massacrant ses ennemis au combat. Nous ne parlons pas du coup d'estoc opportuniste au milieu du chaos d'une mêlée, après tout, même le paysan bretonnien le plus lâche peut transpercer le dos d'un héros avec sa lance s'il en a l'occasion. Nous parlons plutôt des duels épiques entre deux grands guerriers, du fracas de l'épée contre l'écu alors que nos deux combattants s'affrontent implacablement. Les règles de Warhammer nomment cela un défi.

Un défi est un des aspects les plus haletants de Warhammer, car il représente l'affrontement de deux grands héros. Il n'est pas rare que l'issue d'un défi fasse basculer une bataille !

LANCER UN DÉFI

Les défis sont lancés au début de la phase de combat, avant que les coups ne soient portés (mais après les touches d'impact). Un seul défi peut être lancé lors d'un combat : c'est le camp dont c'est le tour qui a l'occasion de lancer un défi en premier. S'il ne le fait pas, l'autre camp le peut.

Le joueur qui lance le défi désigne un de ses personnages. S'il n'a pas de figurine adéquate en combat, le défi ne peut pas être lancé. De même, s'il n'a pas de personnage dans l'unité adverse, le défi ne peut pas être lancé car il n'y a personne à affronter !

La façon dont les individus lancent leur défi varie d'un peuple à l'autre. Un elfe ou un humain saluera son adversaire, alors qu'un orque le gratifiera d'une volée d'injures. Pour lancer un défi, choisissez un de vos personnages d'une de vos unités dans le combat : c'est la figurine qui lance un défi. Une fois qu'un défi a été lancé, on ne peut pas en lancer d'autres au cours de ce combat.

ACCEPTER UN DÉFI

Si votre adversaire a lancé un défi, vous pouvez l'accepter avec l'un de vos personnages dont l'unité est en contact avec celle contenant la figurine qui a lancé le défi. Notez qu'un personnage n'est pas obligé d'être lui-même en contact avec l'ennemi pour accepter ou lancer un défi, il suffit que son unité le soit. Les deux figurines s'affronteront alors selon les règles données dans le paragraphe Livrer un Défi.

REFUSER UN DÉFI (HOUUU !)

Si aucun personnage ennemi ne relève le défi, l'un d'eux doit se cacher ignominieusement. Celui-ci est désigné par le joueur ayant lancé le défi, parmi les personnages qui auraient pu accepter le défi. Le personnage tombé en infamie est placé dans les rangs arrières et n'est pas autorisé à attaquer durant ce round - mettez-le dans un rang de façon à ce qu'il ne soit pas au contact de l'ennemi.

Une autre figurine prend sa place, comme s'il avait été tué. Le Commandement de ce personnage ne peut pas être utilisé pour les tests de Cd effectués lors de ce tour, quels qu'ils soient. Le personnage peut rejoindre le premier rang à nouveau dès le round de corps à corps suivant si vous le souhaitez ou rester dans les rangs arrières jusqu'à ce que l'unité se reforme.

Si le défi a été refusé, le personnage qui l'avait lancé peut combattre normalement.

Nulle part où se cacher !

Un personnage ne peut pas refuser un défi si sa figurine ne peut pas être placée de façon à ne pas être au contact avec l'ennemi. Dans ce cas, il ne peut pas se cacher et doit défendre sa vie ! Cela arrive le plus souvent lorsqu'on lance un défi à un personnage isolé, si son unité est petite et/ou engagée sur plusieurs côtés, si bien que toutes ses figurines sont au contact avec l'ennemi, ou si il combat depuis un Autel, qui doit impérativement rester dans le premier rang de l'unité.

LIVRER UN DÉFI

Si un personnage accepte le défi, déplacez-le au contact du personnage l'ayant défié, afin de représenter de façon visuelle le choc qui va se produire ! Si pour une raison ou une autre, cela n'est pas possible, considérez que les deux figurines sont au contact (mais vous devrez vous en rappeler, c'est pourquoi il est préférable de les déplacer). Ces personnages doivent diriger toutes leurs attaques l'un contre l'autre (à l'exception des attaques de Souffle, d'Impact et de Piétinement qui sont dirigés contre l'unité comme de normal). Ils ne peuvent pas être attaqués par d'autres figurines lors de ce round de corps à corps. Cependant, ils peuvent toujours être affectés par des règles spéciales qui affectent les figurines au contact socle à socle.

CARNAGE

Si une des figurines tue l'autre, les Points de Vie perdus en excès par la figurine tuée sont comptabilisés dans le résultat de combat, jusqu'à un maximum de +3.

Notez qu'il s'agit d'une exception à la règle voulant qu'une figurine ne puisse perdre au maximum qu'un nombre de Points de Vie égal au nombre de PV qu'il lui reste à ce moment. Lors d'un défi, vous devrez compter tous les Points de Vie perdus, même ceux provoqués par la blessure d'une arme causant la perte de plusieurs PV, ou par les effets de plusieurs coups fatals (chaque coup fatal réussi inflige la perte d'un nombre de PV égal au nombre de PV restant au personnage), etc. En plus, réduire un adversaire en pulpe est très amusant !

ROUNDS SUIVANTS

Si les deux personnages survivent au défi et que le combat se poursuit, ils continueront leur défi lors de la prochaine phase de corps à corps. Aucun autre défi ne peut être lancé dans ce combat tant que le premier n'est pas terminé.

LE GÉNÉRAL

Chaque armée est commandée par un Général, un personnage de renom qui donne ses ordres aux guerriers, aux machines de guerre et aux sorciers, et qui s'est assuré sa place par la force brute, par ses titres de noblesse ou en complotant. Le Général est votre incarnation sur la table de jeu, votre avatar, le personnage indispensable qui a rassemblé autour de lui son armée.

PRÉSENCE CHARISMATIQUE

Les guerriers redoublent d'efforts quand le regard de leur Général est posé sur eux (soit parce qu'ils le respectent, soit parce qu'ils redoutent sa colère en cas d'échec!). Si le Général n'est pas en fuite, toutes les unités amies dans un rayon de 12 pas autour de lui utilisent son Cd au lieu du leur (pensez à rallier votre Général en premier!).

Si votre Général a une valeur de Ligne de Vue de 5 ou plus, la portée de sa présence charismatique est augmentée de 6 pas.

Si une unité doit faire un test de Commandement avec un modificateur, alors ce modificateur s'applique au test même si ce dernier est fait avec le Commandement du Général.

Si une unité est Indomptable, elle peut utiliser le Commandement du Général pour un test de moral, à condition qu'il soit supérieur à leur propre Commandement une fois les modificateurs négatifs appliqués. Sinon l'unité utilisera son propre Commandement.

Par exemple, une unité Indomptable avec un Commandement de 7 perd un combat de 1 mais se trouve à portée de la Présence charismatique du Général qui a un Commandement de 9. Dans ce cas, elle utilisera le Commandement du Général et fera son test avec un Commandement de 8. Cependant, si le combat avait été perdu de 3, l'unité fera son test de moral avec son propre Commandement de 7 puisque ce dernier est supérieur au Commandement du Général qui serait de 6 après application des modificateurs de résolution de combat.

LE PORTEUR DE LA GRANDE BANNIÈRE

Les armées possèdent souvent un Porteur de la Grande Bannière, un guerrier accompli chargé de brandir l'étendard personnel du Général. Le Porteur de la Grande Bannière sert de point de ralliement pour l'armée et galvanise les soldats.

Le Porteur de la Grande Bannière est une figurine portant une bannière particulièrement impressionnante. Il s'agira généralement d'une option pour un Héros dans les livres d'armées. La Grande Bannière est portée par un personnage, et à moins que le contraire soit spécifié, le porteur de la Grande Bannière ne peut pas être le Général.

Contrairement aux étendards ordinaires, la Grande Bannière est perdue si son porteur est tué. D'autres figurines ne peuvent pas la ramasser, même si elles se trouvent dans la même unité.

Si un Porteur de la Grande Bannière est dans une unité et refuse un défi, il est déplacé à l'arrière de l'unité et perd sa capacité

Tenez vos rangs jusqu'à la fin du tour. Cependant, si la Grande Bannière est un étendard magique, il continue de faire effet.

BONUS DE RÉSULTAT DE COMBAT

Comme un étendard, une Grande Bannière ajoute +1 à la résolution du combat si elle se trouve au sein d'une unité amie.

TENEZ VOS RANGS !

Afin de représenter la présence encourageante de la Grande Bannière, les figurines amies dans un rayon de 12 pas autour du Porteur de la Grande Bannière relancent leurs tests de panique et de moral ratés. Cette règle ne s'applique pas si le Porteur de la Grande Bannière est en fuite : personne n'est inspiré à la vue d'un couard !

Si votre Porteur de Grande Bannière a une valeur de Ligne de Vue de 5 ou plus, la portée de Tenez vos Rangs est augmentée de 6 pas.

MACHINES DE GUERRE

Les machines de guerre sont conçues pour projeter de lourds projectiles sur l'ennemi. Balistes, canons et catapultes sont des machines de guerre, ainsi que bien d'autres appareils étranges...

Les machines de guerre sont des engins puissants qui peuvent adopter diverses formes. Pour plus de simplicité, nous avons donc divisé leurs règles en deux parties. La première est consacrée aux modalités du type de troupes "Machine de guerre", celles-ci couvrent leur châssis et leurs servants, et s'appliquent à toutes les machines de guerre. La deuxième partie regroupe les règles de certains types de machines spécifiques.

Consultez le Bestiaire pour savoir lesquelles de vos troupes appartiennent au type Machine de Guerre.

PROFIL PARTAGÉ

Les machines de guerre ont deux profils : un pour la machine même, et un pour les servants.

Utilisez toujours le Mouvement, la CC, la CT, la Force, les PV, l'Initiative, les Attaques et le Cd des servants. L'Endurance de la machine est utilisée contre les tirs, et l'Endurance des servants contre les attaques de corps à corps. La sauvegarde d'armure des servants, le cas échéant, est utilisée contre les attaques de tir et de corps à corps. Lorsque tous les servants sont tués, la machine de guerre est retirée comme perte.

TESTS SOUS UNE CARACTÉRISTIQUE

Les tests de caractéristiques sont réalisés en utilisant les caractéristiques des servants.

L'ÉQUIPAGE

Une machine de guerre est composée de la machine même et de ses servants. Dans la mesure où ces derniers ne sont pas vraiment des combattants, nous les ignorons dans la plupart des cas et considérons que l'unité est la machine même. Lorsqu'elle perd un PV, retirez une figurine de servant. Une fois que la dernière figurine de servant est retirée avec elle. Les figurines de servants sont présentes pour indiquer le nombre de PV restants à la machine, et le nombre d'Attaques qu'ils effectuent au corps à corps. Les joueurs peuvent donc disposer ces figurines comme bon leur semble dans un rayon d'1 pas autour de l'engin.

Les servants ne peuvent être chargés, attaqués ou affectés séparément de la machine. Si leur figurine bloque un mouvement ou une ligne de vue, le joueur les déplace comme s'il s'agissait de simples pions de jeu.

LA MACHINE DE GUERRE

Pour les machines de guerres dépourvues de socles, il est impossible d'appliquer la méthode habituelle de mesure, à savoir mesurer à partir du socle de la figurine. Les mesures les concernant se feront donc toutes à partir de la partie centrale du châssis de la machine même, c'est-à-dire à partir du point le plus proche de son châssis, de ses roues ou de son canon (ignorez les pointes, les piles de boulets, les bannières, etc.)

Il existe une exception notable à cette règle. Lorsque vous faites tirer une machine de guerre, mesurez sa portée à partir de l'extrémité de son canon (dans le cas d'un canon ou autre arme de ce type) ou du pivot de son bras (dans le cas d'une catapulte ou d'un lance-rocs). Si une machine de guerre particulière ne dispose pas d'éléments similaires, déterminez le point à partir duquel vous mesurerez sa portée et tenez-vous y !

MOUVEMENT

On considère que les servants de la machine peuvent la porter ou la pousser sur de courtes distances. Une machine de guerre se déplace comme une figurine individuelle. Utilisez la valeur de Mouvement de ses servants pour déterminer sa distance de déplacement. Rappelez-vous que toutes les distances sont mesurées à partir de la machine même : déplacez-la puis disposez ses servants dans un rayon d'1 pas autour d'elle.

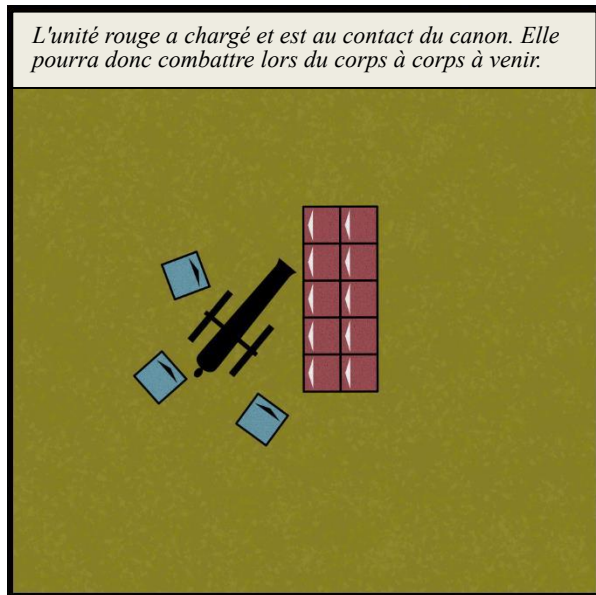
Les machines de guerre ne peuvent jamais charger ou effectuer une marche forcée : leurs servants ne sont ni entraînés, ni équipés pour assaillir l'ennemi, et la machine est trop pesante pour qu'ils puissent la déplacer rapidement.

Lorsqu'elle est chargée, une machine de guerre ne peut que Tenir sa position ; même en cas de grave danger, ses servants répugnent à abandonner leur engin. Si elle est forcée de fuir (parce qu'elle rate un test de moral, par exemple), la machine est détruite. On considère dans ce cas que les servants sabotent la machine pour empêcher l'ennemi de s'en emparer avant de s'enfuir sans intention de revenir.

Les machines traitent tout terrain autre que le terrain découvert et les collines comme étant infranchissables. Ceci dit, une machine de guerre peut se déployer dans un bâtiment ou autre décor, mais dans ce cas elle ne pourra pas se déplacer de toute la partie, hormis pour pivoter sur elle-même.

CHARGER UNE MACHINE DE GUERRE

Bien qu'une machine de guerre n'aie pas de socle, les unités qui la chargent doivent tout de même essayer de "fermer la porte" afin de s'aligner avec la partie centrale du châssis de la machine de guerre (voir "La machine de guerre" ci-dessus).



TIRER AVEC UNE MACHINE DE GUERRE

À moins que leur description n'indique clairement le contraire, toutes les machines de guerre suivent les règles Mouvement ou Tir et Tir Lent. La façon dont une machine de guerre tire dépend de son type, comme décrit dans les règles correspondantes. La ligne de vue est toujours déterminée d'après le point utilisé pour mesurer la portée du tir, de la même manière que pour déterminer la portée (le bout du canon ou le pivot). Avant de faire tirer une machine de guerre, faites la pivoter sur place pour qu'elle soit dirigée vers sa cible. Notez que la cible doit se trouver dans l'arc frontal de la machine de guerre (elle ne peut donc jamais pivoter de plus de 45° dans un sens ou dans l'autre avant de tirer).

Dans le cas des machines dont le tir est basé sur la CT, utilisez la plus forte valeur parmi les servants pour le résoudre. À moins qu'il n'en soit précisé autrement, les Machines de guerre ne subissent pas de pénalités pour toucher pour se Déplacer et Tirer ou pour des Tirs multiples.

TIRER SUR UNE MACHINE DE GUERRE

Lorsque vous tirez sur une machine de guerre, (ceci inclut des sorts et gabarits) résolvez normalement les attaques, en utilisant la valeur d'Endurance de la machine : les servants s'abritent derrière sa structure. La sauvegarde d'armure des servants est toutefois utilisée contre les tirs, car après tout, ce sont eux qui sont visés.

Dans le cas où les servants de la machine de guerre possèdent des profils différents (si un personnage a rejoint l'unité, par exemple), allouez les touches entre les servants comme vous le feriez pour des tirs sur un personnage dans une unité (voir la section sur les personnages).

MACHINE DE GUERRE AU CORPS À CORPS

Les servants des machines de guerre ne sont pas réputés pour leur bravoure, et défendent souvent leur engin en s'abritant derrière, dessous ou dans leur structure. C'est une tactique défensive valable, puisqu'elle limite le nombre de combattants ennemis qui peut s'en prendre à eux. Une unité ennemie chargeant une machine de guerre perd tous les bonus liés à la charge (y compris les bonus liés à des règles spéciales).

Au début de la phase de Combat, avant que les coups ne soient portés, le joueur qui attaque la machine de guerre doit choisir des figurines ayant une PU cumulée d'au maximum 6 qui prendront part au combat (le groupe d'assaut si vous préférez), les autres ne participeront pas. Cela est indépendant du nombre d'unités qui attaquent la machine de guerre. Notez que vous pouvez toujours allouer un minimum d'une figurine pour l'assaut, quelle que soit sa PU.

Toutes les figurines choisies pour le combat comptent comme étant au contact avec la machine de guerre. Les figurines en contact avec d'autres ennemis ne peuvent pas être choisies pour attaquer la machine, elles sont déjà en train de combattre leurs ennemis immédiats.

Hormis cela, le combat est résolu normalement. Notez que les pertes sont notamment retirées à l'arrière de l'unité comme d'ordinaire : les figurines des rangs arrière avancent pour prendre la place de leurs camarades tombés. Quand vient son tour d'attaquer, la machine de guerre riposte en faisant autant d'attaques que le nombre de servants qui lui reste, utilisant leur CC, Force, Initiative et Attaques. Les attaquants frappent la machine de guerre normalement, résolvant leurs attaques contre la CC et l'Endurance de l'équipage. L'équipage peut ensuite faire ses sauvegardes normalement, quelle que soit leur nature.

Une machine de guerre n'a ni flanc ni arrière pour ce qui est des résultats de combat. Si une machine de guerre gagne un combat, elle n'est pas autorisée à poursuivre et parvient automatiquement à se retenir de le faire : les servants demeurent auprès de leur engin et poursuivent leur tâche. Si une machine de guerre perd un combat et rate son test de moral, elle est détruite.

MACHINES DE GUERRE ET PANIQUE

Si une machine de guerre rate un test de panique (parce que des alliés dans les 6 pas ont été détruits ou à cause d'un ennemi provoquant la Terreur), son équipage ne fuit pas. À la place, ils se cachent sous la machine et ne pourront pas tirer lors de la prochaine phase de tir. Cela ne les empêche cependant pas de recharger la machine ou de la remettre en état suite à un incident de tir.

BALISTES

Les balistes sont d'immenses arbalètes projetant un trait de la taille d'une lance. Il faut au moins deux servants pour actionner leur mécanisme de torsion et les manoeuvrer.

Portée :	Force :	Règle spéciale :
48 pas	6	Blessures multiples (1D3) Perforant (1)

TIRER AVEC UNE BALISTE

Pour faire tirer une baliste, choisissez une cible selon les règles de tir habituelles.

Une fois la cible choisie, effectuez un jet pour toucher avec la CT des servants comme pour une arme de tir ordinaire ; les pénalités pour toucher s'appliquent normalement - après tout, il ne s'agit jamais que d'une grosse arbalète...

Si le tir rate, le trait s'enfonce dans le sol ou part dans les airs pour atterrir sans causer de dommage loin de sa cible. Si le tir touche, résolvez les dégâts selon la procédure ci-dessous.

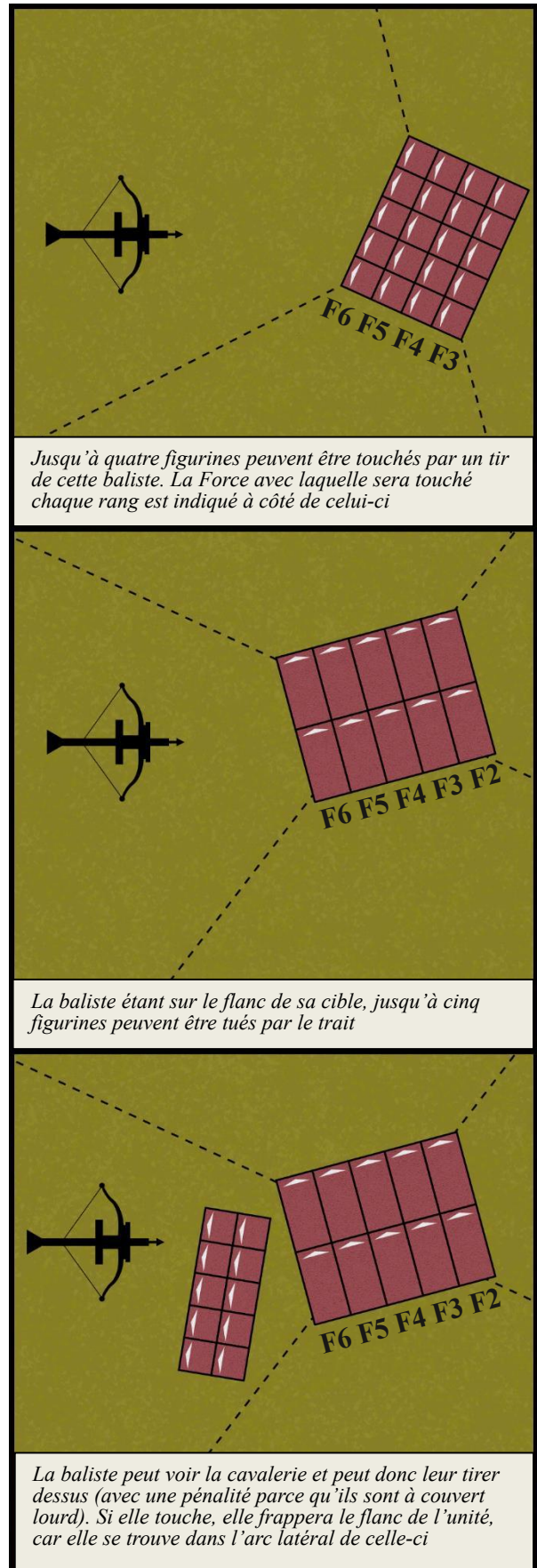
Résoudre les touches de baliste

Si la cible est une unité de cinq figurines ou plus en rangs, le trait frappera toujours un soldat ordinaire (par opposition à un personnage) au premier rang de l'unité si la baliste se trouve dans son arc frontal, ou au dernier rang si elle se trouve dans son arc arrière. Si la baliste se trouve dans l'un des arcs latéraux de sa cible, les colonnes de l'unité comptent comme étant des rangs pour ce qui est de la résolution du tir.

La puissance avec laquelle est projeté le trait implique qu'il peut traverser plusieurs rangs de soldats. Si le tir touche, résolvez les dégâts contre sa cible avec la Force de 6 de la baliste. Si la figurine est tuée, le trait touche l'une des figurines du rang suivant, mais il aura perdu un peu de sa Force - cette nouvelle cible est alors touchée avec une Force inférieure d'un point (normalement 5). Si cette deuxième cible est tuée, une figurine du rang suivant est touchée avec une Force inférieure de 2 points (normalement 4) et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'unité n'ait plus de rang, ou que le trait ne parvienne pas à tuer une cible (rappelez-vous que toutes les touches, quelle que soit leur Force infligent des blessures multiples).

Balistes et Personnages

Si le rang touché est entièrement composé de Personnages ou s'il reste moins de 5 figurines de base dans l'unité, alors un jet est nécessaire pour déterminer aléatoirement quelle figurine du rang sera touchée.



CANONS

Les canons sont des armes dévastatrices mais capricieuses que seuls quelques peuples sont capables de fabriquer. Lorsqu'il fonctionne correctement, un canon est à même de dévaster de ses boulets le régiment le mieux protégé. Mais cette arme peut aussi connaître des incidents de tirs imprévus : la poudre peut ne pas prendre feu, ou exploser prématurément. Pire, une faille dans la conception d'un canon peut le fragiliser et le rendre susceptible d'exploser lorsqu'il fait feu !

Il existe deux types de canons, selon leur taille et leur puissance.

Nom :	Portée :	Force :	Règle spéciale :
Canon	12-48 pas	10	Blessures multiples (1D6/1D3)
Grand Canon	12-60 pas	10	Blessures multiples (1D6)

TIRER AU CANON

Les canons n'utilisent pas la CT de leurs servants, leur mise en œuvre reposant davantage sur l'expérience de ces derniers et leur estimation correcte des distances, des arcs de tir et des quantités de poudre à employer.

CHOISIR UNE CIBLE

Pour tirer, faites tout d'abord pivoter le canon dans la direction voulue en suivant les règles de pivot pour les Machines de Guerre. Désignez une figurine ou un bâtiment se trouvant dans la ligne de vue du canon et inclus dans sa portée.

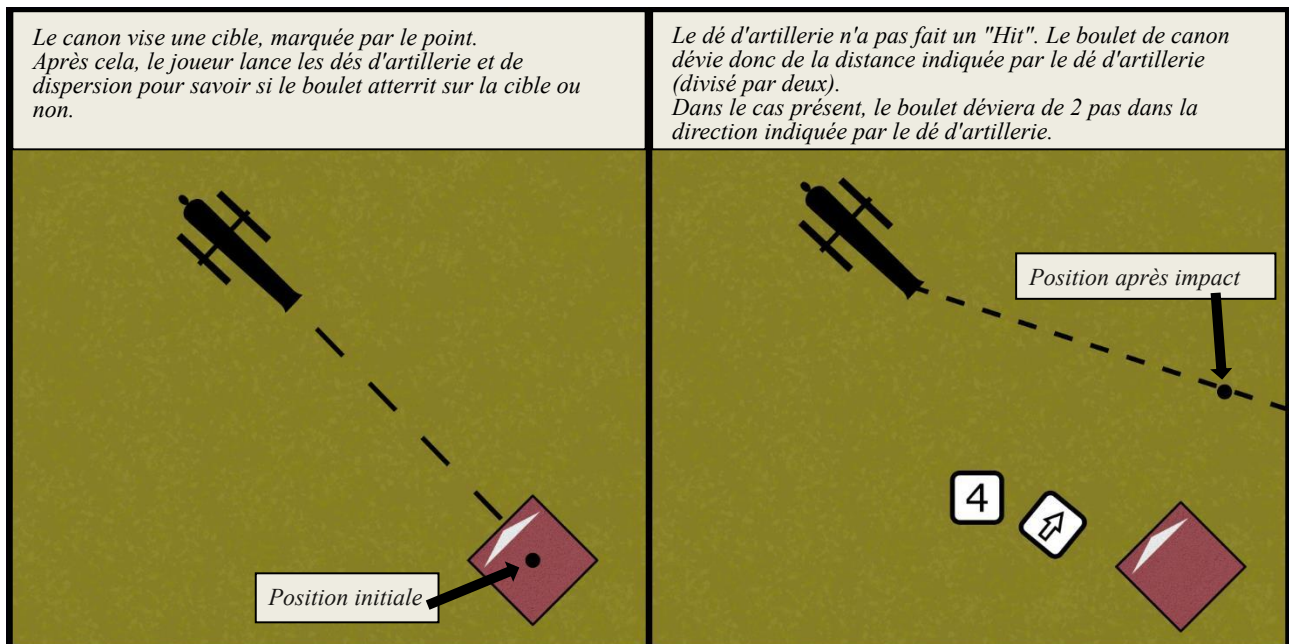
Quand vous avez choisi votre cible, placez un petit marqueur pour indiquer l'endroit visé. Notez que vous ne pouvez pas viser une unité alliée ou tirer dans un corps à corps car l'équipage refusera de tirer sur des alliés (bien que le tir puisse effectivement toucher des alliés s'il dévie comme nous le verrons plus tard).

FEU !

Une fois le marqueur placé, jetez le dé de déviation et le dé d'artillerie. En considérant que vous n'avez pas obtenu d'incident de tir sur le dé d'artillerie, il faut à présent déterminer si votre tir a ou non atteint sa cible. Si vous avez obtenu un "touché", le tir a atteint sa cible. On ignore alors le chiffre obtenu sur le dé d'artillerie.

Si une flèche est obtenue, le tir dévie. Déplacez le marqueur dans la direction de la flèche et d'un nombre de pas égal à la moitié du chiffre du dé d'artillerie. Utilisez maintenant votre mètre ruban pour tracer une ligne droite allant de l'extrémité du canon au marqueur, c'est la direction qu'emprunte le boulet.

Si vous obtenez un incident de tir, un problème survient lors de la mise à feu du canon. Vous devez alors jeter un dé sur le Tableau d'Incident de tir des Machines à Poudre Noire pour découvrir ce qu'il se passe. Quel que soit le résultat obtenu, le canon ne tire pas lors de ce tour.



REBOND

Si le canon ne subit pas d'incident de tir, le boulet va normalement rebondir et écraser tout ce qui se trouve sur son chemin.

Pour déterminer la longueur du rebond, jetez de nouveau le dé d'artillerie. Si le résultat est un incident de tir, le boulet ne rebondit pas : il s'enfonce dans le sol. Toute figurine se trouvant à l'endroit frappé par le boulet est touchée, selon les modalités décrites dans le paragraphe sur la résolution des touches, mais c'est la seule victime !

Si vous n'obtenez pas un incident de tir, le boulet rebondit en ligne droite de la distance indiquée : allongez le mètre d'une distance égale au résultat du dé. Si le rebond traverse un terrain infranchissable susceptible d'empêcher le tir, comme un flanc de falaise, il s'arrête immédiatement.

QUI EST TOUCHÉ ?

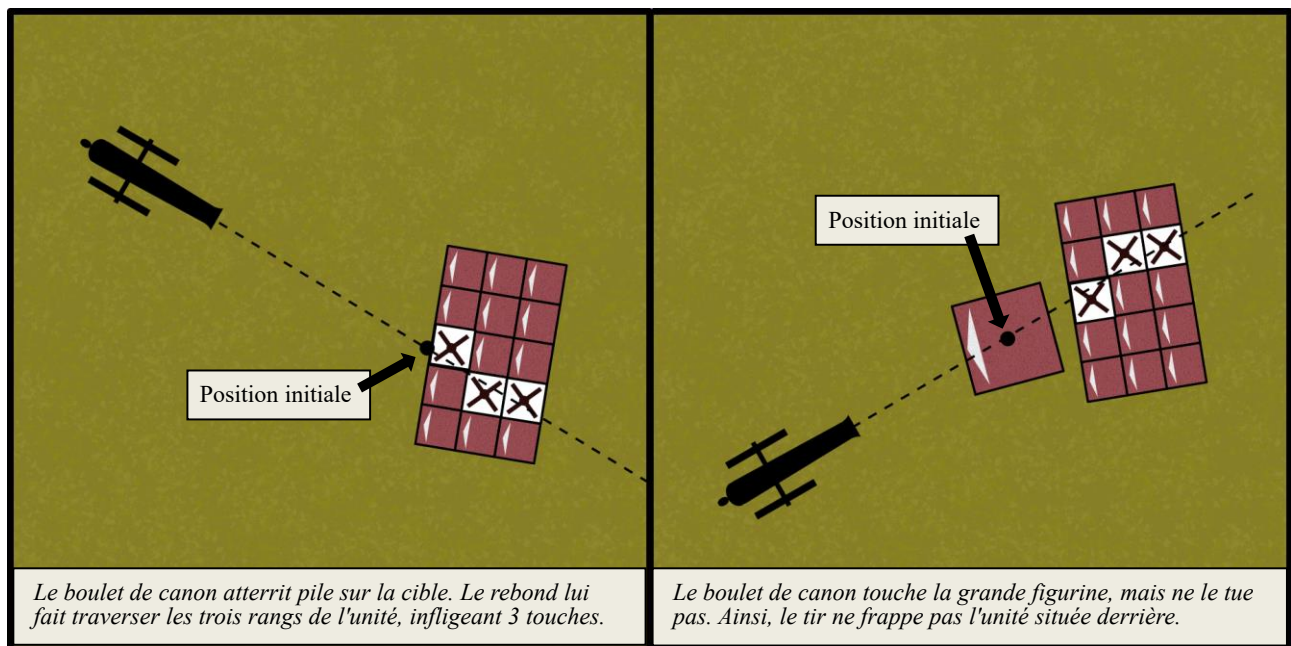
Le rebond du boulet de canon est traité comme une sorte de gabarit spécial faisant la largeur du boulet même.

La plupart du temps, toutes les figurines dont le socle se trouve entre le point où le boulet touche le sol et la fin de son rebond sont automatiquement touchées ! Cependant :

- Un maximum d'une figurine par rang peut être touchée. Si le canon se trouve dans l'arc latéral de sa cible, les colonnes de celle-ci comptent comme étant ses rangs.
- Si le rebond touche une figurine d'infanterie monstrueuse, de cavalerie monstrueuse, de bête monstrueuse ou de monstre, la figurine subit une touche. Cependant, si la figurine en question n'est pas tuée par la touche, la masse et la robustesse de la créature absorbent l'élan du boulet, qui n'ira pas plus loin.

DÉGÂTS DIRECTS

Les dégâts sont résolus différemment selon que le boulet de canon atteint sa cible directement ou non. Les canons normaux ont à la fois la règle Dégâts multiples (1d6) et Dégâts multiples (1D3). Cela signifie que le boulet inflige 1D6 blessures seulement s'il atterrit directement sur une figurine. Les figurines atteintes par le rebond ne subiront que 1D3 blessures. Les Grands Canons, de leur côté, infligent 1D6 blessures aussi bien à la touche directe qu'au rebond.



MITRAILLE

Au lieu d'un tir normal, un canon peut choisir de tirer de la mitraille. Les servants remplacent alors le boulet par un assortiment de clous rouillés, de balles et d'autres projectiles pour l'utiliser comme un gigantesque tromblon.

Portée :	Force :	Règle Spéciale :
12 pas	5	Perforant (1)

Tirer à la mitraille

Pour tirer à la mitraille, choisissez une cible selon les règles habituelles de tir.

Une fois la cible choisie, jetez le dé d'artillerie pour déterminer combien de tirs sont effectués. Si le résultat est un incident de tir, jetez un dé sur le Tableau des Incidents de Tir des Machines à Poudre Noire pour déterminer son ampleur.

Sur un résultat autre, lancez 1D6 et effectuez autant de jets pour toucher la cible que la somme des deux dés, en résolvant les touches réussies avec le profil de la mitraille.

INCIDENT DE TIR DES MACHINES À POUFRE NOIRE	
1D6	Résultat
1-2	Détruite ! <i>L'arme explose dans un bruit de tonnerre. Des éclats de métal et de bois volent en tous sens, laissant un cratère noirci dans le sol. La machine de guerre est détruite.</i>
3-4	Problème ! <i>La poudre ne s'embrase pas et le canon doit être vidé avant de pouvoir de nouveau faire feu. La machine ne peut pas tirer lors de ce tour, ni lors du prochain tour du joueur qui la contrôle. Faites pivoter la machine dos à l'ennemi ou posez un pion à côté d'elle pour signaler son état.</i>
5-6	Pas de tir ! <i>Une erreur mineure s'est produite : la mèche n'était peut-être pas bien positionnée ou les servants n'ont pas respecté la procédure de chargement. La machine de guerre ne subit aucun effet néfaste et pourra tirer normalement dès son prochain tour.</i>

CATAPULTES

Les catapultes sont des armes destructrices qui projettent des rocs dans les airs pour les envoyer s'écraser sur les rangs ennemis. Les plus grandes catapultes tirent des projectiles assez gros pour écraser un monstre ou abattre un rempart.

À moins que le contraire ne soit indiqué, une catapulte suit le profil suivant :

Portée :	Force :	Règle Spéciale :
12-60 pas	4(10)	Blessures multiples (D6)

Notez que la catapulte a deux valeurs de Force, dont une entre parenthèses, mais ne vous en souciez pas pour l'instant.

TIRER À LA CATAPULTE

Pour faire tirer une catapulte, faites-la tout d'abord pivoter de sorte à ce qu'elle fasse face à sa cible, comme c'est habituellement le cas avec les Machines de Guerre. Désignez ensuite une figurine ou un bâtiment qui se trouve dans la ligne de vue de la catapulte (en ignorant les autres figurines qui sont dans la même unité que la cible) et qui se trouve à une distance comprise entre la portée minimale et la portée maximale de la catapulte. Prenez ensuite le petit gabarit de 3 pouces et placez son centre sur la cible sélectionnée.

Le gabarit ne peut en aucun cas toucher des figurines alliées ou des figurines ennemies engagées dans un corps à corps. Les servants de la machine refuseront en effet de tirer sur leurs camarades (bien que le tir puisse être mal ajusté, touchant au final des alliés par erreur comme nous le verrons plus tard).

DÉVIATION

Une fois que le gabarit a été placé, effectuez un jet de déviation en utilisant le dé de dispersion et le dé d'artillerie. Si vous obtenez un incident de tir sur le dé d'artillerie, quelque chose survient : jetez un dé sur le Tableau des Incidents de Tir des Catapultes pour déterminer ce qui se produit. Quel que soit le résultat de ce jet, la catapulte ne tire pas lors de ce tour.

Si vous n'avez pas obtenu d'incident de tir, il est temps de déterminer si le tir atteint sa cible.

Si le dé de dispersion a un donné un "Hit", le tir atterrit sur sa cible, qui ne va pas tarder à le regretter. Dans ce cas, vous pouvez ignorer le chiffre indiqué par le dé d'artillerie, seul le "Hit" nous intéresse.

Si le dé de dispersion donne une flèche, le tir rate sa cible initiale et frappe un autre point. Déplacez le gabarit dans la direction indiquée par la flèche de la distance en pas indiquée par le dé d'artillerie.

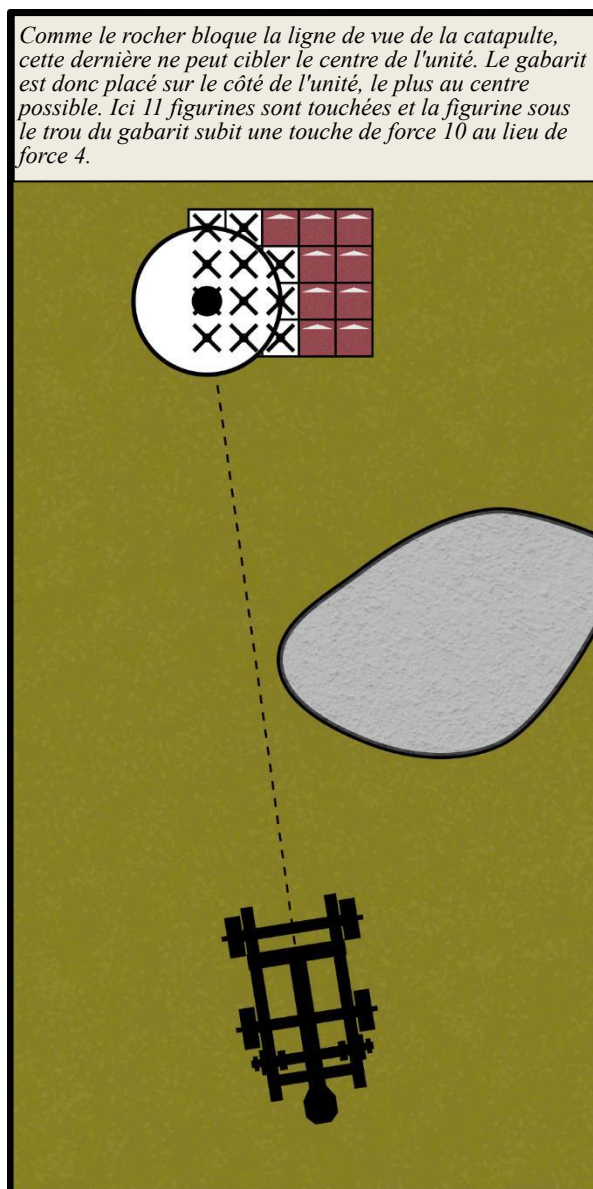
DÉGÂTS

Que votre tir atterrisse là où vous le vouliez ou non, il est désormais temps de déterminer qui il va aplatis.

La figurine (s'il y en a une) se trouvant sous le trou central du gabarit a la malchance de recevoir directement l'énorme projectile de la catapulte. Elle subit une touche automatique de la plus haute des deux valeurs de Force de la catapulte (normalement 10). Si le gabarit a dévié, il est possible que le trou central couvre deux figurines ou plus. Une seule peut toutefois être touchée de plein fouet, déterminez aléatoirement laquelle.

Les autres figurines se trouvant entièrement ou partiellement sous le gabarit ont pu éviter le projectile, mais elles vont être criblées d'éclats de pierre, de mottes de terre et de petits morceaux de leur malheureux camarade. Ces figurines subissent une touche automatique de la plus basse des deux valeurs de Force de la catapulte (normalement 4).

Comme le rocher bloque la ligne de vue de la catapulte, cette dernière ne peut cibler le centre de l'unité. Le gabarit est donc placé sur le côté de l'unité, le plus au centre possible. Ici 11 figurines sont touchées et la figurine sous le trou du gabarit subit une touche de force 10 au lieu de force 4.



La règle spéciale Blessures multiples (1D6) de la catapulte ne s'applique qu'à la touche de Force élevée causée à la figurine située sous le trou central. Les blessures non sauvegardées infligées par les touches de Force réduite ne sont pas multipliées. Ainsi, la catapulte est parfaite pour éliminer les monstres et autres figurines résistantes, mais aussi pour infliger des dégâts conséquents aux rangs de troupiers.

TIR INDIRECT

Dans la mesure où une catapulte envoie ses projectiles en cloche, elle peut être utilisée pour attaquer des ennemis hors de vue. Ces tirs sont peu précis, car les servants doivent deviner où se trouve leur cible à partir de fragments d'informations plus ou moins vagues récoltées auprès des autres troupes.

Si vous voulez effectuer un tir indirect, déclarez-le avant de faire tirer la catapulte. Un tir indirect ne nécessite pas d'avoir une ligne de vue sur la cible, mais est autrement traité comme un tir ordinaire suivant les règles habituelles (la cible doit être à portée, et plus éloignée que la portée minimale).

Un tir indirect n'est pas aussi précis qu'un tir direct. Si vous obtenez une flèche sur le dé de dispersion, résolvez la déviation normalement. Si toutefois vous obtenez un "Hit", le tir ne touche pas forcément sa cible (comme ce serait normalement le cas) mais dévie d'une distance moins importante, en fonction de l'habileté de ses servants. Vous noterez que le symbole "hit" est surmonté d'une petite flèche, qui indique alors la direction dans laquelle dévie un tir indirect. La distance de déviation est égale au résultat du dé d'artillerie, auquel vous retranchez la Capacité de Tir des servants (jusqu'à un minimum de 0!)

Hormis l'imprécision de l'attaque, un tir indirect de catapulte est résolu exactement selon les règles des tirs directs données plus tôt.

LANCE-FLAMMES

S'il existe de nombreux modèles différents, un lance-flammes est toujours constitué d'un tonneau hermétique doublé de cuivre et d'une réserve de combustible remplie d'une mixture alchimique poisseuse, souvent un mélange de salpêtre, de poudre à canon et d'huiles inflammables.

Lorsqu'il est actionné, le lance-flammes libère une gerbe de produits chimiques qui s'embrasent au contact de l'air, incinérant quiconque a le malheur de se tenir sur leur trajectoire.

Sauf indication contraire, toutes les armes lance-flammes ont le profil ci-dessous :

Portée :	Force :	Règle Spéciale :
-	5	Attaques enflammées

INCIDENT DE TIR DES CATAPULTES

1D6	Résultat
1	Détruit ! La catapulte se brise sous la tension. Des éclats de bois et de métal volent en tous sens, le projectile tombe, écrasant la machine et blessant ses servants. La machine de guerre est détruite.
2-3	Problème ! Un incident perturbe le fonctionnement de la catapulte, et l'un de ses servants est pris dans le mécanisme. La machine de guerre subit une blessure sans sauvegarde d'armure possible. Le problème ne peut être résolu qu'en démontant partiellement l'engin, si bien que la catapulte ne peut pas tirer lors de ce tour, ni lors du tour suivant. Tournez la machine dos à l'ennemi ou signalez son état grâce à un pion..
4-6	Pas de tir ! Un incident mineur survient : la pierre tombe de son support ou le mécanisme se bloque. La catapulte ne subit pas d'effet néfaste et pourra tirer normalement dès son prochain tour.

TIRER AU LANCE-FLAMMES

Placez le gabarit de soufflé, la pointe en contact avec l'arme et l'autre extrémité pointée vers une figurine ennemie ou un bâtiment dans sa ligne de vue. Jetez le dé d'artillerie et déplacez le gabarit en ligne droite de la distance en pas indiquée. Sa position finale indique la zone frappée par les flammes. Le gabarit peut passer par-dessus une cible en l'évitant, les servants ayant alors visé trop haut. Certains lance-flammes ont une valeur de portée. Dans ce cas, placez la pointe du gabarit n'importe où à portée. Le gabarit ne peut être placé sur des figurines alliées ou engagées au corps à corps.

Toutes les figurines situées sous le gabarit sont automatiquement touchées. Toute unité subissant au moins une perte doit effectuer un test de panique.

Un incident de tir signifie que la machine ne tire pas. Jetez un dé sur le Tableau des Incidents de Tir des Machines à Poudre pour déterminer l'ampleur de l'incident.

CHAMP DE BATAILLE

Une bataille de Warhammer peut avoir lieu n'importe où : juste à la sortie d'une cité, au milieu de ruines hantées, au cœur d'une forteresse naine, entre les montagnes qui bordent un col enneigé ou bien à l'ombre des minarets d'une colonie elfique. Le chapitre Jouer une Bataille de Warhammer explique comment mettre en place votre champ de bataille. Voici maintenant les règles gérant les différents types de terrain et de bâtiments qui peuvent intervenir dans vos parties.

TYPES DE TERRAIN

Nous sommes dans le monde de Warhammer, et même une chose aussi banale qu'un mur de pierre peut n'être là que pour marquer une limite quelconque, mais il peut être bien plus que cela. Peut-être indique-t-il un domaine bretonnien, protégé contre l'incursion des morts-vivants, à moins qu'il ne soit fait de pierres tombales dérobées et que des esprits vengeurs rôdent dans le coin. Il peut également s'agir des restes d'un démon calcifié et qui n'attend que le bon sortilège pour être ramené à ce qui lui sert de vie.. Les possibilités sont nombreuses, même pour ce qui n'est qu'un simple mur. On aurait du mal à trouver plus banal que ça, mais nous sommes dans le monde de Warhammer, et rares sont les choses banales.

Les pages qui suivent vont vous décrire les règles régissant le terrain, depuis l'élément le plus naturel jusqu'au artefacts ensorcelés. La plupart des éléments de décor de la gamme de Warhammer suivent des règles spécifiques. Quelle que soit votre collection, vous arriverez facilement à trouver quelles règles appliquer à vos décors, ou l'inspiration pour inventer vos propres règles.

TERRAIN DÉCOUVERT

Le terrain découvert représentera toujours l'essentiel d'un champ de bataille, c'est le type de terrain "par défaut". Tout élément de terrain dont la nature n'est pas spécifiée est considérée comme du terrain découvert. Toutes les règles présentées jusque-là supposaient que le jeu se déroulait en terrain découvert, que ce soit du sable, de l'herbe, de la terre, etc. Le terrain découvert n'a aucune action sur le jeu, il n'est donc pas utile de s'y attarder davantage.

TERRAIN INFRANCHISSABLE

Ce type de terrain couvre toute partie du champ de bataille dans laquelle vos guerriers ne peuvent pas entrer, du moins pas sans le payer immédiatement de leur vie.

Il peut donc s'agir de fosses de lave, de lacs profonds ou de gouffres. Une unité ne peut pas volontairement entrer, et encore moins traverser, un élément de terrain infranchissable.

Rappelez-vous qu'une unité peut fuir à travers un terrain infranchissable mais devra passer un test de terrain dangereux. Un terrain infranchissable a une valeur de Ligne de Vue de 5.

TERRAIN DANGEREUX

Certains types de terrain sont particulièrement traités et font courir un réel danger.

Lorsqu'une figurine se lance dans une marche forcée, charge, fuit, effectue une charge irrésistible ou une poursuite à travers un élément de terrain dangereux, elle doit effectuer un test de terrain dangereux. Le joueur lance 1D6. Sur un résultat de 2-6, la figurine parvient à négocier les menaces du terrain et atteint sa destination saine et sauve. Sur un 1, la figurine a eu un léger problème et elle perd 1 Point de Vie, sans sauvegarde d'armure possible.

Une figurine montée est plus mobile qu'une figurine à pied, mais elle court le risque d'être jetée à bas de sa monture si elle traverse un terrain parsemé d'obstacles trop rapidement. Un cheval au galop peut sauter par-dessus un tronc d'arbre et faire chuter son cavalier, le projeter dans un buisson, lui faire percuter une branche basse... Ainsi, une figurine de cavalerie, cavalerie monstrueuse ou un char considère tout terrain qui n'est pas découvert comme du terrain dangereux, comme décrit plus tôt. Un char ou un autel qui rate un test de terrain dangereux perd 1D6 Points de Vie au lieu d'un seul.

COLLINES

Ce sont des élévations naturelles de terrain, en terre ou en pierre. Il existe peu de positions aussi stratégiques qu'une colline. Depuis ses pentes, vos troupes peuvent bombarder l'ennemi de leurs armes de tir ou bien constituer une position défensive à son sommet.

Voici les règles régissant les collines.

COLLINES ET LIGNES DE VUES

Une colline compte comme ayant une valeur de Ligne de vue de 2 par "niveau" qu'elle possède. Les figurines qui se tiennent sur une colline ajoutent cette valeur à leur valeur de Ligne de vue.

COLLINES ET MOUVEMENT

À moins que le contraire ne soit précisé, une colline est considérée comme un terrain découvert. Cela signifie entre autres qu'elle ne provoque pas de test de terrain pour la cavalerie et les autres troupes montées.

COLLINES ET TIR

Les figurines sur une colline arriveront plus facilement à tracer des lignes de vue sur celles situées plus bas, ce qui fait des collines des positions avantageuses pour des troupes de tir.

COLLINES ET CORPS À CORPS

Si votre unité a chargé alors que la majorité de ses figurines ont commencé le tour sur une position dominante par rapport à l'ennemi, elle bénéficie d'un bonus de +1 sur son résultat de combat.

EXEMPLES DE COLLINES

Les collines peuvent avoir différentes formes et hauteurs, et peuvent être de différentes natures.

ENCLUME DE VAUL

Les légendes d'Ulthuan racontent que lorsque les démons envahirent pour la première fois l'univers, le dieu-forgeron Vaul descendit des cieux. On dit qu'il parcourut alors le monde de long en large, et qu'il tailla de nombreuses enclumes dans la roche elle-même. Sur ces enclumes, il forgea des lames contenant d'immenses pouvoirs et les elfes les utilisèrent pour défendre leur royaume. Ces armes et ceux qui les manient ont disparu depuis bien longtemps, mais les enclumes sont restées. La seule proximité de l'une d'elles entoure les armes des guerriers d'incroyables enchantements.

Toute unité située dans un rayon de 6 pas autour d'une Enclume de Vaul porte à la fois des attaques magiques et des attaques enflammées.

PENTE ESCARPÉE

Les pentes de cette colline sont couvertes de rochers saillants, ce qui rend l'ascension plus délicate. Les approches de nombreuses forteresses naines sont de cette nature, ce qui leur fournit une protection supplémentaire.

Toute figurine lancée dans une marche forcée, charge, fuite, poursuite ou charge irrésistible vers le haut, le bas ou à travers ces pentes doit effectuer un test de terrain dangereux.

TEMPLE DES CRÂNES

Nombreux sont les lieux consacrés à l'adoration des dieux du Chaos, ce type de temple n'est que l'un d'entre eux. Il peut être en ruine, ses piliers renversés et ses statues abattues, mais le regard des sombres divinités continue de se poser sur ces pierres profanées, n'attendant qu'un adorateur pour renouveler les rites pervertis....

Au début de chaque tour de joueur, tout personnage ou champion situé sur le Temple des Crânes peut décider d'attirer les faveurs des dieux du Chaos. Il lance alors 1D6. Sur un résultat de 2-6, une de ces caractéristiques choisie aléatoirement est augmentée d'1D3 points. Sur 1, le dieu du Chaos dévore son âme (à moins que ses camarades n'aient décidé de le mettre à mort), la figurine est retirée comme perte sans aucune sauvegarde possible.

FORÊTS

Les armées utilisent souvent les forêts pour ancrer leurs lignes de bataille. Ces endroits sont également idéals pour monter des embuscades et les feuillages offrent une certaine protection contre les tirs.

Les forêts et les bois suivent les règles ci-dessous.

FORÊTS ET LIGNES DE VUES

Les Forêts ont une valeur de Ligne de Vue de 5. Les figurines situées dans ou derrière une forêt ne peuvent pas voir ou être vues par une figurine séparée par au moins 5 pas de forêt. Si elles sont séparées par moins de 5 pas de forêt, elles peuvent voir ou être vues, à condition de pouvoir tracer une ligne de vue normalement. Le "socle" de la forêt ne bloque pas les lignes de vue.

FORÊTS ET MOUVEMENT

Une figurine dotée de la règle Vol qui commence ou termine un déplacement dans une forêt doit effectuer un test de terrain dangereux.

FORÊTS ET TIR

Une unité dans une forêt est considérée à couvert léger si la majorité de ses figurines est située dans cette forêt. De même, si la ligne de vue d'une figurine d'une unité de tir passe à travers une forêt (parce que sa cible se situe au-delà de la forêt), alors la cible bénéficie d'un couvert léger. Notez que ceci s'applique même si vous avez dû déplacer des arbres pour placer une unité, ou même si vous les avez enlevés. Imaginez simplement que les arbres sont toujours là.

Cette pénalité ne s'applique pas si la figurine qui tire est située dans une forêt et prend pour cible une autre unité située à l'extérieur de cette même forêt.

FORÊTS ET CORPS À CORPS

Il est délicat de conserver sa formation au milieu d'une forêt. Une unité dont la majorité des figurines combattent dans une forêt ne peut donc jamais avoir de bonus de rangs.

EXEMPLES DE FORÊTS

Voici quelques exemples de forêts que vous pouvez utiliser dans vos parties de Warhammer. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive, mais elle devrait servir de point d'appui pour l'imagination débordante des joueurs. Qui sait ce qui peut se cacher entre ces arbres ?

FORÊT ANCIENNE

Ces arbres sont vieux et noueux, leurs épaisses racines couvrent le sol, rendant le mouvement difficile.

Une unité qui est au moins partiellement située dans cette forêt subit un malus de -1 à sa valeur de Mouvement.

FORÊT HANTÉE

Un nuage de malice flotte entre les arbres, provoquant des peurs irraisonnées et jouant avec l'imagination de ceux qui y pénètrent.

Une unité dont la majorité des figurines se trouvent dans cette forêt subit un malus de -1 à sa valeur de Commandement. Cette forêt n'a aucun effet sur les figurines qui ont Immunité (Psychologie).

FORÊT DE SANG

Ces arbres sont aussi vieux que le monde et l'utilisation de la magie les plonge dans une frénésie sanguinaire...

Lorsqu'un sort est lancé avec succès par (ou sur) une figurine située dans cette forêt, toute unité partiellement ou entièrement située elle aussi dedans subit 1D6 touches de Force 4.

Une fois les touches résolues, la Forêt de Sang se déplace de 2D6 pas dans une direction aléatoire, contournant par la route la plus courte tout autre élément de terrain éventuel. Ceci ne déplace pas les figurines qui étaient situées dans, la forêt s'en va simplement et les laisse à découvert.

COIN À CHAMPIGNONS

Ces arbres sont un paradis pour les champignons. Il vaut mieux ne pas y respirer trop fort...

Toute unité au moins partiellement dans cette forêt est sujette à la Stupidité. Toute unité de gobelins des forêts au moins partiellement dans cette forêt est également Tenace.

REPAIRE D'ANIMAUX VENIMEUX

Des créatures venimeuses vivent là. Si vous ne succombez pas à leur morsure, peut-être pourrez-vous utiliser ce poison contre l'ennemi.

Toute figurine située dans cette forêt effectue des Attaques Empoisonnées (au corps à corps uniquement). Cependant, toute figurine se déplaçant dans cette forêt doit effectuer un test de terrain dangereux à cause des créatures mortelles qui s'y trouvent.

BOIS DE LA FOLIE

Emprunter ces sentiers tortueux revient à suivre les chemins qui mènent à la démence.

Effectuez un jet pour chaque unité au moins partiellement dans cette forêt à la fin de sa phase de mouvement. Sur 4+, elle subit 1D6 touches de Force 4.

RIVIÈRES

Le courant d'une rivière peut aider une armée à protéger son flanc, ou à ralentir l'ennemi. Lancer un assaut à travers un cours d'eau conséquent n'est jamais aisé, et le plus souvent, les gués, ponts et autres points de passage deviendront des objectifs cruciaux pour les généraux adverses.

Toutes les rivières suivent les règles ci-dessous.

RIVIÈRES ET LIGNES DE VUES

Pour ce qui concerne les lignes de vues, les rivières sont considérées comme des terrains découverts.

RIVIÈRES ET MOUVEMENT

Le courant rend impossible toute marche forcée à travers une rivière. Les mouvements ne sont autrement pas affectés.

RIVIÈRES ET CORPS À CORPS

On ne voit jamais où on met les pieds dans une rivière, ce n'est donc pas un très bon endroit pour livrer des corps à corps. Une unité au moins partiellement dans une rivière ne peut pas recevoir de bonus de rang.

RIVIÈRES ET AUTRES POINTS DE PASSAGE

Chaque rivière dispose souvent d'au moins un point de passage, comme un pont ou un gué. De tels éléments de terrain devraient être considérés comme du terrain dégagé, mais seulement si l'unité qui veut les emprunter est dans une formation assez étroite pour y passer. Dans le cas contraire, considérez que toute l'unité est dans la rivière. Le plus souvent, vous n'aurez aucun mal à définir si une unité est assez étroite pour franchir sans encombre de tels passages.

EXEMPLES DE RIVIÈRES

Voici quelques exemples de rivières que vous pouvez utiliser dans vos parties de Warhammer. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive, mais elle devrait servir de point d'appui pour l'imagination débordante des joueurs. Il semble que ce soit de l'eau, mais en est-ce vraiment ?

RIVIÈRE BOUILLANTE

Cette rivière émet des bouillonnements qui n'ont rien de rassurant. Il vaut mieux la traverser rapidement.

Toute figurine au moins partiellement dans cette rivière à la fin de n'importe quel tour subit une touche de force 4, sans sauvegarde d'armure possible. Les figurines immunisées aux Attaques Enflammées ne souffrent pas de ces effets.

VAPEUR DE MORT

D'épaisses volutes d'une vapeur nauséabonde planent au-dessus des flots. Il vaut mieux retenir sa respiration en franchissant ce cours d'eau.

Cette rivière compte comme un terrain dangereux pour toute figurine. De plus, une unité qui traverse cette rivière gagne la règle Attaques Empoisonnées jusqu'à la fin du tour du joueur suivant, car ses lames sont imprégnées de fluides toxiques.

TORRENT FURIEUX

Les eaux glacées, claires et pures de ce torrent dévalent rapidement depuis les montagnes.

Il s'agit d'un terrain dangereux pour lequel les tests de terrain dangereux sont ratés sur 1 ou 2.

RIVIÈRE DE SANG

Lorsque les rivières du monde se teignent de sang, c'est que le dieu du Chaos Khorne est au sommet de sa puissance.

Une unité qui se déplace ou charge à travers cette rivière est considérée comme provoquant la Peur jusqu'à la fin du tour du joueur suivant.

RIVIÈRE DE LUMIÈRE

Il ne s'agit pas réellement d'une rivière, mais d'un écoulement de matière magique.

Une unité entrant dans cette rivière est immédiatement la cible d'un sort du domaine Lumineux choisi aléatoirement. Le sort est automatiquement lancé, sans pouvoir être dissipé. Si le sort dispose de plusieurs valeurs de lancement possible, la valeur la plus basse sera utilisée et ses effets appliqués.

MARAIS

Livrer bataille dans des marais tourne toujours au désastre. Les soldats ont du mal à garder leur équilibre, la boue alourdit les armes et les armures. Il vaut donc mieux utiliser les marais comme piège contre l'ennemi plutôt que comme bastions dans lesquels placer vos troupes.

Tous les marais suivent les règles ci-dessous.

MARAIS ET LIGNES DE VUES

Pour ce qui est des lignes de vues, les marais comptent comme un terrain découvert.

MARAIS ET MOUVEMENT

Si une unité est au moins partiellement dans un marais, elle subit un malus de -1 à sa valeur de Mouvement. Les marais sont des terrains dangereux pour toutes les unités, hormis celles bénéficiant de la règle spéciale Tirailleurs. La cavalerie, cavalerie monstrueuse et les chars qui entrent dans un marais ratent leur test de terrain dangereux sur un résultat de 1 ou 2, au lieu de 1.

EXEMPLES DE MARAIS

Voici quelques exemples de marais que vous pouvez utiliser dans vos parties de Warhammer. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive, mais elle devrait servir de point d'appui pour l'imagination débordante des joueurs. Tous les marais sont dangereux, mais certains le sont encore plus que d'autres.

LE SANG ET LA TERRE

C'est l'énergie magique du vent Ghyran qui remonte en bulles à la surface de ce marais.

Toute unité dont la majorité des figurines se trouve dans ce marais suit la règle Régénération (6+).

SABLES MOUVANTS DE KHEMRI

Le sable brûlant du désert cache de nombreux pièges. Le guerrier imprudent risque d'être englouti sans laisser de traces, surtout s'il est lourdement équipé.

Une figurine appartenant aux catégories monstre, infanterie monstrueuse ou cavalerie monstrueuse, entrant dans ce marais et ratant son test de terrain dangereux est retirée comme perte, sans sauvegarde d'aucune sorte possible.

MARAIS COUVERT DE BRUME

Les vapeurs qui planent au-dessus de cet endroit cachent ce qui y rôde. Qui sait quelles horreurs se dissimulent sous ces nuages, attendant qu'une proie s'approche pour se jeter sur elle ?

Si la majorité des figurines d'une unité se trouve dans ce marais, elle compte comme étant à couvert lourd.

Cependant, à la fin de chaque phase de mouvement, l'unité doit réussir un test d'Initiative ou voir 1D6 de ses figurines entraînées par le monstrueux fimir qui se cachait sous la brume épaisse (les victimes sont choisies de la même manière que pour un tir). Les figurines de fimir ne sont pas affectées par cette attaque.

OBSTACLES

Cette catégorie regroupe les éléments de terrain longs et étroits, comme des haies, des clôtures ou des murs.

Tous les obstacles suivent les règles ci-dessous.

OBSTACLES ET MOUVEMENT

Si une figurine de cavalerie, de cavalerie monstrueuse, autel ou un char se lance dans une marche forcée, charge, fuite, poursuite ou charge irrésistible, passant par-dessus un obstacle, ou si elle charge un ennemi se trouvant de l'autre côté de l'obstacle, elle doit effectuer un test de terrain dangereux.

Les obstacles n'ont pas d'autre effet sur les mouvements. Si l'unité termine son déplacement avec ses figurines ordinaires de part et d'autre d'un obstacle, placez-les simplement de chaque côté, de la manière la plus claire possible. L'unité ne subit aucun dommage, à part ceux mentionnés plus haut s'il s'agit de cavalerie, chars, etc.

OBSTACLES ET COUVERTS

Un obstacle offre une certaine protection contre les tirs aux figurines situées juste derrière. Un Obstacle à une valeur de Ligne de Vue de 0. Si un tireur prend pour cible une figurine située derrière un obstacle et en contact socle à socle avec lui, la figurine compte comme étant à couvert (selon le type approprié) quelle que soit la proportion de la figurine réellement visible. Nous supposons qu'elle est capable de s'accroupir derrière. Dans le cas d'un tir contre une unité, la majorité des figurines doit se trouver derrière l'obstacle pour pouvoir bénéficier de sa protection. Des tireurs eux-mêmes en contact socle à socle avec un obstacle l'ignorent pour ce qui est de leurs lignes de vue, comme s'il n'avait pas été là. Ils se débrouillent toujours pour faire passer leurs armes par-dessus.

OBSTACLES ET CORPS À CORPS

Si une unité charge un ennemi directement en contact avec l'autre côté d'un obstacle, ce dernier est considéré comme étant "défendu". Mesurez votre charge par rapport à cet obstacle au lieu de le faire par rapport à l'unité ennemie. De même, si la charge est réussie, déplacez votre unité au contact de l'obstacle et non de l'unité.

Nous supposons que l'unité tente de passer par-dessus l'obstacle et vos figurines sont considérées comme étant au contact de l'ennemi qui se trouve de l'autre côté, comme si l'obstacle n'existait pas. L'unité en charge doit être positionnée pour optimiser le nombre de figurines engagées dans les deux camps, selon les règles normales de la charge.

Pour représenter la position avantageuse offerte par l'obstacle, toute figurine d'une unité en charge en contact avec un obstacle (ou fournissant une attaque de soutien) subira des pénalités dépendant de la nature de cet obstacle. Ce modificateur ne s'applique que lors du tour de charge, plus dans les rounds suivants.

Si l'unité chargée n'est pas en contact avec l'obstacle, ce dernier n'intervient que pour ce qui est du mouvement. Si vous manquez de place

pour placer un rang de l'unité en charge entre l'obstacle et l'unité chargée, il est généralement accepté que l'obstacle soit momentanément enlevé le temps du corps à corps. Il sera remis à son emplacement dès que possible.

Il est difficile de conserver l'élan d'une charge dans un espace confiné, c'est pourquoi les figurines attaquant une unité derrière un obstacle perdent tous les bonus liés à la charge. Cela signifie donc qu'elles ne recevront pas le bonus de +1 au résultat de combat pour la charge, n'aura pas de bonus pour ses lances de cavalerie ou n'infligera pas de touches d'impact.

EXEMPLES D'OBSTACLES

Voici quelques exemples d'obstacles utilisables dans vos parties de Warhammer. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive, mais elle devrait servir de point d'appui pour l'imagination débordante des joueurs.

BARRICADE RESPLENDISSANTE

Ces obstacles furent à l'origine élevés par les mages hauts elfes durant les premières incursions démoniaques. Ceci remonte à plusieurs milliers d'années, mais les barricades magiques créées par ces sorciers de grand talent sont toujours là, dans le sol.

Ce type d'obstacle confère un couvert léger. Si une unité termine une charge contre une barricade resplendissante défendue, chacune de ses figurines directement en contact avec elle subit une touche de Force 4.

ENCEINTE CONSACRÉE

Il est courant au sein de l'Empire qu'un Prêtre-Guerrier bénisse tout mur qui pourrait servir de protection contre les ignobles créatures du Chaos. De tels enchantements subsistent bien longtemps après la bénédiction, et survivent même parfois à la destruction du mur lui-même. De plus, les enceintes des fermes isolées et des châteaux sont parfois construites à l'aide des pierres récupérées sur ces murs et en conservent le pouvoir.

Ce type d'obstacle confère un couvert lourd, et un malus de -1 pour toucher à toute unité chargeant des figurines directement en contact avec l'autre côté du mur. De plus, les figurines appartenant aux forces de la Destruction en contact avec cet obstacle voient leur Initiative réduite de moitié.

CLÔTURES ET HAIES

Il s'agit de dispositifs faits de bois et de lattes. Bien que conçues pour maintenir les animaux d'élevage dans un lieu particulier, un groupe de guerriers déterminés peut également s'en servir pour maintenir ses ennemis à distance !

Les clôtures sont des obstacles qui confèrent un couvert léger aux unités derrière elles et un malus de -1 pour toucher aux figurines qui chargent l'unité qui s'abrite derrière.

BARRIÈRE SURNATURELLE

Il s'agit d'une barrière possédant très peu de substance réelle, généralement rien de plus que quelques piquets auxquels sont accrochés des fétiches ou des totems liés à des esprits démoniaques ou morts-vivants. Seul le brave ou le fou osera franchir cette barrière, à moins qu'il ne soit protégé par de puissants charmes.

Ce type d'obstacle confère un couvert léger. Une unité qui défend ce type d'obstacle provoque la Peur lors du premier round de tout corps à corps.

MUR

Ils sont partout, sur le moindre champ de bataille, servant parfois à séparer des champs, des domaines ou à délimiter des lieux funéraires. Ils arrivent le plus souvent à hauteur de poitrine d'un homme, mais ils constituent toujours de très solides positions défensives et protègent efficacement les guerriers contre les balles et les flèches.

Ce type d'obstacle confère un couvert lourd. Il impose également un malus de -1 pour toucher toute unité chargeant des figurines directement en contact avec l'autre côté du mur.

MONUMENTS MYSTIQUES

Des millénaires de guerres et de conquêtes ont laissé le monde de Warhammer couvert de ruines d'anciens monuments mystiques ou religieux. Il n'est pas rare de livrer une bataille pour s'emparer ou défendre de tels lieux, afin de contrôler le pouvoir qu'ils recèlent.

Cette catégorie regroupe en gros tout ce qui n'entre pas dans les autres. Il vaut mieux traiter les Monuments Mystiques comme terrain infranchissable en ce qui concerne les déplacements et les Lignes de Vue. Les plus larges ou les plus complexes d'entre eux peuvent être parfois composés de plusieurs éléments comme des collines ou des obstacles.

EXEMPLES DE MONUMENTS MYSTIQUES

À l'instar des architectures arcaniques abordées plus loin, il n'existe vraiment aucune limite pour représenter ce genre de lieu. Qui peut savoir sur quoi peuvent tomber vos armées ?

AUTEL DE KHAINE

Ce genre d'autel est courant sur les terres glacées de Naggaroth, mais il existe tout de même de tels endroits consacrés au dieu elfique sous d'autres latitudes. Les guerriers qui combattent à l'ombre de Khaine le font avec une ardeur sanguinaire.

Toutes les unités dans un rayon de 6 pas autour d'un Autel de Khaine sont sujettes à la Frénésie. Dès qu'elles sortent de ce rayon d'action, elles perdent cette Frénésie. Si une unité est déjà sujette à la Frénésie, elle gagne +2 Attaques à la place, mais doit relancer ses tests de Commandement réussi pour se restreindre à charger.

RUINE ANTIQUE

Les pierres de ces temples effondrés résonnent encore d'énergies magiques des siècles après la fin du dernier rituel qui s'y est tenu.

Tout sorcier situé dans un rayon de 6 pas autour de Ruines Antiques peut relancer ses tentatives de canalisation (qu'il s'agisse de dés de pouvoir ou de dés de dissipation) échouées.

PIERRE MAUDITE

Même les érudits les mieux renseignés ne connaissent pas avec certitude les origines de ces pierres levées. La croyance populaire prétend qu'elles furent dressées par les hommes-bêtes en hommage à leurs immondes divinités, d'autres théories avancent qu'il s'agit en fait d'éclats de magie solidifiée résultat de l'oeuvre de quelques sorciers indéliçats. Quelle que soit la réalité, combattre auprès d'elles promet à une mort certaine, car ces pierres sont avides d'âmes fraîches.

Les touches réussies contre une unité située dans un rayon de 6 pas autour d'une Pierre Maudite bénéficient d'un bonus de +1 pour blesser.

ANCIENNE FOSSE COMMUNE

Dans un monde de guerre perpétuelle, les sépultures individuelles sont réservées aux héros les plus chanceux. Pour les autres, c'est la fosse commune, sans aucune pierre au-dessus pour décourager les bêtes sauvages, ni symboles arcaniques pour attirer sur les trépassés la bénédiction de leur bienveillante divinité. Hélas, de telles fosses attirent inévitablement nécromanciens et autres adeptes de la magie noire. Une fois que ces sinistres individus ont terminé leur marché, il ne reste qu'une fosse béante, trempée de sang et jonchée de fragments de cadavres, un lieu qui plongera le plus endurcis des guerriers dans la peur.

Toute unité située dans un rayon de 6 pas autour d'une Ancienne Fosse Commune souffre d'un malus de -1 en Commandement. Les unités de morts-vivants situées dans ce même rayon bénéficient d'une Régénération (6+) pour représenter l'accès facilité à des pièces de rechange.

PIERRE GARDIENNE

Ces pierres levées sont également très nombreuses à travers le monde, jadis dressées par la civilisation elfique, à l'époque où elle s'était répandue partout. Ces monuments ne sont plus que de vagues témoins d'un passé glorieux, mais c'était grâce à elles que les elfes canalisaient les énergies magiques. Un sorcier de talent saura exploiter ces courants mystiques pour son usage personnel.

Tout sorcier situé dans un rayon de 6 pas autour d'une Pierre Gardienne ajoute +1 à son jet de dé lorsqu'il tente de canaliser les vents de magie.

IDOLE DE GORK (OU DE MORK)

Avant que ne débute la moindre bataille, les orques élèvent de rustiques idoles à leurs dieux barbares afin qu'ils s'amuse des destructions à venir. La plupart de ces idoles sont à base de boue et d'excréments, et les intempéries finissent tôt ou tard par les faire disparaître. Certaines sont cependant faites en pierre, ou sont des statues profanées érigées par d'autres peuples. Elles peuvent rester ainsi dressées durant des siècles, permettant à Mork (à moins que ce ne soit Gork) de se repaître des carnages successifs.

Tout guerrier combattant sous le regard de Mork (ou peut-être de Gork) est imprégné par la soif de carnage de cette divinité. Une unité commençant son tour dans un rayon de 6 pas autour de l'idole peut relancer son jet de distance de charge raté.

CERCLE MAGIQUE

Restés d'anciens lieux de culte primitifs, ces cercles de pierres peuvent dissiper la magie hostile et offrir une certaine protection aux guerriers alentour.

Une unité située dans un rayon de 6 pas autour d'un Cercle Magique bénéficie d'une Résistance à la Magie (2).

STATUE SINISTRE

Sentinelles dressées pour veiller sur quelque ancien tombeau, ces statues continuent de jouer leur rôle.

Au début de chaque tour de joueur, lancez 1D6 pour chaque unité située dans un rayon de 6 pas autour d'une Statue Sinistre.

Sur un résultat de 4+, rien ne se passe. Soit la statue ne remarque pas l'unité, soit elle l'identifie comme un allié de ses anciens maîtres. Sur 1-3, ses yeux s'allument et libèrent un rayon d'énergie qui inflige 1D6 touches de Force 4 à l'unité.

PORTAIL MAGIQUE

Il peut arriver que la configuration du relief fasse converger les vents de magie d'une manière inattendue. Les sorciers sauront en tirer partie, mais les arbres et les pierres ne peuvent pas absorber autant de magie brute.

Au début de la phase de magie, après que les dés de pouvoir et de dissipation ont été générés mais avant que tout sort ne soit lancé, le Portail Magique libère l'énergie qu'il a accumulée sous la forme d'un sort. Jetez 2D6 sur le tableau ci-dessous à chaque phase pour déterminer le sort lancé.

2D6	Résultat
2-4	Fléau des Âmes (Mort)
5-6	Incarnation de Wyssan (Bête)
7	Peste Oxydante (Métal)
8-9	Vitesse de la Lumière (Lumière)
10-12	Boule de Feu (Feu)

Ce sort n'a pas besoin de disposer d'une ligne de vue, il prend toujours pour cible l'unité la plus proche (peu importe la distance où elle se trouve, le fait qu'elle soit au corps à corps, etc.). Il est lancé automatiquement et ne peut pas être dissipé. Si le sort dispose de plusieurs valeurs de lancement, il utilise toujours la plus basse.

PUITS DE VIE

On dit que ces puits sont creusés à des endroits où le sang même de la terre jaillit à la surface. Les propriétés du liquide ambré sont magiques et imprévisibles, on s'en sert pour réaliser toutes sortes d'élixirs et de potions.

Si elle n'est pas engagée au corps à corps, toute unité située dans un rayon de 3 pas autour du puits peut en absorber le liquide à la fin de sa phase de mouvement. Jetez 1D6 sur le tableau ci-dessous pour connaître les effets :

1D6 Résultat

- 1 Empoisonnement Magique :** les figurines de l'unité ne peuvent accomplir aucune action volontaire (tir, lancement de sorts, canalisation de magie, utilisation d'objets magiques, etc.) jusqu'au début du tour suivant. Elles passent tout ce temps à vomir.
- 2-4 Bienveillantes Attentions :** L'unité récupère immédiatement l'équivalent de 2D6 points de vie en figurines, comme décrit dans le sort Restauration du domaine de la Vie.
- 5-6 Don de l'Oubli :** L'énergie qui s'insinue dans le cœur des combattants leur fait oublier toute peur et autre sensation. L'unité devient stupide et indémoralisable pour le reste de la partie.

BÂTIMENTS

Les bâtiments sont sans nul doute les éléments de décor les plus importants sur un champ de bataille. Ils offrent une protection substantielle à ceux qui s'y réfugient et apportent une excellente position aux troupes de tir. Une unité bien barricadée dans un bâtiment n'en sera délogée que par les assauts les plus résolus.

Comme pour les autres éléments de terrain, les joueurs doivent définir clairement les éléments présents sur la table de jeu pour lesquels ils utilisent les règles des bâtiments. Ceci est capital, car en cours de jeu, ces règles donnent de sérieux avantages à certaines unités.

Comme toujours, une certaine dose de bon sens est nécessaire dans la gestion des bâtiments. Les joueurs peuvent décider de considérer certains bâtiments comme terrain infranchissable (ceux qui sont très petits ou qui disposent d'une forme inexploitable, par exemple). Il est également possible de partager les plus imposants en plusieurs parties, chacune comptant en termes de jeu comme un bâtiment séparé. Nous aborderons ce point précis plus loin, voyons pour l'instant les règles générales appliquées aux bâtiments.

BÂTIMENTS ET LIGNES DE VUES

Pour ce qui est des lignes de vue, un bâtiment compte comme ayant une valeur de Ligne de Vue de 5 par étage. En fonction de l'étage où elles se trouvent, Les unités ajoutent +5 à leur valeur de Ligne de vue par étage au-delà du rez-de-chaussée.

BÂTIMENTS ET MOUVEMENT

Les bâtiments sont généralement des terrains infranchissables (dont les règles ont été données plus tôt dans cette section), les unités peuvent cependant y pénétrer pour servir de garnison. Ceci peut sembler un peu étrange, mais les règles sont faciles à assimiler. Il n'est pas question de laisser les unités traverser un bâtiment comme s'il n'était pas là, pas plus qu'il ne faut simplement les poser dessus. Soit l'unité fait office de garnison pour un bâtiment donné, soit elle ne peut pas être en contact avec lui, voilà qui est clair.

Occuper un Bâtiment

Une unité peut entrer et servir de garnison à un bâtiment inoccupé en arrivant à son contact durant sa phase de mouvement. Certaines unités ne peuvent tout simplement pas entrer dans un bâtiment, les membres qui la composent sont trop gros. Ainsi, sauf précision contraire, seules l'infanterie, l'infanterie monstrueuse, les bêtes de guerre, les bêtes monstrueuses et les nuées peuvent occuper un bâtiment. Souvenez-vous que les machines de guerre peuvent également être déployées dans un bâtiment. L'entrée dans un bâtiment n'est pas possible après une marche forcée.

Il n'est pas toujours possible de placer physiquement les figurines dans le bâtiment qu'elles occupent (c'est même parfois impossible). On peut facilement accepter de prendre une figurine représentative de son unité (le porte-étendard semble tout désigné pour cela), et de mettre de côté le reste. L'essentiel est d'arriver à

clairement indiquer, aussi bien pour vous que pour l'adversaire, que cette unité occupe ce bâtiment bien précis.

Place limitée

Chaque bâtiment ne peut contenir qu'une seule unité, quelle que soit sa taille, et tout personnage qui l'a rejointe. Une fois le bâtiment occupé, plus aucune autre ne peut y entrer, à moins que les premiers occupants ne l'aient quitté ou n'aient été jetés dehors. Notez qu'un personnage peut rejoindre une unité occupant un bâtiment en se déplaçant simplement au contact de celui-ci.

Quitter un Bâtiment

Une unité occupant un bâtiment peut le quitter durant l'étape des autres mouvements, mais pas durant le tour où elle y est entrée. Placez l'unité dans n'importe quelle formation avec au moins une des figurines de son rang arrière au contact du bâtiment. Aucune figurine de l'unité ne peut utiliser cela pour s'éloigner de plus du double de son Mouvement normal du bâtiment. L'unité ne peut plus se déplacer durant le tour où elle est sortie du bâtiment, tout son potentiel est dépensé dans sa réorganisation. C'est la seule manière dont une unité peut quitter volontairement un bâtiment, elle ne peut pas le faire en chargeant, par exemple.

Une unité frénétique, ou obligée de charger pour toute autre raison, ne peut pas le faire si elle est dans un bâtiment. Elle doit à la place en sortir pour se placer au plus près de l'ennemi.

BÂTIMENTS ET MAGIE

Les bâtiments n'offrent pas de protection accrue contre les projectiles magiques, les sorts qui affectent l'ensemble de l'unité ou des figurines précises, etc. Les sorts qui utilisent un gabarit et les dégâts infligés par des fiascos suivent les règles données plus loin, en touchant 1D6 figurines. Les sorciers à l'intérieur d'un bâtiment peuvent lancer leurs sorts de manière normale, en suivant les règles données plus loin pour gérer les lignes de vue et les portées.

BÂTIMENTS ET TIR

La plupart des bâtiments constituent d'excellents postes de tir. Ils disposent de nombreuses fenêtres ou ouvertures par lesquelles un soldat peut passer son arme. Même si le bâtiment ne dispose pas d'ouvertures évidentes, on considère que les soldats arrivent à en pratiquer, à coups de crosse s'il le faut.

Une unité occupant un bâtiment peut tirer durant la phase de tir, en traçant une ligne de vue à partir de n'importe quel point du bâtiment. L'arc frontal de l'unité est considéré comme faisant 360°, il n'y a donc rien à gérer à ce niveau-là. La portée des tirs est toujours mesurée à partir du point du bâtiment le plus proche de la cible.

Notez que les Machines de Guerre doivent pivoter sur leurs centre normalement.

Cinq par étage

Lorsqu'une unité occupant un bâtiment veut tirer, elle dispose de nombreuses possibilités, mais nous considérons normalement que seulement 5 figurines par étage peuvent le faire même si, avant le début de la bataille, vous pouvez vous mettre d'accord avec votre adversaire pour que cela soit plus.

Tir sur une unité occupant un bâtiment

Les figurines ennemies peuvent tirer sur les occupants d'un bâtiment, pourvu qu'elles puissent tracer une ligne de vue jusqu'à celui-ci et qu'il se trouve dans son arc frontal. Naturellement, le bâtiment lui-même fournit une certaine protection, la garnison est donc considérée comme étant à couvert lourd. Les tirs sont en dehors de cela résolus normalement. Notez que l'unité est supposée être trop éparpillée pour être normalement affectée par des attaques qui concernent plusieurs rangs, comme les tirs de baliste. Les tirs de cette nature n'affecteront qu'une seule figurine.

Armes à gabarit

Les armes qui utilisent des gabarits, comme les catapultes ou les canons, infligent 1D6 touches à l'unité si le gabarit touche le bâtiment. Si un bâtiment est touché par une catapulte, ces touches sont résolues avec la Force la plus élevée si le centre du gabarit se trouve sur le bâtiment, autrement, c'est la moins élevée qui est utilisée.

Par exemple, un bâtiment est touché par un boulet de canon. L'unité à l'intérieur subit 1D6 touches de Force 10. Puisque le canon bénéficie de la règle spéciale Blessures Multiples (1D6), chaque blessure non sauvegardée provoquera la perte d'1D6 Points de Vie.

BÂTIMENTS ET ASSAUT

Le seul moyen de s'emparer d'un bâtiment occupé est d'y lancer l'assaut. Chaque bâtiment occupé ne peut être assailli que par une seule unité ennemie durant la phase de mouvement. L'unité ennemie doit déclarer une charge contre le bâtiment, on imagine qu'elle l'encerclé totalement. Si plusieurs unités sont obligées de déclarer une charge contre un bâtiment occupé par l'ennemi, une seule pourra compléter sa charge, le joueur qui contrôle ces unités décidera laquelle après avoir effectué ses jets de charge. Les autres unités rateront automatiquement leur charge.

L'assaut est ensuite résolu comme si le bâtiment était la cible de la charge. Si la portée de charge de l'unité est égale ou supérieure à la distance qui la sépare du bâtiment, la charge est réussie, autrement elle est ratée. Une unité qui charge un bâtiment ne peut pas charger un autre ennemi en même temps, elle devra effectuer la roue réglementaire pour engager autant de ses figurines que possible, puis "fermer la porte" de telle manière qu'elle ne soit en contact avec aucun autre ennemi une fois sa charge terminée.

Les types de troupes qui ne peuvent pas occuper un bâtiment peuvent toujours lancer un assaut contre eux (excepté les chars, une telle action ne pouvant pas donner de résultat tangible, à part l'obtention d'un char en pièces détachées). Si l'assaut est couronné de succès et si les défenseurs sont chassés du bâtiment, l'assaillant ne peut quand même pas s'emparer du bâtiment. Dans le cas de la cavalerie et de la cavalerie monstrueuse, seuls les cavaliers peuvent combattre au corps à corps lors d'un assaut.

Réactions à la charge

Une unité occupant un bâtiment ne peut décider que de Tenir sa position ou Tenir sa position & tirer, elle ne peut pas décider de Fuir, il lui faudrait bien trop de temps pour descendre tous les escaliers et sortir du bâtiment. Même un test de Terreur raté ne provoquera pas la fuite de l'unité, il est bien plus facile de supporter certains périls avec quatre murs bien solides autour de vous ! Ainsi, une garnison qui rate un test de Terreur ne fuit pas, mais doit Tenir sa position.

Résolution de l'Assaut

Un assaut n'est pas résolu de la même manière qu'un corps à corps ordinaire, puisque les deux unités engagées ne sont pas au contact l'une de l'autre. Il s'agit plutôt d'une furieuse mêlée qui se déroule près des portes et des fenêtres, les meilleurs combattants de part et d'autre tentant de se frayer un chemin.

Il est difficile de tirer partie de l'impact d'une charge dans un environnement aussi confiné, l'unité qui lance l'assaut ne bénéficie donc d'aucun bonus dû à sa charge. Cela signifie qu'elle sera privée du bonus de +1 sur son résultat de combat, mais aussi de toute bonus en Force pour l'utilisation de lances de cavalerie ou armes similaires, et d'éventuelles touches d'impact.

Qui peut frapper

Au début de la phase de corps à corps, avant que le moindre coup ne soit porté, chaque joueur choisit des figurines avec une PU totale maximale de 10 (au minimum une figurine de chaque camp sera autorisée à combattre, quelle que soit sa valeur de PU) pour former le groupe d'assaut. Si une des unités impliquées a une Puissance d'Unité totale de moins de 10, il n'y a pas le choix : l'unité entière doit combattre.

La plupart du temps, il s'agira de figurines ordinaires, ou d'un champion et 9 figurines ordinaires, mais s'il se trouve des personnages dans l'unité, ce choix devient crucial.

Les joueurs doivent tirer au dé quel camp choisit ses figurines en premier.

Un personnage qui n'a pas été sélectionné pour faire partie des 10 combattants ne pourra pas prendre la place de l'un d'eux qui tomberait au combat. Il est bien trop occupé à convaincre ses soldats de prendre sa place.

Allouer les attaques

Les Attaques sont résolues de manière normale par ordre d'Initiative et, à moins que le joueur ne précise qu'il en est autrement, dirigées contre des figurines ennemies ordinaires concernées par l'assaut. Si des personnages, champions ou toute figurine pouvant normalement être spécifiquement ciblés lors d'un corps à corps conventionnel sont concernés par l'assaut, alors jusqu'à la moitié des figurines ennemies peuvent choisir de s'en prendre spécifiquement à eux (ce genre de héros viendra le plus souvent se placer là où les combats sont les plus intenses, dans l'embrasement d'une porte ou en haut d'un escalier).

Notez que les pertes restent retirées "à l'arrière" de l'unité. Si l'un des camps subit des pertes avant d'avoir pu frapper, on suppose que les combattants restés en arrière viennent prendre la place de leurs camarades tombés, pourvu bien sûr que l'unité compte assez de figurines pour cela. Ainsi, chaque unité fera toujours combattre 10 figurines, à moins qu'elle n'ait pas assez d'effectifs pour cela !

Défis

Un seul défi peut être lancé et relevé, de manière normale, mais seules des figurines choisies pour participer à l'assaut peuvent lancer, accepter ou refuser un défi. Vous ne pouvez pas utiliser un défi pour augmenter le nombre de figurines combattantes.

Attaques spéciales

En ce qui concerne les attaques spéciales (comme le piétinement) et tout objet affectant des figurines en contact socle à socle, une figurine dans un bâtiment est supposée être en contact avec une figurine ennemie désignée par le joueur ennemi, à moins qu'il ne s'agisse d'un défi. Dans ce cas, les deux figurines en défi sont considérées en contact l'une avec l'autre !

RÉSOLUTION DU COMBAT

Le vainqueur d'un assaut est désigné de manière normale, même si seuls les Points de Vie retirés à l'adversaire sont pris en compte (ainsi que le bonus de carnage dans le cas d'un défi). Les bannières, rangs, attaques de flanc ou de dos ne sont pas pris en compte (on ne peut pas vraiment dire qu'un bâtiment a des flancs et un dos). La présence d'un musicien permettra toujours de gagner en cas d'égalité. Ce sont donc essentiellement les pertes infligées qui décideront de l'issue du corps à corps.

Le Défenseur Perd

Si l'attaquant gagne, le défenseur devra effectuer un test de moral. Notez qu'une unité occupant un bâtiment est toujours indomptable.

Si le défenseur rate son test de moral, alors l'unité est placée à l'extérieur, directement à l'opposé de l'ennemi, comme décrit pour une unité quittant un bâtiment. Si cela est impossible, placez-la le plus près possible de cette position. Elle effectue ensuite son mouvement de fuite de manière normale.

L'attaquant ne peut pas poursuivre, mais il peut à la place entrer dans le bâtiment si le joueur le souhaite (et si l'unité est composée de figurines autorisées à entrer dans un bâtiment). Si le joueur ne souhaite pas occuper le bâtiment, l'unité doit être reculée d'1 pas.

Autres possibilités

Si l'occupant d'origine ne s'enfuit pas du bâtiment, soit parce que le combat s'est terminé par une égalité ou parce qu'il a gagné, ou bien parce qu'il a perdu mais a réussi son test de moral, alors l'attaquant doit se replier, il est reculé d'1 pas. Le corps à corps prend fin, l'attaquant devra donc lancer un nouvel assaut lors du prochain tour (ce qu'il pourra faire même si ce n'est pas lui qui joue le prochain tour) s'il veut tenter une nouvelle fois de vaincre la garnison. Notez qu'une figurine qui attaque ou défend un bâtiment pendant plusieurs tours consécutifs ne compte pas comme combattant le premier round d'un nouveau combat.

L'unité attaquante n'a pas à effectuer de test de moral si elle a perdu le combat. Les soldats savent très bien que les défenseurs ne risquent pas de leur courir après et ils parviennent toujours à se replier en bon ordre, sans aucune chance de déroute.

BÂTIMENTS ET PANIQUE

Une unité occupant un bâtiment effectue ses tests de panique normalement, en mesurant les aires d'effet jusqu'aux limites du bâtiment. Si le test est raté, l'unité s'enfuit comme si elle avait été démoralisée au corps à corps.

De même, une unité dans un bâtiment démoralisée après un assaut ou détruite peut déclencher d'éventuels tests de panique sur les unités amies situées dans le rayon requis.

BÂTIMENTS COMPLEXES

Les règles décrites jusque-là supposent que le bâtiment est d'une taille courante (moins de 6x6 pas) et possède une structure plutôt homogène (faite de matériaux identiques ou équivalents). Cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas faire intervenir des bâtiments plus complexes dans vos batailles, mais il vous faudra alors les partager en plusieurs parties, chacune pouvant être occupée par une unité différente, pouvant subir des assauts différents, et ainsi de suite.

CONSTRUCTIONS ARCANIQUES

Le monde de Warhammer abrite de très nombreuses constructions renfermant de grands pouvoirs. Parfois, cela vient de l'emplacement sur lequel elles ont été bâties, d'autres fois, c'est l'activité passée ou présente des occupants qui les leur aura donnés. Quoi qu'il en soit, une bataille livrée à proximité d'un de ces lieux sera toujours d'une nature particulière.

Une construction arcanique peut être traitée soit comme un bâtiment, soit comme un terrain infranchissable (les portes auront alors été scellées par les défenseurs). Les figurines situées à l'intérieur sont automatiquement à portée des effets de l'endroit.

EXEMPLES DE CONSTRUCTIONS ARCANIQUES

Les seules limites sont fixées par votre imagination, mais certains préfèrent s'en tenir aux types de bâtiments érigés par leur armée.

L'ACROPOLE DES HÉROS

Cet endroit a été élevé il y a bien longtemps, peut-être même remonte-t-il à l'époque des Anciens eux-mêmes. Entre ses murs, à moitié ensevelis sous les pierres et les mousses, on peut voir les statues de quelques rois et héros du passé, ceux dont la mémoire imprègne encore l'endroit.

Toute unité située dans un rayon de 6 pas autour de l'Acropole des Héros est Tenace. Toute unité à l'intérieur de cette construction bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher au corps à corps.

BRASSERIE NAINES

La bière naine est de loin le breuvage le plus recherché et apprécié dans tout le monde de Warhammer. En fait, des armées entières font souvent de grands détours pour s'en procurer (en l'achetant ou par la force). Il n'est donc pas surprenant que la plupart des nains aient solidement fortifié ces lieux et prennent bien garde à laisser à l'extérieur des barriques de bière frelatée afin que l'envahisseur se jette sur elles dès son arrivée.

Toute unité située dans un rayon de 6 pas autour d'une Brasserie Naine gagnent les règles Immunité (Psychologie) et Tenace (les effets du houblon fermenté aident à ignorer la peur). Une unité naine dans un rayon de 6 pas autour de la Brasserie Naine fait preuve d'un tel fanatisme qu'elle en devient Indémoralisable, mais doit réussir un test de Commandement préalable avec un modificateur de -3 si elle veut sortir hors de l'aire d'effet du bâtiment.

CHAPELLE DU GRAAL

On en trouve également partout à travers le monde, élevées là où des chevaliers bretonniens ont rencontré la Dame du Lac. Nombre d'entre elles sont abandonnées et en ruine, mais le pouvoir de la Dame du Lac est tel qu'il a imprégné ces pierres à jamais.

Toute unité appartenant à une armée des forces de l'Ordre et située dans un rayon de 6 pas autour de la Chapelle du graal bénéficie d'une Régénération (6+). Les unités bretonniennes situées dans ce même rayon sont en plus Tenace.

MANOIR HANTÉ

La plupart des tours ou manoirs hantés furent jadis l'habitation d'un nécromancien et l'endroit où il exerça en secret ses sombres pouvoirs. Ce nécromancien est sans doute mort depuis bien longtemps, mais les esprits invoqués sont restés, comme le découvrira celui qui en passe la porte.

Il s'agit normalement d'un bâtiment, mais ce peut être également une ruine ou une caverne. À la fin de la phase de tir, toute unité située dans un rayon de 6 pas autour du Manoir Hanté subit 1D6 touches de Force 1 pour représenter les attaques spectrales des gardiens des lieux. La nature immatérielle de ces attaques interdit toute sauvegarde d'armure. Ces attaques n'ont aucun effet sur les figurines avec la règle Mort-vivant. Toute unité à l'intérieur d'un Manoir Hanté provoque la Peur.

SPHINX NÉHÉKHARIEN

Les souverains de Nehekhara emprisonnèrent les esprits du désert dans de grands temples. Les légendes racontent que celui qui invoque un sphinx en tire un grand pouvoir, s'il parvient à triompher de sa duperie.

Au début du tour de chaque joueur, celui dont c'est le tour peut choisir un de ses personnages situé dans un rayon de 6 pas autour du sphinx pour tenter de répondre à ses énigmes. La figurine doit effectuer un test d'Initiative. En cas d'échec, le sphinx dévore une partie de l'âme de l'insolent, lequel perd 1 Point de Vie, sans sauvegarde d'armure possible. En cas de réussite, la figurine bénéficie pour le reste de la partie d'une de ces règles spéciales, déterminée aléatoirement : Charge Dévastatrice, Coup Fatal Héroïque ou Maître du Savoir (Mort). Cette dernière est inutilisable par un non sorcier (en fait seul un sorcier pourra utiliser les sorts !), mais que voulez-vous, les sphinx ont toujours eu un humour bien étrange.

AUTEL SIGMARITE

Sigmar Heldenhammer livra de nombreuses batailles pour défendre l'Empire naissant contre les forces de la Destruction. Sigmar a quitté ce monde depuis bien longtemps déjà, mais le peuple de sa nation pense qu'il veille toujours sur lui. Ce ne pourrait être que de la simple superstition, cependant, les créatures maléfiques semblent plus vulnérables à proximité de ces lieux...

Toute figurine appartenant aux forces de la Destruction et située dans un rayon de 6 pas autour de l'autel doit relancer ses sauvegardes invulnérables réussies.

TOUR DE SANG

Les murs de cette tour exsudent en permanence un liquide rouge. La puanteur qui s'en dégage a des effets même sur les guerriers les moins endurcis, les plongeant dans une fureur sanguinaire.

Toute unité située dans un rayon de 6 pas autour d'une Tour de Sang est sujette à la Haine. Toute unité des forces de la Destruction située dans ce même rayon est également Frénétique. Dès que l'unité sort de ce rayon, elle perd sa Haine/Frénésie.

TOUR DE SORCIER

Les praticiens de la magie sont des personnes solitaires qui rechignent à fréquenter les gens ordinaires. Il n'est donc pas rare que les plus grands d'entre eux se fassent construire de hautes tours, qui leur servent à la fois d'habitation, de bibliothèque et de forteresse.

Un sorcier se trouvant dans un rayon de 3 pas autour de la tour est supposé y chercher de nouveaux sorts, il gagne donc la règle spéciale Maître du Savoir pour la phase en cours. Si plusieurs sorciers se trouvent dans ce rayon, déterminez aléatoirement celui qui bénéficie de ses effets en début de phase de magie (aucune bibliothèque ne peut contenir l'ego de deux sorciers lancés dans une recherche de connaissance).

CHOISIR VOTRE ARMÉE

Vous avez lu les règles et vous avez sans doute hâte de mettre à l'épreuve vos capacités de général. Il est temps de rassembler votre armée.

LIVRES D'ARMÉES

Chacun des peuples du monde de Warhammer dispose de son propre livre d'armée.

Un livre d'armée contient l'historique d'une armée, des informations sur ses couleurs, des astuces de peinture, mais aussi toutes les règles et les profils de ses figurines, et une liste d'armée qui vous permettra d'organiser vos unités.

VALEURS EN POINTS

Chaque figurine de Warhammer se voit assigner une valeur en points, donnée dans sa liste d'armée. Celle-ci reflète son efficacité sur le champ de bataille.

Plus la valeur en points d'un guerrier est élevée, meilleur il est : il peut être fort, plus endurant, plus courageux, mieux équipé, etc.

Un humble lancier de l'Empire est un soldat moyen, qui coûte aux alentours de 5 points, tandis qu'un puissant et redoutable Dragon est plus proche des 300 points. Le coût de base d'un guerrier peut la plupart du temps être modifié par des équipements et des capacités optionnelles.

En additionnant le coût en points de toutes les figurines que vous avez choisies, vous obtiendrez le coût en points total de chacune de vos unités, puis celui de votre armée. Sachant l'importance des coûts en points, vous pourrez ainsi jauger la force de votre force. Une horde de deux cents

gobelins peut s'avérer aussi efficace qu'une vingtaine de chevaliers en armure lourde, ce qui n'est pas forcément évident lorsqu'on regarde les figurines. La plupart des batailles de Warhammer impliquent des armées adverses d'une même valeur en points.

TAILLE DE LA PARTIE

Pour jouer une bataille de Warhammer, vous devez vous entendre avec votre adversaire sur la taille de la partie. Plus elle sera importante, plus élevée sera la valeur en points totale de chaque armée. Celle-ci détermine le nombre maximum de points que vous pouvez utiliser pour recruter vos troupes.

Par exemple, vous pouvez décider de jouer une partie à 3000 points, auquel cas la valeur combinée de tous les guerriers de l'une ou l'autre des armées ne pourra pas excéder 3000. Normalement, ceci implique que les armées feront souvent un peu moins de 3000 points, car il est peu évident de dépenser tous les points disponibles jusqu'au dernier.

La valeur que vous choisirez dépend du temps que vous pouvez accorder à la partie. Une bataille de 2000 à 3000 points fera un affrontement de belle taille, pouvant de plus être joué en une soirée. D'un autre côté, une partie de 1000 points, ou moins, peut s'avérer tout aussi amusante. Ces batailles durent généralement une heure, ce qui est idéal pour une bataille sur le pouce ou pour essayer de nouvelles unités ou tactiques. Les parties plus importantes demandent proportionnellement plus de temps (et de place), un affrontement à 4000 points prenant en général l'essentiel d'une journée.

LA LISTE D'ARMÉE

Une fois que les joueurs se sont mis d'accord sur la taille de la partie, chacun choisit son armée à l'aide du livre d'armée approprié et des modalités présentées ci-dessous.

À moins que les joueurs ne se mettent d'accord pour se partager leurs listes d'armées avant la bataille, des choses comme les objets magiques, les unités cachées et autres ne sont pas révélés jusqu'à leur utilisation ou leur apparition sur le champ de bataille. Les autres choses qui sont normalement visibles sur la figurine tel que son équipement ou des améliorations spécifiques doivent être dévoilées lors du déploiement.

Assurez-vous de bien transmettre à votre adversaire quelle unité est laquelle et quel équipement est-ce qu'elle a. Notez quels objets magiques et équipements supplémentaires chaque unité a en sa possession, ainsi que les sorts et autres améliorations qu'elle pourrait avoir. Notez également l'endroit où se trouvent les unités dissimulées afin de ne pas les oublier au cours de la partie.

LE GÉNÉRAL

Une armée doit toujours inclure au moins un Seigneur ou Héros pour la commander.

Toute armée doit contenir un Général. Celui-ci vous représente, car il donne qui conditionneront les mouvements, les tirs, les sorts et les attaques de vos troupes.

Si votre armée inclut à la fois des Seigneurs et des Héros, alors le général de votre armée doit obligatoirement être un Seigneur.

NOMBRE MINIMUM D'UNITÉ

Une armée doit toujours inclure au moins une unité de Base, Spéciale ou Rare plus une unité supplémentaire par tranche de 500 points en plus de ses seigneurs et héros.

Ainsi, pour une partie à 750 points il vous faudra au moins 2 unités, à 1250 points 3 unités et 6 unités pour une partie à 2500 points. Une armée ne mérite pas ce nom si elle n'est pas composée d'une grande quantité de guerriers !

Valeur de l'armée :	Nombre d'unités nécessaire :
0-500	1
501-1000	2
1001-1500	3
1501-2000	4
2001-2500	5
Par tranche de 500 suppl.	+1

CATÉGORIE D'UNITÉ

Chaque liste d'armée classe les troupes en plusieurs catégories. Dans un partie standard, il existe une limite au nombre de points pouvant être dépensés dans certaines catégories précises.

UNITÉS DE BASE

Vous devez dépenser au moins 25% de vos points en unités de Base.

Les unités de Base sont des troupes emblématiques qui forment le cœur de toute armée d'un peuple donné. A la différence des autres catégories, vous n'êtes pas limité dans le nombre de points que vous pouvez dépenser en unités de Base.

Pour chaque unité de Base avec la règle spéciale Sacrifiable, votre armée doit inclure au moins une unité de Base qui n'est pas Sacrifiable.

UNITÉS SPÉCIALES

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de vos points en unités Spéciales.

Les unités Spéciales sont toujours des régiments d'élite capables d'ancrer une ligne composée de guerriers ordinaires ou d'accomplir des exploits.

UNITÉS RARES

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de vos points en unités Rares.

Les unités Rares regroupent les guerriers les moins répandus : les monstres, les machines étranges et les soldats les plus aguerris. Les unités Rares sont souvent extrêmement puissantes, mais il faut un bon général pour les utiliser au mieux.

SEIGNEURS & HÉROS

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de vos points en Seigneurs et/ou 35% en Héros, mais pas plus de 35% au total dans ces deux catégories.

Les Seigneurs sont les plus puissants personnages de votre armée, des individus doués d'un talent martial ou magique particulier. Les Héros sont des personnages mineurs, pas aussi puissants que les Seigneurs, mais bien plus forts que vos troupes ordinaires.

SORCIERS ET DOMAINES DE MAGIES

Certains Seigneurs et Héros sont des sorciers et ont accès à un ou plusieurs domaines de magie.

Bien que vous ne déterminiez pas les sorts de vos sorciers avant le début de la bataille, vous devez noter sur la liste de vos troupes le domaine de magie que chacun de vos sorciers va utiliser. Si vous disposez d'un sorcier capable de choisir des sorts spécifiques, il doit aussi le faire à ce moment-là.

PERSONNAGES SPÉCIAUX

Les livres d'armée de Warhammer incluent les règles de plusieurs personnages spéciaux. Il s'agit de meneurs réputés et de mages puissants, dont les exploits (ou les exactions) sont connus du monde entier, comme l'Empereur Karl Franz, Grom la Panse des Monts Brumeux, le seigneur vampire Vlad von Carstein, et bien d'autres.

Ce sont des individus exceptionnels et, en ce qui concerne le choix d'une armée, ils sont uniques : chacun ne peut être inclus qu'en un seul exemplaire dans une armée.

CHOIX LIMITÉS

Certaines unités sont incroyablement rares au point où le nombre que vous pouvez inclure dans votre armée est limité. Quand c'est le cas, elles sont notées 0-1 ou 0-2, etc. Cela signifie que vous pouvez au maximum avoir dans votre armée le chiffre indiqué, à moins qu'il n'en soit spécifié autrement.

CHOIX SIMILAIRES

Pour renforcer le côté peu commun des unités Rares et Spéciales, il existe une limite au nombre d'unités du même type que votre armée peut contenir. Rappelez-vous que la limite ne s'applique qu'aux unités Spéciales et Rares du même type, et non au total des unités Spéciales ou Rares. Notez que cette limite ne prend en compte que le type d'unité, pas sa taille ni ses options. Si un personnage utilise comme monture un monstre, un char ou un autel qui est disponible en tant que choix Spécial ou Rare, alors cette monture comptera dans la limite des duplicatas.

Valeur de l'armée :	Choix similaires Spéciaux :	Choix similaires Rares :
0-999	Aucun	Aucun
1000-1999	1	Aucun
2000-2999	2	Aucun
3000-3999	3	1
4000-4999	4	2
Chaque +1000	+1	+1

Exemple : Si vous disputez une partie à 2500 pts, vous pouvez choisir jusqu'à trois fois la même unité spéciale dans votre armée, mais seulement un exemplaire de chaque unité rare. À 3000 pts, vous pouvez choisir jusqu'à 4 fois la même unité spéciale, et deux fois la même unité rare.

ARMÉES ALLIÉES

Une partie de Warhammer oppose généralement deux armées, mais cela ne signifie pas que le jeu est limité à deux joueurs, loin de là ! En combinant plusieurs armées pour former de vastes alliances, il est possible d'impliquer un grand nombre de joueurs dans une même bataille. Les parties mettant en scène des armées composites de cette sorte inaugureront parfois des alliances étranges, il vous faudra donc imaginer une bonne raison de faire combattre côte à côte deux forces normalement ennemies - à moins que vous ne préfériez ne pas vous en soucier !

Pour forger des alliances, commencez par diviser les joueurs en deux équipes. Elles ne doivent pas forcément compter le même nombre de joueurs, mais si vous jouez une partie qui utilise les valeurs en points, il est bon de prendre en compte l'ampleur de la collection de chacun, afin de garder une bataille équilibrée. Les joueurs peuvent alors choisir leurs armées et commencer à jouer.

Par ailleurs, si les deux joueurs sont d'accord, vous pouvez choisir de sélectionner votre force dans deux livres d'armées différents.

Quel que soit le nombre de joueurs, chaque armée doit avoir son propre Général et son propre Porteur de la Grande Bannière.

ALLIANCE & ALIGNEMENT

Certaines armées ne s'allient pas facilement ; l'histoire du monde de Warhammer est remplie de sang, de rancunes ancestrales et de batailles, et les différentes alliances qui peuvent unir ses factions n'ont pas toutes la même solidité. Il est donc important de déterminer l'alignement de chaque armée du monde de Warhammer pour jauger des alliances plus probables, en les divisant entre les camps ancestraux de l'Ordre et de la Destruction.

LES FORCES DE L'ORDRE

Les armées des forces de l'Ordre partagent plus ou moins les mêmes buts (bien que les détails diffèrent). Dans l'ensemble, elles regroupent des peuples plus intéressés par la création (au sens large) que par la destruction. Les forces de l'Ordre désirent apporter à leur peuple la paix et la prospérité et construire (ou reconstruire) leur royaume. Gardez cependant à l'esprit que le terme "paix" est relatif : les forces de l'Ordre ne sont pas unies, et passent autant de temps à s'entre-déchirer lors de querelles frontalières ou de joutes diplomatiques qu'à affronter les forces de la Destruction. Néanmoins, lorsque les ténèbres recouvrent le monde, ces nations mettent leurs différends de côté pour opposer un front uni à la menace.

Les Forces de l'Ordre sont :

- *Albion*
- *Amazones*
- *Brettonnie*
- *Cathay*
- *Elfes Sylvains*
- *Empire*
- *Estalie*
- *Halflings*
- *Hauts Elfes*
- *Hommes-Lézards*
- *Inja*
- *Kislev*
- *Nains*
- *Nippon*

LES FORCES DE LA DESTRUCTION

Les Forces de la Destruction ne cherchent qu'à abattre toute civilisation, à jeter à bas les tours lumineuses des hauts elfes, brûler les villes de l'Empire et piller les forteresses des nains. Lorsqu'elles partent en guerre, elles ne laissent que carnage et malheur dans leur sillage. Cela ne signifie pas pour autant qu'elles sont unies par leurs buts impies, loin de là...

Elles sont tout aussi susceptibles de s'entre-tuer que de s'allier face à un ennemi commun, que ce soit pour apaiser leurs divinités païennes, accomplir leurs buts secrets ou simplement satisfaire leur perpétuelle soif de sang.

Les Forces de la Destruction sont :

- *Comtes Vampires*
- *Démons du Chaos*
- *Elfes Noirs*
- *Guerriers du Chaos*
- *Hommes Bêtes*
- *Nains du Chaos*
- *Orques & Gobelins*
- *Skavens*
- *Pirates Zombie des Côtes Vampires*

FORCES NON ALIGNÉES

Tous les royaumes et tous les peuples que nous avons décrits jusqu'ici sont assez facile à classer. Hormis les intrigues politiques et les éventuelles trahisons, chacun présente un front à peu près uni, dans le sens où ses armées marchent toutes sous la bannière de l'Ordre ou de la Destruction. Il existe toutefois une poignée de factions dont l'alignement est plutôt difficile à juger. Ces forces peuvent se battre au nom de l'Ordre comme de la Destruction.

Les Forces non-alignées sont :

- *Arabie*
- *Hobgobelins*
- *Mercenaires*
- *Norsca*
- *Pirates de Sartosa*
- *Rois des Tombes*
- *Royaumes Ogres*

LIÉS PAR LE SANG

Les unités appartenant à la même faction (c'est-à-dire provenant du même livre d'armée ou provenant d'un livre d'armée et de son extension) sont considérées comme étant liées par le sang. Elles sont considérées comme étant des unités amies à tous points de vue.

Ainsi, pour donner quelques exemples, les unités liées par le sang peuvent :

- *Être rejointes par des personnages alliés,*
- *Utiliser la Présence Charismatique d'un Général allié.*
- *Utiliser Tenez vos Rangs ! d'une Grande Bannière allié.*
- *Provoquer des tests de Panique chez leurs alliés quand elles se font détruire ou fuient à travers eux.*
- *Être considérées comme amies pour ce qui est de diriger des sorts, des capacités, etc. C'est-à-dire qu'elles peuvent recevoir des sorts d'amélioration, mais pas de malédiction, de dégâts directs ou de projectiles magiques, etc.*

ALLIÉS FIABLES

Les unités issues d'armées différentes mais partageant le même alignement (Ordre ou Destruction - les forces non alignées ne peuvent qu'être des alliés peu fiables, voir plus loin) sont considérées comme des alliés fiables. Elles se battent dans un but commun (ou partagent des buts assez proches pour que cela ne fasse aucune différence), et cette cause commune est souvent renforcée par des siècles d'amitié.

Les alliés fiables suivent les règles de Liés par le Sang à l'exception qu'ils :

- *Ne peuvent pas être rejointes par des personnages alliés.*
- *Ne peuvent pas utiliser la Présence Charismatique d'un Général allié.*
- *Ne peuvent pas utiliser la capacité Tenez vos Rangs! d'une Grande Bannière allié.*

ALLIÉS PEU FIABLES

Les unités des forces non alignées sont souvent considérées comme des alliés peu fiables, car on ne peut pas toujours compter sur elles. Ceci ne signifie pas que l'un des deux camps a de bonnes raisons de ne pas faire confiance à l'autre, mais simplement qu'il se méfie... Ceci est aussi vrai pour une alliance entre deux forces de ce type : il est aisé d'imaginer deux armées de Rois des Tombes s'alliant pour repousser un envahisseur tout en gardant un œil l'une sur l'autre, au cas où...

Les alliés peu fiables suivent les règles des alliés fiables si ce n'est :

- *Qu'ils ne comptent pas comme des unités amies pour ce qui est de diriger les sorts.*

MAGIE

Si l'alliance ne comprend que des alliés fiables ou peu fiables, les dés de pouvoir et de dissipation peuvent être divisés entre les armées alliées selon le désir des joueurs mais cela doit être fait avant que l'on tente de lancer le premier sort de la phase. Les dés générés par les canalisations ne peuvent être utilisés que par l'armée du sorcier. Il en est de même pour les dés générés par des objets magiques ou des capacités spéciales.

ALLIANCES DÉSESPÉRÉS

L'Ordre et la Destruction ne font cause commune qu'en des circonstances désespérées. Les unités des forces de l'Ordre comptent les unités des forces de la Destruction comme des alliés désespérés, et vice-versa.

Les alliés désespérés suivent les règles des alliés peu fiables si ce n'est :

- *Qu'ils doivent faire un test de terrain dangereux quand ils fuient à travers une unité alliée.*
- *Qu'ils comptent comme des unités ennemies pour ce qui est de diriger les sorts ou les règles spéciales.*
- *Qu'ils sont considérés comme Sacrifiables par leurs alliés.*

MAGIE

Si une armée contient des alliés désespérés, les dés de pouvoir et de dissipation générés par les vents de magie doivent être répartis aussi équitablement que possible entre les diverses factions tant que les deux armées contiennent au moins un sorcier. Si c'est impossible, déterminez aléatoirement qui reçoit chaque dé surnuméraire. Les dés canalisés ne peuvent être utilisés que par l'armée du sorcier qui les a générés, de même que les dés générés par des objets magiques, des capacités spéciales, etc. Notez que les sorciers n'ont pas le droit de dissiper les sorts ennemis qui visent uniquement des alliés désespérés.

ALLIANCES FRAGILES

Certains peuples, en particulier les skavens, les elfes noirs ou les hobgobelins, sont si sournois qu'ils ne font même pas confiance à leurs propres congénères. Pire, leur simple présence suffit à gâter les relations entre les autres factions. Ainsi, une alliance qui inclut des skavens, des elfes noirs ou des hobgobelins compte automatiquement comme une alliance fragile.

Une alliance fragile suit, au début de partie, toutes les règles habituelles en fonction des alignements. Cependant, chaque joueur de l'alliance doit jeter un dé au début de son tour. Sur un résultat de 1 à 3, toutes ses alliances comptent comme étant moins fiables d'un "cran" pour le reste de la bataille (hormis dans le cas des alliés désespérés).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque scénario dispose de conditions de victoire propres départageant les joueurs.

POINTS DE VICTOIRE

De nombreuses batailles rangées font appel aux points de victoire pour déterminer facilement qui remporte la partie. Les points de victoire sont en premier lieu attribués pour la destruction des unités ennemies, mais d'autres actions comme celle de tuer le général ennemi, ou de capturer un étendard rapportent aussi des points de victoire, pour représenter leur effet sur l'issue de la bataille. Pour simplifier, tout ce qui encourage vos troupes ou démoralise les adversaires rapporte des points de victoire. A la fin du jeu, vous recevrez des points de victoire pour les actions suivantes :

DÉCIMÉE

Chaque unité ennemie qui termine la bataille avec la moitié ou moins de sa Puissance d'Unité initiale rapporte un nombre de points de victoire égal à 50% du nombre de points qu'il a fallu dépenser pour l'inclure dans l'armée.

BRISÉE

Chaque unité ennemie qui termine la bataille en fuite et avec plus de la moitié de sa Puissance d'Unité initiale rapporte un nombre de points de victoire égal à 50% du nombre de points qu'il a fallu dépenser pour l'inclure dans l'armée.

DISPERSÉE

Chaque unité ennemie qui termine la bataille en fuite avec moins de la moitié de sa Puissance d'Unité initiale rapporte un nombre de points égal à 75% du nombre de points qu'il a fallu dépenser pour l'inclure dans l'armée.

MORTE OU EN FUITE

Chaque unité ennemie détruite ou qui a fui hors de la table rapporte un nombre de points de victoire égal à 100% du nombre de points qu'il a fallu dépenser pour l'inclure dans l'armée.

BLESSÉ

Chaque personnage ou monstre qui termine la bataille avec la moitié ou moins de ses Points de Vie rapporte un nombre de points de victoire égal à 50% du nombre de points qu'il a fallu dépenser pour l'inclure dans l'armée.

LE ROI EST MORT

Si le Général ennemi est tué ou a fui hors de la table, vous marquez 100 points de victoire supplémentaires.

ÉTENDARDS CAPTURÉS

Vous marquez 25 points de victoire supplémentaires pour chaque porte-étendard ennemi qui a été retiré après une poursuite réussie ou tué au combat. Si le Porteur de la Grande Bannière est éliminé de cette manière, vous marquez 100 points de victoire supplémentaires.

Notez que si un porte-étendard de quelque nature que ce soit est tué par un tir, un sort ou quoique ce soit d'autre en dehors d'un corps à corps, ces points bonus ne sont pas marqués.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Certains scénarios font appel à des règles uniques qui confèrent des capacités insolites ou imposent des restrictions. Ces éléments sont regroupés et détaillés dans les Règles Spéciales du scénario.

QU'EST CE QUI SE TROUVE DANS UNE UNITÉ ?

Quand nous parlons de points de victoire marqués pour une unité, cela inclut le coût de base de l'unité ainsi que des améliorations tels que Etat major, armes et armures, montures ou objets magiques.

Certains livres d'armées vous permettent d'acheter des figurines additionnelles qui vont opérer séparément de l'unité mère, tels que les Fanatiques Gobelins de la Nuit ou les Équipes d'Armes Skaven. Dans ce cas, les points de victoire pour ces figurines sont attribués séparément de l'unité mère.

POINTS DE VICTOIRES

Pour calculer le résultat, additionnez les points de victoire marqués par chacun des deux joueurs et soustrayez au meilleur résultat le résultat le plus faible. Puis divisez la différence par la valeur de base des armées et consultez la table suivante pour déterminer le résultat de la bataille.

Différence de points (%)	Résultat
0-9	Égalité
10-24	Victoire mineure
25-49	Solide victoire
50+	Massacre !

Par exemple pour une bataille de 2500 points, au cours de laquelle le premier joueur a marqué 1000 pts de victoire et le deuxième joueur 1500 pts, la différence des points de victoire est de 500 points. En divisant 2500 par 500, cela donne un résultat de 0,2 (20%), le second joueur a donc remporté une victoire mineure !

Si un joueur déclare forfait, son adversaire remporte automatiquement un "Massacre !", Bien sûr les joueurs sont libres de négocier des conditions d'abandon plus honorables...

SCÉNARIOS

Vous avez lu les règles, rassemblé votre armée, et vous avez hâte de flanquer une bonne raclée à votre adversaire ! Il est plus que temps de préparer et de jouer une bataille de Warhammer...

Deux armées se rencontrent, par hasard ou non, et doivent en découdre. Qui sait quels funestes exploits ensanglanteront le champ de bataille ? Peu importe que les belligérants luttent pour la gloire, la vengeance, la justice ou le sang : le carnage commencera dès le lever du soleil, et seule l'extermination de l'ennemi ou la tombée de la nuit y mettra fin.

Bien entendu, deux batailles ne se ressemblent jamais, il est donc important de faire varier les détails, comme le mode de déploiement et la manière dont est déterminé le vainqueur. Ceci permet en outre de mettre en scène des types d'affrontement particuliers, comme un combat dans une passe de montagne, la défense d'une tour de guet, etc., bref un scénario !

Les scénarios donnés dans les pages qui suivent représentent des batailles rangées, impliquant des armées d'une taille équivalente et des décors ne donnant aucun avantage particulier à l'un ou l'autre camp. Ils ont été conçus pour que chaque camp ait les mêmes chances de l'emporter et ne sont assortis que de rares règles spéciales.

Il existe deux manières de déterminer la bataille que vous allez jouer. La première est de laisser faire le hasard, en jetant un dé et en consultant le tableau ci-contre.

1D6 Bataille Rangée

- 1 Ligne de Bataille
- 2 Attaque à l'Aube
- 3 La bataille du Col
- 4 Sang et Gloire
- 5 Rencontres Fortuites
- 6 La Tour de Guet

La deuxième méthode consiste à discuter avec votre adversaire afin de vous mettre d'accord sur le type d'engagement que vous souhaitez tous les deux jouer. Ceci vous évitera de tomber sur un scénario qui ne satisfait personne...

Chaque scénario de bataille rangée vous donne toutes les informations pour préparer la partie, réparties dans les catégories suivantes :

- Armées (le plus souvent deux armées de même valeur en points)
- Champ de Bataille
- Déploiement
- Premier Tour
- Durée de la Bataille, conditions de Victoire
- Règles Spéciales

Ce format est celui de tous les scénarios pour Warhammer, et pas seulement ceux de ce livre.

LIGNES DE BATAILLE

Dans le monde de Warhammer, les disputes se règlent souvent sur le champ de bataille. Un raid lancé par un seigneur de guerre ambitieux, une querelle territoriale, ou une insulte mal digérée peuvent tous donner lieu à un affrontement, le vainqueur y gagnant butin et honneur tandis que le perdant ne reçoit que disgrâce et trépas.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit dans le chapitre "Champ de Bataille".

DEPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de la table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de la table.

Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités. Les unités peuvent être placées n'importe où dans leur zone de déploiement, à plus de 12 pas de la ligne médiane de la table.

PREMIER TOUR

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer le premier ajoute +1 au résultat de son dé selon les règles habituelles.

DURÉE DE LA BATAILLE

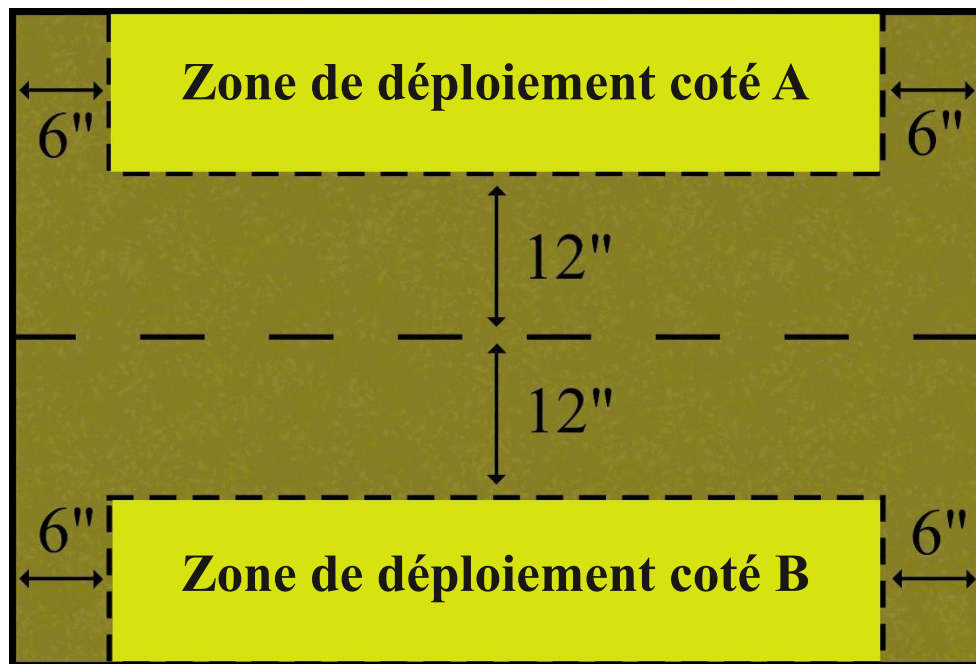
La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur de la bataille.

RÈGLES SPÉCIALES

Aucune.



ATTAQUE À L'AUBE

Lorsque deux armées se rencontrent, elles commencent généralement par bivouaquer et attendent le lendemain pour se battre. Alors que les premiers rayons du soleil apparaissent, les deux camps se rapprochent et gagnent les positions que leur ont assignées leurs généraux respectifs. Mais il arrive que certaines unités se perdent, et obligent ainsi leurs officiers à revoir leurs plans.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit dans le chapitre "Champ de Bataille".

DEPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table.

Le joueur qui a remporté le tir au dé doit déployer son armée entière en premier. Avant de déployer chaque unité, jetez un dé et référez-vous au tableau de déploiement pour déterminer où elle sera placée - ceci représente le fait qu'elle gagne le champ de bataille dans le noir, à moitié endormie. Les unités dotées de la règle spéciale éclaireurs ne jettent pas le dé sur le tableau, et se déploient selon les modalités de leur règle spéciale, une fois les déploiements ordinaires terminés. Les personnages peuvent être déployés seuls, en jetant un dé sur le tableau comme n'importe quelle unité, ou avec une unité qu'ils ont le droit de rejoindre (annoncez-le clairement avant d'effectuer le jet de dé déterminant où l'unité et le personnage qu'elle contient vont se déployer).

Une fois que le joueur a fini de se déployer, son adversaire doit en faire autant, en jetant le dé comme décrit plus haut pour chacune de ses unités.

TABLEAU DE DÉPLOIEMENT

1D6	Résultat :
1	Flanc Gauche. Toute l'unité doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12 pas de la ligne centrale et dans les 18 pas du bord de table gauche.
2	Flanc Droit. Toute l'unité doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12 pas de la ligne centrale et dans les 18 pas du bord de table droit.
3-5	Centre. Toute l'unité doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12 pas de la ligne centrale et à plus de 18 pas des bords de la table.
6	Au choix. Toute l'unité doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12 pas de la ligne centrale.

PREMIER TOUR

Après le déploiement, le joueur qui s'est déployé en deuxième jette un dé. Sur un résultat de 6, il peut choisir qui joue en premier. Sur un résultat de 1 à 5, c'est son adversaire qui choisit.

DURÉE DE LA BATAILLE

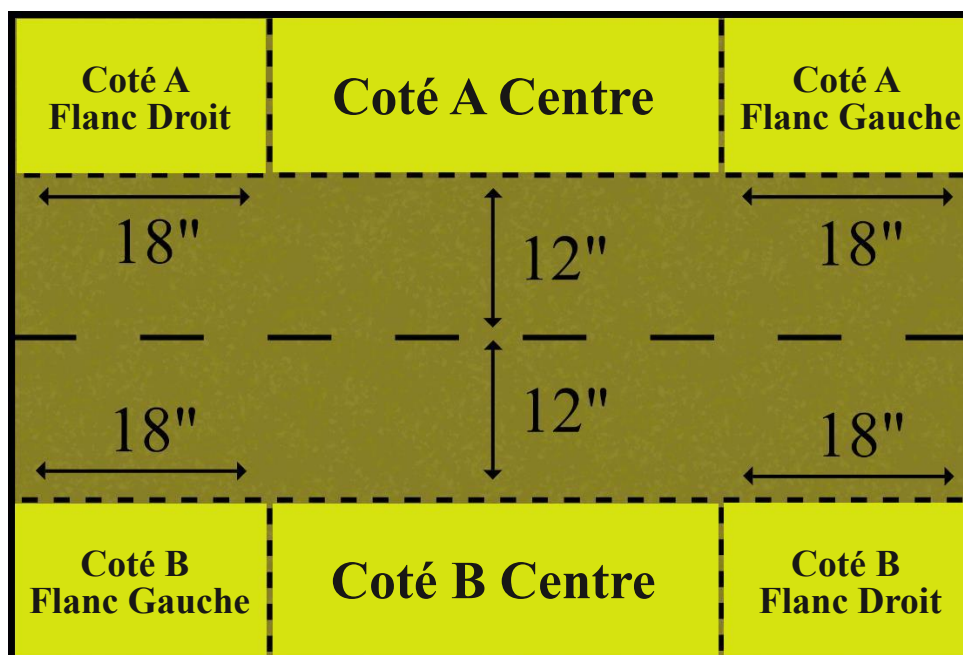
La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur de la bataille.

RÈGLES SPÉCIALES

Aucune.



LA BATAILLE DU COL

La plupart des royaumes du monde de Warhammer sont séparés par des chaînes de montagnes qui ne peuvent être franchies qu'en empruntant des cols. Ces défilés sont par conséquent des points stratégiques vitaux et donnent l'occasion à un défenseur de repousser ceux qui voudraient envahir ses terres.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit dans le chapitre "Champ de Bataille". La bataille va se jouer sur la longueur de la table, dans un défilé étroit bordé de montagnes infranchissables (les longueurs de table).

DEPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table. Notez que dans le cadre de cette bataille rangée, la partie va se dérouler dans le sens de la longueur de la table et non celui de la largeur, comme montré comme la carte ci-dessous.

Les unités peuvent être déployées n'importe où dans leur moitié de table, à plus de 12 pas de la ligne médiane.

Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités sur la table.

PREMIER TOUR

Après le déploiement, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer le premier ajoute +1 au résultat de son dé selon les règles habituelles.

DURÉE DE LA BATAILLE

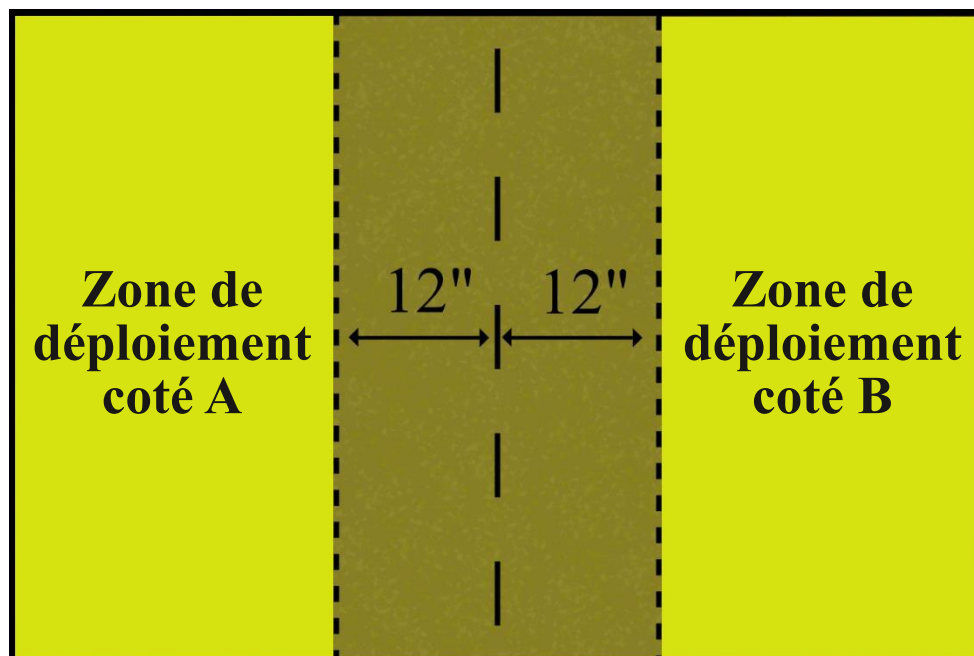
La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur de la bataille.

RÈGLES SPÉCIALES

Goulet : La bataille se déroule dans une passe bordée de falaises. Les longueurs de table comptent comme du terrain infranchissable. Selon les règles habituelles, les unités qui fuient peuvent se frayer un chemin à travers du terrain infranchissable et disparaître de la table (on imagine qu'elles escaladent les falaises ou, plutôt, meurent en essayant). Les autres unités (y compris les renforts) ne peuvent pas entrer en jeu pas les longueurs de la table, à moins qu'il ne s'agisse de Volants ou d'Éthérés. Du coup, les unités qui poursuivent ou effectuent une charge irrésistible, à moins d'être des Volants ou des Éthérés, doivent s'arrêter à 1 pas des longueurs de table.



SANG ET GLOIRE

Les batailles livrées dans le monde de Warhammer sont d'une violence rare. Chaque général essaie de décupler la férocité de ses soldats au moyen de discours enflammés, en leur rappelant leurs victoires passées et la vilénie de l'ennemi. Puis, dans un grand cri, la bataille commence. Finalement, l'une des lignes finira par faiblir et se briser, abandonnant les lieux à l'ennemi.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit dans le chapitre "Champ de Bataille".

DEPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table. Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités.

Les unités peuvent être placées n'importe où dans leur zone de déploiement, à plus de 9 pas de la ligne médiane de la table et à plus de 9 pas de ses largeurs (soit à peu près au milieu de la zone).

PREMIER TOUR

Après le déploiement, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer le premier ajoute +1 au résultat de son dé selon les règles habituelles.

DURÉE DE LA BATAILLE

La partie dure six tours de jeu ou jusqu'à ce qu'une des armées abandonne le terrain, ce qui se produit lorsque son Niveau de Bravoure est égal ou inférieur à son Seuil de Déroute (voir ci-dessous).

CONDITIONS DE VICTOIRE

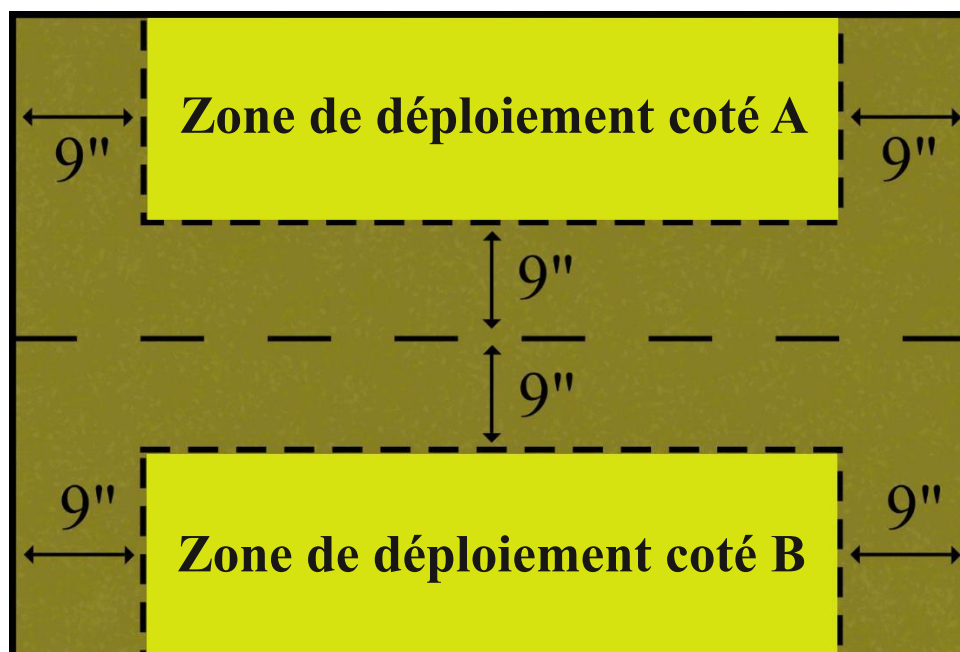
La première armée à faire dérouter l'adversaire remporte la partie. Si aucune armée n'est en déroute à la fin de la partie, ou si elle atteignent leur Seuil de Déroute au même moment, utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur.

RÈGLES SPÉCIALES

Seuil de Déroute : Le seuil d'une armée est égal à 1 par tranche de 1000 points, en arrondissant à l'entier supérieur. Ainsi, une armée comptant jusqu'à 1000 points a un Seuil de Déroute de 1, une armée entre 1001 et 2000 points a un Seuil de Déroute de 2, etc.

Niveau de Bravoure : Ce paramètre est égal au nombre de bannières présentes dans l'armée (y compris la Grande Bannière), plus 2 pour le Général. Les unités en fuite et celles temporairement hors de la table restent prises en compte.

Par exemple, une armée de 2000 points (Seuil de Déroute de 2) compte 3 étendards d'unité, une grande bannière et un général. Son Niveau de Bravoure au début de la bataille est donc de 6 ($3+1+2 = 6$). Elle sera mise en déroute dès que son Niveau de Bravoure sera réduit à 2.



RENCONTRE FORTUITE

Il n'est pas rare que deux armées se rencontrent et se déploient immédiatement depuis leur colonne de marche. Le plus souvent, les combats éclatent alors que certains éléments de l'armée en sont encore à progresser vers le champ de bataille - les généraux n'ont pas toujours le luxe de planifier leurs manœuvres.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit dans le chapitre "Champ de Bataille".

DEPLOIEMENT

Dans ce scénario, la table est divisée en deux moitiés d'un coin à l'autre, comme indiqué sur la carte. Les joueurs tirent au dé et le vainqueur choisit les deux coins opposés qui diviseront la surface de jeu, ainsi que la moitié de table dans laquelle chacun va se déployer.

Le joueur qui a gagné le lancé de dé doit d'abord déployer toute son armée. Avant de déployer une armée, jetez un dé pour chaque unité, ainsi que pour chaque personnage et machine de guerre. Sur un résultat de 1, l'unité doit être gardée en réserve. Une fois que chaque unité a jeté un dé, les unités

n'étant pas gardées en réserve peuvent être déployées dans leur zone de déploiement, n'importe où mais à plus de 6 pas de la ligne médiane.

Une fois que le premier joueur s'est déployé, son adversaire en fait autant, selon les modalités décrites précédemment.

PREMIER TOUR

Après le déploiement, le joueur qui s'est déployé en deuxième jette un dé. Sur un résultat de 6, il peut choisir qui joue en premier. Sur un résultat de 1-5 le joueur qui s'est déployé en premier choisi qui joue le premier tour.

DURÉE DE LA BATAILLE

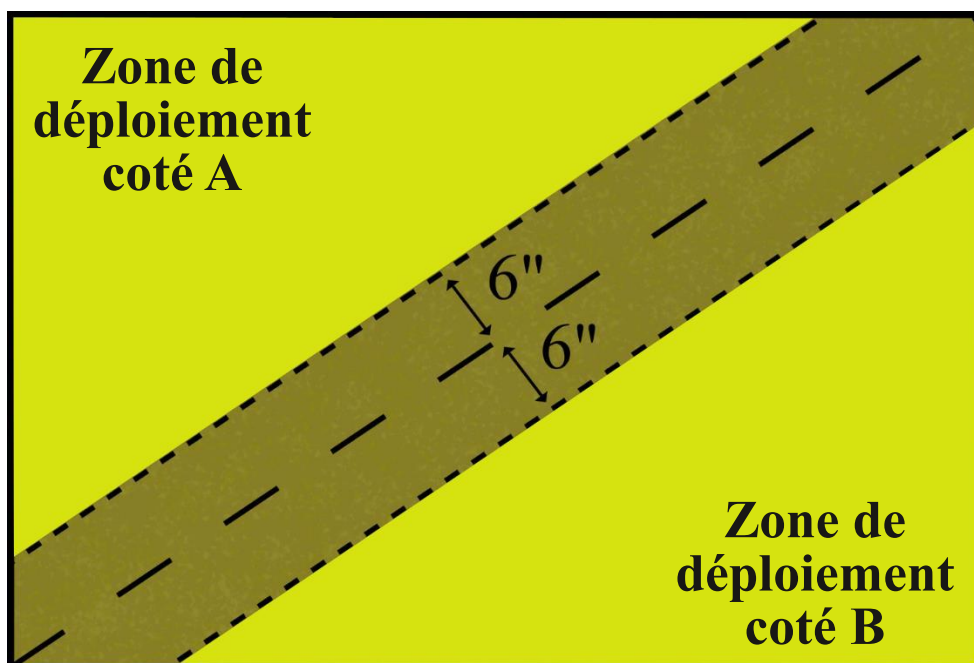
La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur de la bataille.

RÈGLES SPÉCIALES

Réserves : Les réserves ne sont pas déployées au début de la bataille. À la place, elles entrent en jeu lors d'un tour choisi par leur joueur, en suivant les règles des renforts. Elles peuvent entrer en jeu par n'importe quel point de la longueur de table de leur zone de déploiement.



LA TOUR DE GUET

Un bon chef de guerre protège son territoire en y érigeant un réseau de tours de guet et autres points fortifiés. Ces bâtiments disposent d'une petite garnison, dont le devoir est de surveiller les frontières afin de prévenir l'état-major de toute incursion. Elle doit également tenir bon le temps que des renforts arrivent.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Posez la tour de guet comme décrit ci-dessous puis installez le décor comme décrit dans le chapitre "Champ de Bataille".

La Tour de Guet

Un bâtiment doit être placé au centre de la table. Une tour de guet est idéale, mais n'importe quel édifice fera l'affaire. Si vous n'en avez pas, utilisez tout autre élément de décor de votre choix.

DEPLOIEMENT

Tirez au dé qui contrôle la tour de guet au début de la bataille. Le joueur qui contrôle la tour peut déployer s'il le souhaite une unité d'infanterie de Base de 20 figurines maximum dans la tour. L'unité n'aura pas le droit de quitter volontairement la tour avant que le premier tour de jeu ne soit terminé.

L'adversaire choisit alors dans quelle moitié de table il va se déployer. Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités, en commençant par celui qui ne contrôle pas la tour. Les unités peuvent être déployées n'importe où dans leur moitié de table, à plus de 12 pas de la ligne médiane.

PREMIER TOUR

Le joueur qui ne contrôle pas la tour joue en premier.

DURÉE DE LA BATAILLE

Jetez 1D6 à la fin de chaque tour de jeu, à partir de la fin du quatrième. Ajoutez le numéro du tour au résultat. Si le total est 10 ou plus, la bataille s'arrête immédiatement. Si le total est inférieur à 10, elle se poursuit pendant encore au moins un tour de jeu.

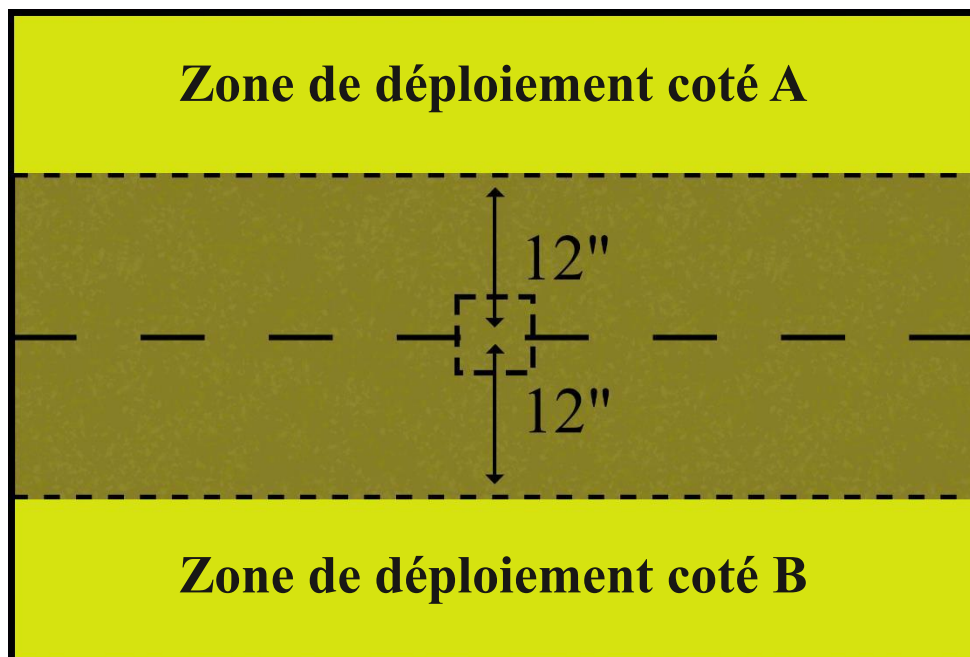
CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la bataille, le camp qui contrôle la tour de guet remporte la partie. On détermine le camp contrôlant la tour de guet en faisant, pour chaque camp, le total des PU de toutes les unités dans les 6 pas de la tour et qui ne sont pas en train de fuir. Chaque unité en garnison dans la tour de guet compte comme valant le double de ses PU (avec un maximum de +20). Le camp qui totalise le plus forte valeur de PU est le vainqueur.

Dans le cas peu probable où aucun des joueurs ne contrôle la tour, utilisez les points de victoire pour déterminer qui remporte la bataille.

RÈGLES SPÉCIALES

Aucune.



LES DOMAINES DE MAGIE

Les Sorciers sont des acteurs importants du champ de bataille, tout autant capables d'infliger de terribles destructions à l'ennemi que de renforcer leurs alliés ou même d'invoquer de terribles monstres pour venir combattre à leur côté.

Les Domaines de Magie sont des listes dans lesquelles les Sorciers sélectionnent leurs sorts. Des Sorciers provenant d'armées différentes ont accès à des domaines de magie différents. Les huit domaines les plus communs sont présentés ici.

Comme cela a déjà été évoqué, les applications possibles de la magie sont extrêmement nombreuses, ce qui se traduit donc par une large gamme de sortilèges. Heureusement pour nous, peu de Sorciers du monde de Warhammer sont capables d'utiliser l'ensemble du spectre magique. La majorité d'entre eux se contente sur la maîtrise d'un domaine de magie.

Il y a plusieurs domaines de magie. La plupart d'entre eux sont en fait des fragments de la magie "pure" qui est pratiquée par les hauts elfes. Chaque domaine a son caractère propre, qui se reflète dans ses sorts. Le Domaine du Métal, par exemple, est celui de l'alchimie et ses sorts consistent en la transmutation d'une substance en une autre.

Les huit domaines de magie les plus communs, faisant écho aux disciplines que les Hauts Elfes enseignèrent aux hommes, sont présentés dans ce livre. La plupart des races peuvent utiliser un ou plusieurs de ces domaines, dépendant des caractéristiques de la dite race et de ses pratiques magiques. De nombreuses races ont également accès à leurs propres domaines, qui sont bien souvent uniques. C'est ainsi le cas de la terrible magie de la Waaagh! qui est spécifique aux Orques & Gobelins. Quand c'est le cas, le livre d'armée contiendra les listes de sorts.

Chaque domaine présenté dans les pages qui suivent n'est qu'une discipline de l'art pratiqué par les hauts elfes, chacune se concentrant sur un spectre bien défini des courants d'énergie. Le Domaine du Feu, par exemple, regroupe principalement des sorts destructeurs, alors que le Domaine de la Vie propose des sorts de guérison et de protection. Chaque domaine puise sa puissance dans une fraction des vents de magie. Certains sont plus denses que d'autres et s'enfoncent profondément dans le sol, d'autres sont moins tangibles et sont rejetés dans les hautes couches de l'atmosphère.

Le choix du domaine dépendra du rôle que vous voudrez assigner à votre Sorcier, mais aussi du nombre de magiciens dont vous disposez. Les pages qui suivent vous décrivent les huit domaines de magie, les huit disciplines enseignées par les hauts elfes aux magiciens de l'Empire.

De nombreux peuples de Warhammer suivent leurs propres traditions en matière de magie et disposent donc de leurs propres domaines (décrits dans le livre d'armée concerné), d'autres n'ont accès qu'à certains des huit domaines décrits dans cette section.

Le Domaine du Feu regroupe tout un arsenal de puissants sorts d'attaque à distance, conçus pour infliger de terribles dommages à l'ennemi. Si vous considérez votre Sorcier comme une sorte de pièce d'artillerie ambulante, ce domaine est fait pour lui.

Le Domaine de la Bête est spécifique par ses sorts qui confèrent à vos figurines des capacités améliorées. Il est tout désigné pour une armée qui compte gagner la bataille au corps à corps, quelques sorts de ce domaine lancés au bon moment transformeront le guerrier le plus banal en une bête de guerre.

Le Domaine du Métal repose sur la manipulation et la transmutation des métaux. Bien entendu, toute armée lourdement blindée devrait se méfier du domaine du Métal, car ses sorts ignorent les sauvegardes d'armure, ou entraînent de terribles conséquences pour quiconque porte une armure.

Le Domaine de la Lumière peut être qualifié de magie protectrice, conférant des bonus défensifs à vos troupes. Il contient également quelques exorcismes capables de bannir morts-vivants et démons.

Le Domaine de la Vie puise son énergie dans la puissance de la nature. Il s'agit essentiellement de sorts défensifs, pouvant soigner vos troupes ou augmenter leur résistance.

Le Domaine des Cieux manipule les énergies célestes, déclenchant des événements atmosphériques destructeurs, ou puisant dans les pouvoirs de l'astrologie pour altérer les probabilités. Très efficace contre les créatures volantes.

Le Domaine de l'Ombre est le courant de l'illusion et de l'artifice, et joue sur les peurs de l'ennemi pour saper sa résolution.

Le Domaine de la Mort propose une formidable batterie de sorts redoutables à courte portée. Ce domaine est encore plus destructeur que le Domaine du Feu, mais le Sorcier doit se trouver assez près de l'ennemi (dangereusement près, pourrait-on dire) pour exploiter le plein potentiel du domaine de Mort.

DOMAINE DU FEU

Magie brillante, Immolation, Pyromancie

Brandon (Attribut de domaine)

Le feu alimente le feu, et deux incendies réunis sont plus destructeurs que s'ils sont séparés.

Tous les sorts du Domaine du Feu sont des Attaques Enflammées. De plus, si un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique du Domaine du Feu est lancé sur une unité qui a déjà été touchée par un sort de Dégâts Directs ou un Projectile Magique du Domaine du Feu au cours de la même phase de Magie (même si le sort a été lancé par un autre Sorcier), alors ce sort inflige D6 touches supplémentaires à l'unité.

Boule de Feu (Sort primaire)

Lancé sur 5+

Le Sorcier invoque une sphère de feu dans le creux de sa main et la jette en direction de l'ennemi.

Boule de Feu est un **projectile magique** ayant une portée de 24 pas et qui inflige 1D6 touches de Force 4. Le Sorcier peut augmenter cette portée à 36 pas et le nombre de touches à 2D6. Dans ce cas, la valeur de lancement est augmentée à 13+.

Le Sorcier peut également choisir d'étendre la portée du sort à 48 pas et le nombre de touches à 3D6. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 17+.

1. Cape Embrasée

Lancé sur 5+

Un rideau de flammes entoure le sorcier, carbonisant ses ennemis.

Reste en jeu. *Cape embrasée* est un sort d'**amélioration** avec une portée de 12 pas. À la fin de chaque phase de Magie, toute unité ennemie au contact avec la cible subit immédiatement 2D6 touches de Force 4. La portée du sort peut être étendue à 24 pas auquel cas la valeur de lancement passe à 9+.

2. Épée Ardente de Rhuin

Lancé sur 8+

Une lame de feu se matérialise dans la main du sorcier, irradiant de puissance magique.

L'épée ardente de Rhuin est un sort d'**amélioration** avec une portée de 24 pas. L'unité ciblée (à l'exception de ses montures) a un bonus de +1 pour blesser que ce soit au tir ou au corps à corps jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. La cible gagne également les règles spéciales Attaques Magiques et Attaques Enflammées. Le Sorcier peut améliorer la portée de son sort à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement passe à 10+.

3. Tête Enflammée

Lancé sur 10+

Le sorcier invoque un visage nimbé de flammes, aux traits déformés et hurlants, qu'il envoie droit sur l'ennemi.

La Tête enflammée est un sort de **dégâts directs**. Tracez une ligne droite de 18 pas de long dans l'arc frontal du Sorcier. Chaque figurine sur la trajectoire (déterminée en utilisant le gabarit linéaire) subit une touche de Force 4. Une unité qui subit une ou plusieurs pertes à cause de la Tête enflammée doit faire un test de Panique. Le Sorcier peut augmenter la distance parcourue par la Tête enflammée à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

4. Traits Incandescents

Lancé sur 10+

Plongeant dans ses capacités mystiques, le sorcier bombarde son ennemi d'une pluie de projectiles enflammés.

Traits incandescents est un **projectile magique** d'une portée de 24 pas et causant 1D3 touches de Force 4 pour chaque rang complet dans l'unité ciblée. Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement est de 13+.

5. Cage Enflammée

Lancé sur 11+

Des rayons de flammes jaillissent des doigts tendus du sorcier, dessinant une cage qui vient emprisonner son adversaire.

Cage enflammée est un sort de **malédiction** ayant une portée de 24 pas. La cible subit immédiatement 1D6 touches de Force 4. De plus, si la cible bouge durant la phase de mouvement, fuit ou poursuit, chaque figurine de l'unité subit immédiatement une touche de Force 4 avant que le sort ne prenne fin. Si l'unité ne bouge pas durant la phase de mouvement, fuit ou poursuit, la Cage enflammée se dissipe automatiquement au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut augmenter la portée du sort à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement passe à 14+.

6. Tempête de Feu

Lancé sur 13+

Une colonne de feu s'élève du champ de bataille, son grondement venant presque masquer les hurlements de ses victimes.

Tempête de Feu est un sort de **dégâts directs**. Placez le petit gabarit n'importe où dans les 30 pas du Sorcier et faites-le dévier d'1D6 pas. Toutes les figurines touchées par le gabarit (de son point de départ à son point arrivée) subissent une touche de Force 4. Le Sorcier peut choisir de créer une conflagration plus importante, utilisant le grand gabarit à la place du petit. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 26+ et le gabarit dévierra de 2D6 pas au lieu d'1D6.

DOMAINE DU MÉTAL

Magie Dorée, Alchimie, Transmutation

Attraction Métallique (Attribut de domaine)

Le vent de Chamon est attiré par les matériaux denses, en particulier les métaux. Plus lourd et plus dense est l'élément, plus grande est l'attraction de Chamon pour lui.

La valeur de lancement d'un sort du Domaine du Métal est réduite de 1 si la majorité des figurines dans l'unité ciblée a une sauvegarde d'armure au corps à corps comprise entre 4+ et 6+ ou réduite de 2 si elle est comprise entre 1+ et 3+ (à l'exception de l'armure naturelle). En cas d'égalité, lancez 1D6 pour déterminer la valeur du bonus.

Main de Plomb (Sort primaire)

Lancé sur 10+

Une pluie de dards argentés jaillit des doigts du sorcier et à leur contact, les plaques, liens et rivets fondent, leur métal en fusion coulant sur leur porteur.

Main de Plomb est un **projectile magique** d'une portée de 24 pas et causant 1D6 touches avec les règles spéciales Ignore les Sauvegardes d'Armure et Attaques Enflammées. Le jet pour blesser est égal à la sauvegarde d'armure au corps à corps non modifiée de la cible (à l'exception de l'Armure Naturelle). Les figurines sans sauvegarde d'armure ne peuvent être blessées. Le Sorcier peut choisir d'améliorer son sort pour qu'il inflige 2D6 touches. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 20+.

1. Peste Oxydante

Lancé sur 7+

D'un mot du sorcier, l'armure de son ennemi commence à rouiller et à se décomposer.

Peste oxydante est une **malédiction** d'une portée de 24 pas. La sauvegarde d'armure de la cible (à l'exception de de l'Armure Naturelle) est réduite d'un point pour le reste de la partie (par exemple une figurine avec une armure légère et un bouclier n'aura plus qu'une sauvegarde de 6+). Peste oxydante peut être lancée plusieurs fois sur la même cible, réduisant à chaque fois la sauvegarde d'armure d'un point. Le Sorcier peut étendre la portée de ce sort à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 9+.

2. Lames Enchantées d'Aiban

Lancé sur 9+

Le sorcier invoque une puissante magie sur les armes de ses alliés, les rendant encore plus puissantes et affûtées.

Les Lames enchantées d'Aiban est un sort **d'amélioration** ayant une portée de 24 pas. L'unité ciblée (à l'exception des montures) gagne un bonus +1 pour toucher que ce soit au tir ou au corps à corps ainsi que les règles spéciales Attaques Magiques et Perforant (1) jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Le Sorcier peut choisir d'augmenter la portée du sort à 48 pas. Si c'est le cas, la valeur de lancement passe à 11+.

3. Écailles d'Acier

Lancé sur 9+

Effectuant quelques gestes cabalistiques, le sorcier invoque une étrange (mais efficace) cape d'écailles aux reflets métalliques qui vient protéger ses alliés.

Écailles d'Acier est un sort **d'amélioration** ayant une portée de 12 pas. L'unité ciblée gagne +2 à sa sauvegarde d'armure jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

4. Meute Dorée de Gehenna

Lancé sur 9+

Portant à ses lèvres un sifflet doré, le sorcier appelle à lui un couple de mastiffs mécaniques, qu'il lance à la poursuite de sa proie.

Meute dorée de Gehenna est un sort de **dégâts directs** ayant une portée 12 pas. Choisissez une figurine ennemie unique à portée, elle subit 1D6 touches de Force 5 (cette figurine peut être même un personnage dans une unité, "Attention messire !" ne peut pas être utilisé). Le Sorcier peut étendre la portée de ce sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

5. Transmutation du Plomb

Lancé sur 12+

Les armes des ennemis du sorcier deviennent soudainement lourdes et difficiles à manier.

Transmutation du Plomb est un sort de **malédiction** ayant une portée de 24 pas. La cible subit un malus de -1 pour toucher au tir comme au corps à corps, -1 en Initiative et -1 à sa sauvegarde d'armure jusqu'au début de la prochaine phase de Magie du lanceur. Le Sorcier peut choisir d'étendre la portée du sort à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 14+.

6. Ultime Transmutation

Lancé sur 15+

Le sorcier libère une vague d'énergie magique, transmutant la chair de ses ennemis et les transformant en statues dorées.

Ultime transmutation est un sort de **dégâts directs** ayant une portée de 18 pas. Lancez 1D6 pour chaque figurine de l'unité ciblée, sur 5+ elle subit une blessure suivant les règles spéciales Blessures Multiples (1D3) et Ignore les Sauvegardes d'Armure et qui ignore la Régénération. Les figurines avec plusieurs Points de Vie ne sont affectées que sur un 6.

De plus, toute unité ennemie située dans un rayon de 12 pas autour de la cible au début de son tour suivant (y compris la cible elle-même) doit effectuer un test de Stupidité pour contenir l'appel d'autant d'or apparut si près d'elle. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36 pas, la valeur de lancement passe alors à 18+.

DOMAINE DE LA VIE

Magie de Jade, Domaine des Druides, Animisme

Don de Vie (Attribut de domaine)

La vie n'a pas besoin de grand-chose pour s'étendre et même le plus simple des sortilèges peut réveiller les forces du renouveau. Ces énergies vitales peuvent soigner les blessures, ressouder les os rompus et reconstituer le sang perdu.

Quand un sort du Domaine de la Vie est lancé avec succès, le Sorcier (ou toute autre figurine alliée située dans un rayon de 12 pas autour de lui) récupère immédiatement un Point de Vie perdu au cours de la bataille.

Sang de la Terre (Sort primaire)

Puisant dans les vents de magie, le sorcier tisse un charme de robustesse autour de ses compagnons et lui.

Sang de la Terre est un sort **d'amélioration** pouvant être lancé sur le Sorcier et son unité éventuelle. Ils bénéficient d'une Régénération (5+) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Sinon, le Sorcier peut choisir une cible à 12 pas. Dans ce cas, cette dernière gagne Régénération (6+) au lieu de Régénération (5+).

1. Éveil du Bois

Lancé sur 6+

Les arbres ont une très longue mémoire, ils n'ont besoin que de peu d'encouragements magiques pour se déchaîner à coups de racines et de branches.

Éveil du Bois est un sort de **dégâts directs** ayant une portée de 18 pas et cause 1D6 touches de Force 4. Si la cible est à 3 pas ou moins d'une forêt, ce nombre est augmenté à 2D6.

2. Chair de Pierre

Lancé sur 8+

Le sorcier rend ses alliés mortels aussi résistants que des statues de pierre.

Chair de Pierre est un sort **d'amélioration** ayant une portée de 24 pas. L'unité ciblée gagne un bonus de +2 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

3. Racines de la Vigne

Lancé sur 8+

Le sorcier est lié à la terre comme le sont les racines de la vigne, il peut y puiser les énergies du monde.

Reste en jeu. *Racines de la Vigne* est un sort **d'amélioration** lancé sur le Sorcier lui-même. Tant que le sort fait effet, chaque fois que le Sorcier fait un fiasco, lancez un dé. Sur 4+, le fiasco est ignoré.

De plus, les sorts ci-dessous lancés par le Sorcier sont modifiés comme indiqué (cela n'affecte pas les effets de ces sorts s'ils avaient été précédemment lancés) :

- Sang de la Terre confère +1 à la Régénération de la cible.
- Éveil du Bois inflige désormais des touches de Force 5.
- Chair de Pierre donne maintenant un bonus de +3 en Endurance.
- Vigueur du Printemps restaure l'équivalent d'1D6+1 Points de Vie en figurines.
- Bouclier de Ronces inflige des touches de Force 4.

4. Bouclier de Ronces

Lancé sur 9+

D'un seul mot, le sorcier fait jaillir des ronces du sol, constituant une barrière vivante autour de ses alliés.

Reste en jeu. *Bouclier de Ronces* est un sort **d'amélioration** ayant une portée de 24 pas. À la fin de chaque phase de magie, toute unité ennemie au contact avec la cible subit 2D6 touches de Force 3.

5. Vigueur du Printemps

Lancé sur 9+

Invoquant le nom de Duthandor, maître des entités sauvages originelles, le sorcier redonne vie à ses camarades tombés.

Vigueur du Printemps est un sort **d'amélioration** ayant une portée de 24 pas. L'unité ciblée récupère immédiatement l'équivalent d'1D3+1 Points de Vie en figurines perdues durant cette bataille (une figurine de cavalerie compte pour 2). Les Points de Vie de l'unité sont restaurés dans un ordre strict. Tout d'abord, les figurines de l'état-major, dans l'ordre de votre choix, en déplaçant des figurines ordinaires de la manière requise. Ensuite, les figurines ordinaires disposant de plusieurs Points de Vie (y compris les figurines d'état-major) sont ramenées à leur nombre de Points de Vie d'origine. Enfin, tout Point de Vie restant vient redonner vie à des figurines ordinaires (dans le cas de figurines à plusieurs Points de Vie, chacune doit être ramenée à son nombre de Points de Vie d'origine avant de passer à la suivante, etc.). Ces figurines sont ajoutées au premier rang ou au dernier rang tant que l'unité conserve une formation légale. Ce sort ne peut pas porter une unité au-delà de ses effectifs de départ, ni servir à soigner des personnages ou leur monture. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 pas, la valeur de lancement passe alors à 11+.

6. Les Êtres du Dessous

Lancé sur 18+

Des mains jaillissent du sol et agrippent les chevilles de l'ennemi pour l'entraîner vers quelque funeste destin.

Les Êtres du Dessous est un sort de **dégâts directs** ayant une portée de 12 pas. Chaque figurine dans l'unité cible doit réussir un test de Force ou subir une blessure suivant les règles spéciales Blessures Multiples (1D3) et Ignore les Sauvegardes d'Armure et qui ignore la Régénération. Le Sorcier peut étendre la portée de ce sort à 24 pas. Si c'est le cas, la valeur de lancement passe à 22+.

DOMAINE DE LA BÊTE

*Magie d'Ambre, Appel du Totem,
Changeforme*

Cœur Sauvage (Attribut de domaine)

Les sorts de ce domaine affectent plus facilement les animaux ou les créatures ayant une empathie avec la nature.

Si un sort du Domaine de la Bête cible une ou plusieurs unités de Bêtes de Guerre, Cavalerie, Bêtes monstrueuses, Cavalerie monstrueuse, Chars, Monstres, Nuées ou une unité provenant du livre d'armée Hommes-Bêtes, alors la valeur de lancement du sort est réduite de 1.

Incarnation de Wyssan (Sort primaire)

Lancé sur 10+

Le sorcier libère la bête qui dort, donnant à ses alliés l'apparence d'animaux sauvages.

Incarnation de Wyssan est un sort **d'amélioration** ayant une portée de 12 pas. L'unité ciblée gagne un bonus de +1 en Force et +1 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut choisir d'étendre la portée du sort à 24 pas. S'il le fait, la valeur de lancement du sort passe à 14+.

1. Vol du Destin

Lancé sur 6+

Poussant un énorme croassement, le sorcier invoque Corvus le Maître des Corbeaux, dont les enfants viendront s'en prendre aux yeux de l'ennemi.

Vol du Destin est un **projectile magique** d'une portée de 24 pas et causant 3D6 touches de Force 2. Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement passe à 8+.

2. Fourrure Impénétrable de Pann

Lancé sur 8+

Appelant à lui les esprits sauvages, le sorcier entoure sa chair vulnérable d'une fourrure épaisse.

Fourrure impénétrable de Pann est un sort **d'amélioration** qui vise le Sorcier ou un personnage allié dans les 12 pas. La cible gagne un bonus de +3 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le sorcier peut choisir d'affecter d'étendre la portée de ce sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 11+.

3. Lance d'Ambre

Lancé sur 9+

Soufflant dans une corne tordue, le sorcier invoque une lance ambrée, qu'il jette sur l'ennemi avec une précision surnaturelle.

Lance d'Ambre est un **projectile magique** ayant une portée de 24 pas. Elle inflige une touche de Force 6 avec les règles spéciales Blessures Multiples (D3) et Ignore les Sauvegardes d'Armure. Le projectile traverse également les rangs ennemis comme un projectile de baliste. Le Sorcier peut invoquer un projectile plus massif, infligeant une touche de Force 10 et infligeant des Blessures Multiples (D6). Dans ce cas, la valeur de lancement est augmentée à 15+.

4. La Malédiction d'Anraheir

Lancé sur 9+

Répondant aux ordres du sorcier, des esprits élémentaires se jettent sur l'ennemi, le frappant de leurs mains immatérielles.

La Malédiction d'Anraheir est une **malédiction** ayant une portée de 24 pas. L'unité subit un malus de -1 à ses jets pour toucher (que ce soit au tir ou au corps à corps) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. De plus, l'unité considère tous les terrains (à l'exception de terrains découverts et des terrains infranchissables) comme des terrains dangereux et ratera ses tests de terrain dangereux sur un 1-2 plutôt que 1. Le Sorcier peut étendre la portée de ce sort à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement passe à 11+.

5. Bête Sauvage de Horros

Lancé sur 10+

La bête qui dort est redoutable si elle est libérée totalement.

Bête sauvage de Horros est un sort **d'amélioration** visant un personnage allié, y compris le Sorcier, situé dans un rayon de 12 pas. Le personnage ciblé (mais pas son éventuelle monture) gagne un bonus de +3 en Force et +3 Attaques jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 14+.

6. Transformation de Kadon

Lancé sur 13+

Kadon était le maître des formes, capable d'adopter l'aspect de n'importe quel monstre. Mais il découvrit un beau jour qu'il ne pouvait plus retrouver sa forme d'origine.

La Transformation de Kadon est un sort **d'amélioration** qui ne peut être lancée que sur le Sorcier lui-même, et uniquement s'il est à pied. Tant que ce sort fait effet, le Sorcier se transforme en un Monstre (utilisez une figurine adéquate) avec le profil et les règles spéciales suivantes : Vol (7), Souffle (Force 4, Attaques Enflammées).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Monstre	6	6	0	6	6	6	3	5	8

Si le Sorcier est dans une unité, il peut rester avec elle, même s'il est techniquement un Monstre (et que vous allez devoir réorganiser un peu l'unité pour le faire tenir). S'il ne peut pas être placé parce qu'il n'y a pas assez d'espace, alors le sort échoue automatiquement. Tant qu'il est sous cette forme, le Sorcier ne peut pas canaliser de magie ni lancer ou dissiper des sorts et tous ses objets magiques ou ordinaires armures, armes, etc.) cesse temporairement de fonctionner. Les blessures du Sorcier ne sont pas conservées d'une transformation à l'autre. Le Sorcier peut décider de mettre fin au sort au début de n'importe quelle phase de Magie.

DOMAINE DES CIEUX

Magie Céleste, Astromancie, Divination

Manipulation du Destin (Attribut de Domaine)

La magie d'Azyr conduit ses adeptes à devenir rêveurs et détachés et à adopter un comportement calme et contemplatif. Un regard dans les yeux d'un mage céleste révèle le pouvoir scintillant d'Azyr et la prescience qu'il apporte.

Quand un sort du Domaine des Cieux est lancé avec succès, lancez 1D6. Sur 4+, le Sorcier pourra soit relancer un dé sur un de ses futurs tests de lancement d'un prochain sort, soit relancer un dé sur le nombre de touches qu'un de ses prochains sorts infligera. Cet effet dure jusqu'à la fin de la phase de magie en cours.

Blizzard (Sort primaire)

Des rafales transportent des particules de glace qui viennent aveugler et démoraliser l'ennemi.

Blizzard est une **malédiction** ayant une portée de 24 pas. La cible subit un malus de -1 à sa Capacité de Combat, sa Capacité de Tir et son Commandement jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Les tirs qui n'utilisent pas la CT du tireur doivent obtenir un 4+ sur 1D6 avant de tirer ou le tir est perdu. Il s'agit d'une Attaque glaciale. Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement est augmentée à 9+.

1. Convergence Harmonique

Lisant les signes d'avertissement, le sorcier guide l'esprit de ses compagnons.

Convergence harmonique est une **augmentation** ayant une portée de 24 pas. Jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur, l'unité ciblée peut relancer les 1 obtenus pour ses jets pour toucher, blesser ou de sauvegarde d'armure. Le Sorcier peut décider d'affecter toutes les unités dans un rayon de 12 pas si le résultat de lancement est de 12+.

2. Tornade

Le sorcier saisit les vents qui balayent le champ de bataille et les renvoie sur l'ennemi.

Tornade est un **projectile magique** ayant une portée de 24 pas. La cible est repoussée de 2D3 pas à l'opposé du lanceur (sans changer d'orientation). Si l'unité ciblée arrive en contact avec un élément de terrain infranchissable, elle s'arrête à 1 pas et subit 1D6 touches de Force 3. Si l'unité ciblée arrive en contact avec une autre unité, elle s'arrête à 1 pas et les deux unités subissent 1D6 touches de Force 3. Les cibles ne pouvant se déplacer ne sont pas repoussées mais subissent 1D6 touches de Force 3. Le Sorcier peut décider de détourner des vents encore plus forts et de repousser la cible de 2D6 pas au lieu de 2D3 pas, la valeur de lancement passe alors à 14+.

3. Souffle de Minuit

On ne connaît aujourd'hui plus que trois mots de cet ancien langage. Ils réveillent une malédiction qui remonte à l'aube des temps.

Souffle de Minuit est une **malédiction** ayant une portée de 24 pas. La cible doit relancer les 6 obtenus à ses jets pour toucher, pour blesser et de sauvegarde d'armure jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut choisir à la place de cibler tous les ennemis dans un rayon de 12 pas si le résultat de lancement est de 20+.

Lancé sur 7+

4. Foudre d'Urannon

Dans un coup de tonnerre assourdissant, le sorcier invoque une puissante boule de foudre qu'il jette sur l'ennemi.

Foudre d'Urannon est un **projectile magique** d'une portée de 24 pas et causant 1D6 touches de Force 6 avec la règle spéciale Attaques électriques. Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

5. Comète de Casandora

Puisant dans les vents de magie qui soufflent au-dessus de l'atmosphère, le sorcier détourne un météore et le fait tomber sur le champ de bataille.

Ce sort prend pour cible un point précis de la table de jeu. Placez un marqueur évocateur à l'endroit exact désigné, comme une pièce de monnaie. Tant que dure le sort, le joueur lance 1D6 au début de chaque phase de magie suivante. Sur un résultat de 1 à 3, rien ne se passe, mais placez un autre marqueur sur le premier. Sur un résultat de 4 à 6, la comète tombe à l'endroit visé. Toute unité, quel que soit son camp, située dans un rayon de 2D6 pas est touchée par la comète. Chaque unité touchée subit 2D6 touches, +1 touche pour chaque pion empilé, d'une force égale à 4 plus le nombre de pions empilés. Une fois lancée, la comète ne peut plus être dissipée. Le Sorcier peut décider de lancer son sort de manière à ce qu'il commence avec deux pions au lieu d'un, et à ce que deux pions soient ajoutés par phase où la comète ne frappe pas le sol. La valeur de lancement passe alors à 24+.

6. Déluge d'Éclairs

Des éclairs jaillissent des mains du sorcier et traversent le champ de bataille, rebondissant d'ennemi en ennemi en libérant à chaque fois un coup de tonnerre.

Déluge d'Éclairs est un sort de **dégâts directs** ayant une portée de 24 pas. Il cause 1D6 touches de Force 6 avec la règle spéciale Attaques électriques. Une fois les dégâts résolus, lancez un D6. Sur 3+ choisissez une unité ennemie dans un rayon de 6 pas de la cible initiale, l'éclair frappe alors cette unité et lui inflige 1D6 touches de Force 6. Continuez à lancer pour déterminer si d'autres unités sont touchées (chacune devant se trouver dans un rayon de 6 pas de la dernière cible frappée), jusqu'à ce que le test échoue ou qu'il n'y ait plus de cible valable (une unité ne peut être frappée par Déluge d'Éclairs qu'une fois par phase de magie).

Lancé sur 11+

Lancé sur 12+

Lancé sur 16+

DOMAINE DE LA LUMIÈRE

Sorcellerie blanche, Sentinelle des Âmes, Magie gardienne

Volonté Implacable (Attribut de domaine)

Hysh nécessite une grande force de volonté et une détermination résolue pour pouvoir être canalisée et modelée en un sortilège. De toutes les couleurs de la magie, c'est la plus difficile à façonner. Cependant, c'est également le domaine le plus stable, une fois correctement maîtrisé.

Quand un Sorcier tente de lancer un sort du Domaine de la Lumière, il peut choisir de faire un test de Commandement en utilisant sa valeur personnelle de Commandement. S'il réussit ce test, son jet de lancement aura un bonus de +1. S'il échoue, le lancement du sort se fera avec un malus de -1.

Regard Brûlant de Shem (Sort primaire)

Lancé sur 5+

Des éclairs incandescents jaillissent des yeux du sorcier, frappant les entités maléfiques partout où elles se trouvent.

Regard brûlant de Shem est un **projectile magique** d'une portée de 24 pas causant 1D6 touches de Force 4 (qui comptent comme des Attaques enflammées). Contre les figurines dotées des règles Démoniaque, Mort-Vivant ou Vampirique, le nombre de touches passe à 2D6. Le Sorcier peut étendre la portée de ce sort à 48 pas et augmenter la Force des touches de 4 à 6. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+.

1. Protection de Phâ

Lancé sur 6+

Le sorcier en appelle à la bienveillance du Gardien de la Lumière pour protéger ses alliés.

Protection de Phâ est un sort **d'amélioration** ayant une portée de 24 pas. Toutes les attaques visant l'unité ciblée (au tir comme au corps à corps) subissent une pénalité de -1 pour toucher jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Les tirs qui n'utilisent pas la Capacité de Tir doivent obtenir un 4+ sur un 1D6 pour pouvoir tirer ou le tir est perdu. Le Sorcier peut choisir d'affecter toutes les unités alliées dans un rayon de 12 pas si le résultat de lancement est de 12+.

2. Vitesse de la Lumière

Lancé sur 8+

La lumière n'est pas soumise à la même lourdeur que la chair, ainsi en est-il de ceux qui reçoivent sa bénédiction.

Vitesse de la Lumière est un sort **d'amélioration** ayant une portée de 24 pas. L'unité ciblée gagne la règle spéciale Frappe Toujours en Premier jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut choisir d'affecter toutes les unités alliées dans un rayon de 12 pas si la valeur de lancement est de 16+.

3. Lumière de Bataille

Lancé sur 9+

Puisant dans les courants de Hysh, le sorcier abreuve de courage les guerriers dont le moral vient de flancher.

Lumière de Bataille est un sort **d'amélioration** ayant une portée de 12 pas. Si elle est en fuite, la cible se rallie immédiatement. De plus, la cible réussira automatiquement tous ses tests de Commandement (peu importe les modificateurs) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut choisir d'augmenter la portée du sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

4. Filet d'Amyntok

Lancé sur 10+

La légende prétend que ce filet fut tissé pour emprisonner le Grand Mystificateur lui-même.

Filet d'Amyntok est une **malédiction** ayant une portée de 24 pas. L'unité ciblée doit passer un test de Force à chaque fois qu'elle se déplace dans sa phase de mouvement, qu'elle tire ou qu'elle lance un sort jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Si le test est réussi, l'unité agit normalement. Si le test est raté, l'unité est incapable de réaliser l'action souhaitée et encaisse 1D6 touches de Force 4 à cause des mailles de lumière du filet. Contre les figurines dotées des règles spéciales Démoniaque, Mort-Vivant ou Vampirique, le nombre de touches passe à 2D6. Le Sorcier peut étendre la portée à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+.

5. Bannissement

Lancé sur 10+

La lumière la plus pure peut détruire aisément tout ce qui est corrompu par l'obscurité.

Bannissement est un **projectile magique** ayant une portée de 24 pas et inflige 2D6 touches à la cible. Contre les figurines dotées des règles spéciales Démoniaque, Mort-Vivant ou Vampirique, le nombre de touches passe à 3D6. La force des touches est de 4 plus le nombre de Sorciers qui connaissent au moins un sort du Domaine de la Lumière dans un rayon de 12 pas du lanceur (le lanceur lui-même ne compte pas). Les sauvegardes invulnérables réalisées contre un sort de Bannissement doivent être relancées. Le Sorcier peut étendre la portée à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+.

6. Distorsion de Birona

Lancé sur 14+

Le sorcier insuffle à ses alliés des pouvoirs de la magie lumineuse, libérant leurs actions de l'emprise du temps.

Distorsion de Birona est un sort **d'amélioration** ayant une portée de 18 pas. La valeur de Mouvement de la cible est doublée, son Initiative passe à 10 et son nombre d'Attaques est augmenté de 1 jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut choisir d'augmenter la portée du sort à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 17+.

DOMAINE DE L'OMBRE

Magie grise, l'Aigrefine, Phantasmancie

Brumes et Reflets (Attribut de domaine)

Les sorciers d'Ombre sont les maîtres de l'illusion et de la substitution, capables de disparaître dans un nuage comme s'ils n'avaient pas été là. Leurs sorts font souvent appel au potentiel de téléportation présent dans la sorcellerie d'une manière générale.

Après qu'un sort du Domaine de l'Ombre ait été lancé avec succès, le sorcier peut immédiatement faire un déplacement spécial (mais pas une Marche Forcée) utilisant la règle spéciale Vol (10), comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des Autres Mouvements, et cela même s'il est engagé au corps à corps.

Miasme Mystificateur de Melkoth (Sort primaire) Lancé sur 5+
Le sorcier génère autour de lui un nuage qui plonge l'ennemi dans la confusion.

Miasme mystificateur de Melkoth est une malédiction de portée 24 pas. La Capacité de Combat, la Capacité de Tir, l'Initiative ou le Mouvement de la cible (au choix du Sorcier) est réduit d'1D3 (jusqu'à un minimum de 1) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut choisir de lancer une version plus puissante du sort qui affecte les quatre valeurs (ne lancez pas 1D3 pour chaque valeur, faites un jet de dé unique et appliquez le résultat aux quatre caractéristiques) si le résultat de lancement est de 10+.

1. Destrier d'Ombre Lancé sur 5+
La brume se condense en un dragon noir qui emporte le héros sur ses ailes de nuit.

Destrier d'Ombre est un sort d'**amélioration** qui peut être lancée sur le Sorcier ou un personnage d'Infanterie dans un rayon de 12 pas. La cible fait immédiatement un déplacement utilisant la règle spéciale Vol (10), comme s'il s'agissait d'un déplacement pendant l'étape des Autres Mouvements. De plus, la cible bénéficie de la règle Éthéré contre les attaques de tirs jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

2. Affaiblissement Lancé sur 10+
Trompé par les illusions invoquées par le sorcier, l'équipement porté par l'ennemi lui semble soudain très lourd.

Reste en jeu. *Affaiblissement* est un sort de **malédiction** avec une portée de 18 pas. Toutes les figurines dans l'unité ciblée voient leur Force réduite d'1D3 (jusqu'à un minimum de 1) pour la durée du sort. Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

3. Flétrissement Lancé sur 13+
Le sorcier fouille dans l'esprit de ses ennemis et y suscite des images de doute et de faiblesse.

Reste en jeu. *Flétrissement* est un sort de **malédiction** d'une portée de 18 pas. Toutes les figurines de l'unité ciblée voient leur Endurance réduite d'1D3 (jusqu'à un minimum de 1) pour la durée du sort. Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 16+.

4. Pendule du Destin Lancé sur 13+
Un énorme bras de pendule aux bords tranchants se matérialise dans les airs au-dessus du sorcier. D'un simple mot, le pendule se déplace sur l'ennemi en se balançant de plus en plus fort. Est-il réel ou n'est-ce qu'une illusion ? Seul le fou osera rester sur son chemin pour le vérifier.

Pendule du Destin est un sort de **dégâts directs**. Tracez une ligne de 24 pas de long à partir du lanceur. Chaque figurine sur cette ligne (déterminée de la même façon que le rebond d'un boulet de canon) doit réussir un test d'Initiative ou subir une touche de Force 10 avec Blessures Multiples (D3). Le Sorcier peut choisir d'étendre la portée à 48 pas. S'il le fait, la valeur de lancement passe à 18+.

5. Abîme de Noirceur Lancé sur 14+
La terre s'ouvre sous les pieds de l'ennemi, qui tombe dans un puits sans fond emplis des gémissements des "êtres du dessous".

Abîme de Noirceur est un sort de **dégâts directs**. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 24 pas autour du lanceur, puis faites-le dévier d'1D6 pas. Toute figurine sous le gabarit doit réussir un test d'Initiative ou subir une blessure suivant les règles spéciales Blessures Multiples (1D3) et Ignore les Sauvegardes d'Armure et qui ignore la Régénération. Le Sorcier peut décider d'ouvrir une brèche encore plus large, en utilisant le grand gabarit circulaire au lieu du petit si la valeur de lancement est de 17+. La dispersion se fait alors sur 2D6 pas et les blessures causent des Blessures Multiples (1D6).

6. Rasoir Mental d'Okkam Lancé sur 18+
Le sorcier invoque des armes immatérielles qui tranchent dans la conscience et la raison. Les victimes se croient blessées à mort, si bien qu'elles succombent d'elles-mêmes.

Rasoir mental d'Okkam est un sort d'**amélioration** ayant une portée de 18 pas et dure jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Les figurines de l'unité ciblée (à l'exception de leurs montures) utilisent leur valeur de Commandement à la place de leur Force pour leurs jets pour blesser au corps à corps (les bonus de Force accordés par les armes de l'unité sont ignorés). Les sauvegardes d'armures de l'adversaire sont modifiées par la valeur utilisée pour l'attaque. Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 21+.

DOMAINE DE LA MORT

Magie améthyste, Nécromancie, Voleur d'Ames

Vol de Vie (Attribut du domaine)

Les sorciers pratiquant cet art peuvent aspirer l'essence vitale de leurs victimes.

Quand un sort du Domaine de la Mort est résolu, lancez 1D6 pour chaque blessure non sauvegardée infligée par le sort (les figurines éliminées par le Soleil violet de Xereus donnent un nombre de dés égal à leur valeur de Points de Vie). Pour chaque 6 obtenu, le Sorcier ajoute immédiatement un dé à la réserve de pouvoir de son armée.

Buveur d'Esprit (Sort primaire)

Lancé sur 7+

Le sorcier tend une main décharnée vers l'ennemi qu'il a choisi, aspirant son âme.

Buveur d'Esprit est un sort de **dégâts directs** d'une portée de 12 pas et ciblant une figurine ennemie unique (y compris un personnage dans une unité). Le Sorcier et la cible lancent chacun 1D6 et ajoutent au résultat leurs valeurs de Commandement. Si le lanceur obtient le total le plus élevé, pour chaque point d'écart avec le total de la cible, il inflige à la cible une blessure qui Ignore les Sauvegardes d'Armure. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son à 24 pas. La valeur de lancement passe alors à 11+.

1. La Mort en Marche

Lancé sur 4+

Une aura d'horreur entoure les alliés du sorcier. Seul le plus brave des braves pourra tenir face à elle.

La Mort en Marche est un sort de **d'amélioration** avec une portée de 24 pas. La cible gagne la règle spéciale Peur jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Si l'unité causait déjà la Peur, elle provoque désormais la Terreur. Le Sorcier peut décider de rendre la cible encore plus horifiante et lui donner la règle spéciale Terreur si le résultat de lancement est de 8+.

2. Caresse de Laniph

Lancé sur 6+

Laniph était une sorcière arabienne dont les ardentes passions n'étaient éclipsées que par ses caprices. Il est assez facile de la rappeler du monde des esprits afin qu'elle s'occupe du nouvel amant que le sorcier a choisi pour elle....

Caresse de Laniph est un sort de **dégâts directs** d'une portée de 12 pas et ciblant une figurine ennemie unique (y compris un personnage dans une unité). La cible subit un nombre de touches égal à 2D6 moins sa propre valeur de Force. Les touches infligées par la Caresse de Laniph blessent toujours sur 4+ et ignore les Sauvegardes d'Armure. Le Sorcier peut étendre la portée du sort à 24 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 10+.

3. Corruption de l'Âme

Lancé sur 10+

Puisant dans la sombre puissance de Shyish, le sorcier altère l'instinct de survie de ses ennemis.

Corruption de l'Âme est un sort de **malédiction** ayant une portée de 18 pas. La cible souffre d'un malus de -1 en Force et -1 en Endurance (avec un minimum de 1) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut choisir d'augmenter la portée du sort à 36 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 13+.

4. Fatalitas !

Lancé sur 10+

Les esprits des trépassés se jettent sur l'ennemi, s'apant sa détermination.

Reste en jeu. *Fatalitas* est un sort de **malédiction** avec une portée de 24 pas. La cible subit une pénalité de -3 à sa valeur de Commandement. Le Sorcier peut choisir d'étendre la portée du sort à 48 pas. Dans ce cas, la valeur de lancement passe à 12+.

5. Rire de Bjuna

Lancé sur 13+

Bjuna était un redoutable guerrier, mais la légende dit qu'il ne souriait jamais, du moins jusqu'à ce que le Dieu Trompeur ne jette sur lui une malédiction qui le plongea dans une crise de rire au point que ses entrailles explosèrent. L'histoire ne dit pas qui connut la pire destinée, de Bjuna ou des servantes qui durent nettoyer.

Rire de Bjuna est un sort de **dégâts directs** d'une portée de 12 pas et ciblant une figurine ennemie unique (y compris un personnage dans une unité). La cible subit un nombre de touches égal à 2D6 moins sa valeur d'Endurance. Les touches infligées par le Rire de Bjuna blessent toujours sur 2+ et ignorent les Sauvegardes d'Armure. Si la cible survit, elle devient sujette à la Stupidité pour le reste de la partie.

6. Soleil Violet de Xereus

Lancé sur 15+

Un énorme orbe aux contours pourpres se matérialise au-dessus du champ de bataille. Ceux qui ne l'esquivalent pas sont transformés en statues de cristal.

Reste en jeu. *Soleil violet de Xereus* est un **vortex magique** qui utilise le petit gabarit. Une fois le gabarit placé, le lanceur indique la direction dans laquelle se déplace le Soleil violet. La distance de déplacement est déterminée en lançant un dé d'artillerie et en multipliant le résultat par 3. Toute figurine touchée par le gabarit au cours de son déplacement doit réussir un test d'Initiative ou subir une blessure suivant les règles spéciales Blessures Multiples (1D3) et Ignore les Sauvegardes d'Armure et qui ignore la Régénération. Si le dé d'artillerie donne un incident de tir, centrez le gabarit sur le lanceur puis jetez un dé de dispersion et 1D6. Le gabarit se déplace du nombre de pas indiqué par le D6, dans la direction donnée par le dé de dispersion (en cas de Hit, utilisez la petite flèche). Dans l'un ou l'autre cas, aux tours suivants, le Soleil violet se déplacera dans une direction aléatoire et d'un nombre de pas déterminé par un jet de dé d'artillerie. Si un incident de tir est obtenu au cours des tours suivants, le Soleil violet s'effondre sur lui-même et est retiré du jeu. Le Sorcier, s'il est particulièrement sûr de lui, peut renforcer davantage la puissance de ce sort et utiliser le grand gabarit à la place du petit si la valeur de lancement est de 25+.

OBJETS MAGIQUES

Le monde de Warhammer est riche en artefacts magiques et en reliques de grand pouvoir. Des épées vampires, d'impénétrables armures, d'anciens grimoires renfermant un savoir oublié ou des anneaux contenant une puissance inouïe, nombreuses furent les batailles livrées pour la seule possession de ces objets.

CHOIX DES OBJETS MAGIQUES

Chaque livre d'armée de Warhammer écrit en détail les nombreux objets magiques à la disposition de l'armée couverte. Nous allons ici passer en revue les objets communs à toutes les armées. Certaines figurines ont la possibilité de choisir un ou plusieurs objets magiques, cela est alors clairement précisé dans son entrée de sa liste d'armée, ainsi que les éventuelles restrictions qui entourent ces choix. Si un objet magique figure à la fois dans la liste présentée ici et celle d'un livre d'armée, utilisez la valeur en points donnée dans ce dernier. Certains peuples ont un accès plus facile à certains objets magiques, ce qui se traduit par un coût en points moins élevé.

En plus de toute restriction spécifique figurant dans tel ou tel livre d'armée, certaines règles gouvernent la sélection des objets magiques, quelle que soit l'allégeance de la figurine. Ces règles sont résumées ici :

UNIQUES

Chaque objet magique est unique, il ne peut exister qu'en un seul exemplaire dans une même armée, sauf si le contraire est précisé dans les règles de cet objet. L'adjectif "commun" signifie par conséquent que ces objets magiques sont accessibles à n'importe quelle armée de Warhammer, mais pas qu'on peut les trouver sous les sabots de n'importe quel destrier. Même le moins puissant d'entre eux est un objet dangereux, imprégné des capricieux pouvoirs de la sorcellerie, et extrêmement rare. Un citoyen ordinaire pourra s'estimer heureux d'en avoir vu un dans sa vie, si tant est que ça lui arrive un jour.

L'ÉQUILIBRE DES POUVOIRS

Généralement, seuls les personnages peuvent porter des objets magiques. Chaque figurine ne peut porter qu'un objet de chacune des familles d'objets magiques. Les objets magiques sont répartis en 6 familles : armes magiques, armures magiques, talismans, objets enchantés, objets cabalistiques et bannières magiques. Chaque catégorie couvre un type particulier d'objet et une famille d'effets. Par exemple, les armes magiques apportent un bonus aux capacités de combattant de la figurine, alors qu'un talisman lui apportera une certaine protection. Une figurine ne peut porter qu'un seul objet de chaque famille. Dans le cas contraire, leurs pouvoirs viendraient interférer les uns avec les autres, s'annuleraient et risqueraient même de provoquer une déflagration (qui aurait au moins l'avantage d'être spectaculaire). Les seules exceptions à cette règle sont certains personnages spéciaux qui pourraient porter deux armes magiques, par exemple. Dans ces (très rares) cas, nous supposons qu'ils sont protégés par des charmes spéciaux.

INTERFÉRENCE MAGIQUE

Les Sorciers ne peuvent pas porter d'armure magique, à moins qu'ils n'aient accès aux armures "ordinaires". La magie est le domaine des rêves et cohabite difficilement avec la dimension réelle. Il n'y a rien de plus matériel qu'une plaque de métal, et cela étend une ombre sur l'esprit du Sorcier. Ainsi, la plupart des Sorciers ne peuvent pas agir sur les vents magiques s'ils portent une armure, quelle qu'en soit la nature, ils n'ont donc pas accès non plus aux armures magiques.

La seule exception existe lorsque le Sorcier dispose d'une armure dans son équipement standard, ou a accès dans ses options d'équipement à des pièces d'armures "ordinaires", comme une armure légère ou un bouclier. Ces Sorciers ont entraîné leur esprit à utiliser leur magie dans de telles conditions et ne souffrent d'aucune confusion. Les meilleurs exemples sont les Sorciers du Chaos, originaires des désolations qui s'étendent au nord.

ARMES MAGIQUES

Les armes magiques sont des objets de destruction, elles confèrent à leur porteur des capacités supplémentaires ou améliorent son profil afin d'en faire un bien meilleur combattant.

À moins que le contraire ne soit précisé, une arme magique est traitée comme une arme de base et en suit les règles générales. Cela signifie qu'une arme magique peut être utilisée à la fois avec une arme de base additionnelle ou un bouclier suivant les règles normales. Cependant, dans le cas d'une armée de base additionnelle et non magique, l'Attaque gagnée pour le maniement de deux armes ne bénéficie d'aucune des règles spéciales de l'arme magique.

Pour qu'une figurine puisse être capable de choisir une arme particulière (comme une arme lourde, une hallebarde ou une arme à deux mains), elle doit avoir la possibilité de prendre une telle arme en tant qu'option d'équipement. Notez que les armes à une main magiques peuvent être prises par n'importe quelle figurine qui peut s'équiper d'armes magiques.

QUE CACHE LE NOM ?

Les objets listés ci-dessous ont souvent un nom qui les désigne comme une épée ou un autre type d'arme. Ceci ne signifie pas qu'une figurine ne peut pas avoir une Lame Ogre si elle ne porte visiblement pas d'épée. Dans ce cas, sa hache, son marteau ou son arme quelle qu'elle soit bénéficie des mêmes propriétés, elle porterait donc, par exemple une Hache Ogre.

UTILISATION

Un personnage portant une arme magique de corps à corps ne peut utiliser aucune autre arme de corps à corps (il en est sans doute très fier et voudra la montrer à tout le monde). Si un personnage possède plusieurs armes magiques de corps à corps, il doit choisir au début d'un combat laquelle il utilise (sauf si une règle particulière spécifie qu'il peut utiliser les deux). L'arme choisie l'est pour toute la durée du combat.

LAME DRAGON 60 points

La Lame Dragon a été forgée au jeu brûlant d'un dragon bicéphale et trempée dans son propre sang. Lorsque l'épée est sortie de son propre sang. Lorsque l'épée est sortie de son fourreau, elle se transforme en deux lames frappant avec une double férocité.

Chaque touche obtenue en corps à corps compte comme 2 touches.

LAME DE GÉANT 45 points

La Lame de Géant a été forgée à partir des os d'un géant et son porteur gagne une partie de la force du géant. C'est une épée massive qui est étonnamment maniable au combat. Néanmoins, quand elle frappe, elle est capable de couper un ennemi en deux.

Les attaques de corps à corps faites avec cette arme sont résolues avec un bonus de +3 en Force.

ÉPÉE SANGLANTE 45 points

Une épée teintée de rouge, qui trace des arabesques sanglantes et abat plusieurs ennemis d'un seul de ses arcs mortels.

Un personnage maniant cette arme gagne +3 à sa valeur d'Attaques.

LAME D'OGRE 30 points

La Lame Ogre est forgée avec un os d'ogre incroyablement dur et résistant. Un guerrier maniant cette arme devient aussi fort qu'un ogre. La Lame Ogre fut utilisée par les Nains du Chaos pour soumettre les royaumes des Montagnes du Deuil. Comment elle est arrivée dans le Vieux Monde est un mystère.

Les attaques de corps à corps faites avec cette arme sont résolues avec un bonus de +2 en Force.

ÉPÉE DES GUERRES ÉTERNELLES 30 points

Cette épée n'a jamais le même propriétaire bien longtemps car celui qui la porte la trouve toujours dans sa main quand son humeur monte. Un guerrier armé de cette lame attaque à la vitesse de l'éclair.

Un personnage maniant cette arme gagne +2 à sa valeur d'Attaques.

ÉPÉE TUEUSE DE HÉROS 30 points

Cette arme aurait été fondue dans un fourneau maudit puis plongée dans le corps ensanglanté d'un champion agonisant.

Le porteur a un bonus de +1 en Force et +1 Attaque pour chaque personnage ennemi en contact avec lui ou son unité. Ces bonus sont calculés au début de chaque round de combat et restent valables jusqu'à la fin de celui-ci.

LAME OBSIDIENNE 25 points

Une lame faite de la plus noire des obsidiennes et avec un tranchant sans égal dans le plan des mortels. Aucune armure ne peut rivaliser avec elle.

Les attaques de corps à corps faites avec cette arme ignorent les Sauvegardes d'Armure.

ÉPÉE DE VIVE-MORT 25 points

Cette lame enchantée est une épée d'argent qui ne se ternit jamais et dont l'énergie coule entre les mains de son porteur. Cette épée donne à son porteur un sens du combat et une vitesse inimaginable pour un mortel. Elle frappe les adversaires de son propriétaire avant même qu'ils ne puissent lever leur garde.

Un personnage maniant cette épée gagne la règle spéciale Frappe Toujours en Premier.

LAMES D'ESCRIMEUR 25 points

Cette paire de lames enchantées, une longue et une courte, donne à son porteur une vaste gamme de mouvements agiles pour parer les coups et tromper son ennemi.

Deux armes de base. La Capacité de Combat du porteur passe à 10.

LAME D'OS 20 points

Une lame aiguisée faite à partir des griffes empoisonnées d'un dragon des mers et ornée de runes maudites. Les dragons de tous types sont des créatures magiques dont les os et les écailles peuvent être utilisés pour créer des armes magiques.

Les attaques faites avec cette arme ont la règle spéciale Blessures Multiples (D3).

ÉPÉE RELIQUE 20 points

Une arme antique dont la poignée est faite à partir des os d'un grand héros. De telles armes se transmettent de pères en fils dans les nobles familles du Vieux Monde.

Les attaques au corps à corps effectuées avec cette arme blessent toujours sur 3+, à moins qu'elles ne le fassent normalement sur un meilleur résultat.

ÉPÉE DE COURAGE 20 points

Les porteurs de cette épée sont emplis d'un sentiment d'invulnérabilité et de puissance, leur donnant le courage de faire face à de terribles dangers sans flancher.

Le porteur, et l'unité dans laquelle il se trouve, gagne la règle spéciale Immunité (Psychologie).

LAME DE PARADE 20 points

Une fine lame en acier enchanté, polie et gravée de techniques de combat enseignées par un maître d'armes. Une telle arme semble presque lire dans les pensées de ses adversaires, anticipant chaque mouvement.

Le personnage maniant cette arme gagne la règle spéciale Parade (5+).

LAME D'OR MARIN 15 points

Une lame forgée dans de l'or arraché aux fonds marins et aiguisée par le vent et les vagues. L'or est notoirement difficile à forger et seules les armes les plus puissantes peuvent être faites à partir de lui. L'or marin est le plus prisé de tous.

Un personnage maniant cette arme gagne la règle spéciale Perforant (3).

ÉPÉE DE FRAPPE 15 points

Une lame de fer pur forgée il y a bien longtemps au son des incantations arcaniques et trouvée dans les mains d'un gardien mort depuis longtemps. Cette épée guide son propriétaire, faisant de lui un bien meilleur guerrier. La magie de l'arme guide la main de son porteur et l'aide à abattre ses ennemis.

Les attaques faites avec l'Épée de Frappe reçoivent un bonus de +1 pour toucher.

ÉPÉE DE PUISSANCE 15 points

L'Épée de Puissance est une grande lame sertie d'un riche pommeau. Dans le feu de la bataille, elle confère à ses propriétaires un gain de force. Cette épée a été forgée et reforgée des centaines de fois jusqu'à ce qu'elle pulse d'une énergie refoulée. Une fois empoignée par un brave guerrier, l'épée libère son pouvoir qui coule alors dans son porteur, l'emplissant d'une force nouvelle.

Les attaques faites avec cette arme sont résolues avec un bonus de +1 en Force.

ÉPÉE DE BATAILLE 15 points

Bien que ni aussi tranchante ni aussi solide que l'acier, une lame de cuivre peut être forgée de sorte à porter la puissance de la vitesse.

Un personnage maniant cette lame gagne +1 dans sa caractéristique d'Attaques.

LAME HURLANTE 15 points

Cette lame a été volée à une banshee alors qu'elle chantait une berceuse à un enfant perdu. Désormais, la lame chante elle aussi et hurle quand elle frappe un adversaire. Quand elle fend l'air, elle crie et hurle, provoquant la peur chez l'adversaire.

Le porteur de la Lame hurlante cause la Peur.

ÉPÉE BERSERK 10 points

L'Épée berserk est emplie de la fureur du combat. Quand elle est tirée hors de son fourreau, elle déverse dans son porteur une soif guerrière inextinguible. Sa lame dégouline constamment de sang, comme si elle venait juste d'être retirée d'un cadavre. Ceux qui la manient hurlent de rage, avides de nourrir leur arme avec le sang de leur prochaine victime.

Le porteur gagne la règle spéciale Frénésie et ne peut jamais la perdre.

LAME TRANCHANTE 10 points

Cette lame a été affûtée avec les dents d'un dragon des glaces, une créature qui habite dans les régions glacées du nord et dont les crocs confèrent un tranchant magique.

Un personnage utilisant cette arme gagne la règle spéciale Perforant (2).

LAME VENIN 10 points

Une lame enchantée avec des maléfices et trempée dans le venin d'un millier de serpents mortels. Quand une Lame Venin mord la chair de son ennemi, elle libère de puissants poisons qui dissolvent la chair et transforment le sang en feu.

Les attaques faites avec la Lame Venin ont la règle spéciale Attaques empoisonnées.

LAME MORDANTE 5 points

Une lame aiguisée avec des dents de dragon et portant de puissants sorts de tranchant. Les dents de dragon contiennent une magie puissante et rendent la lame magiquement acérée. Le bord dentelé de la lame mord même dans l'armure la plus épaisse.

Un personnage maniant cette arme gagne la règle spéciale Perforant (1).

ÉPÉE DE TOURMENT 5 points

Une lame forgée sur le crâne d'un idiot et gravée de sorts pour voler l'esprit de sa victime. Ceux qui reçoivent une blessure de cette lame dentelée ne ressentent pas seulement la douleur mais leurs esprits se remplissent aussi de sombres présages.

Un monstre ou un personnage qui subit une blessure non sauvegardée de cette arme gagne la règle spéciale Stupidité jusqu'à la fin de la partie.

FLÉAU DU GUERRIER 5 points

Cette étrange épée répand une étrange malédiction tout autour d'elle, faisant douter les guerriers en leur capacités martiales. Quand le Fléau du Guerrier frappe sa victime, cette dernière devient confuse, ce qui la rend pratiquement incapable de combattre.

Un monstre ou un personnage qui subit une blessure non sauvegardée de cette arme perd définitivement une Attaque par blessure (jusqu'à un minimum de 1 Attaque).

ARMURE MAGIQUE

Cette partie présente les pièces d'armures enchantées, pouvant être des cuirasses, des boucliers, etc. Seuls les personnages les plus importants porteront une armure magique complète, la plupart des autres n'auront qu'une pièce magique, qu'ils combineront avec d'autres éléments ordinaires.

À moins que le contraire ne soit précisé, un set d'armure (légère, intermédiaire, lourde ou complète) ou un bouclier magique suit les règles de son équivalent ordinaire, mais souvenez-vous qu'une figurine ne peut avoir qu'un seul set d'armure et un bouclier. Donc, si vous donnez une armure ou un bouclier magique à une figurine, cet objet remplace son équivalent ordinaire déjà porté par la figurine.

Pour qu'une figurine puisse choisir une pièce d'armure particulière (comme une armure lourde ou un bouclier), elle doit être capable de s'équiper de son équivalent ordinaire, ou d'une armure donnant une meilleure sauvegarde d'armure (que ce soit en option d'équipement ou en équipement de base).

Les armures magiques qui ne sont pas spécifiées comme étant des sets d'armure ou des boucliers (comme les casques, gantelets, etc.) peuvent toujours être portés par les figurines qui sont autorisées à porter n'importe quelle armure non magique.

ARMURE DU DESTIN 50 points

À chaque génération, l'Armure du Destin est portée par un grand héros dont la destinée est liée à cette tenue ensorcelée. Cette armure est gravée de symboles de protection qui la rendent presque impossible à percer.

Armure lourde. L'Armure du Destin confère à son porteur une Sauvegarde Invulnérable (4+).

ARMURE DE BONNE ÉTOILE 35 points

L'Armure de Bonne Étoile est ornée d'emblèmes porte-bonheurs et de runes magiques pour porter chance à son propriétaire. Ceux qui portent cette armure semblent jouir de la faveur de Ranald et son capable de dévier un coup mortel avec une parade chanceuse.

Armure intermédiaire. L'Armure de Bonne Étoile confère à son porteur une Sauvegarde Invulnérable (5+).

HEAUME DU MYSTIFICATEUR 35 points

Un casque sale et cabossé qui ressemble à n'importe quel autre casque. Il s'agit en fait du Heaume du Mystificateur, un puissant artefact qui protège son porteur.

Le casque donne à son porteur une sauvegarde d'armure de 6+. Tout jet pour blesser réussi contre le porteur doit être relancé.

ARMURE DE RÉSISTANCE 30 points

L'Armure de Résistance octroie sa solidité à son porteur, qui devient plus résistant et capable de supporter les blessures les plus graves.

Armure lourde. L'Armure de Résistance donne +1 à la caractéristique d'Endurance de son porteur.

ARMURE DE FER-ARGENT 25 points

Cette tenue d'argent scintillante est légère mais donne à son porteur un niveau de protection élevé – assurément les caractéristiques d'un artefact elfique. Astucieusement constituée de fer-argent et gravée de runes protectrices, l'Armure de Fer-Argent est enchantée afin d'être plus résistante qu'une armure ordinaire.

Armure lourde. L'Armure de Fer-Argent donne à son porteur une sauvegarde d'armure de 2+ qui ne peut être améliorée en aucune façon.

ÉCAILLES SCINTILLANTES 25 points

L'éclat de chacune des écailles de cette armure est tellement fort qu'il éblouit l'adversaire.

Armure légère. Les ennemis subissent un malus de -1 pour toucher le porteur au corps à corps.

BOUCLIER DE PTOLOS 20 points

Découvert dans le sud lointain par des pilliers de tombes, le Bouclier de Ptolos confère à son porteur une excellente défense contre les tirs. Ce bouclier est couvert d'une myriade de motifs hypnotiques. Ces dessins deviennent magiquement les flèches et les carreaux, les envoyant tourbillonner au loin.

Bouclier. Le porteur a une sauvegarde de 1+ contre les tirs.

HEAUME DE DISCORDE 20 points

Le Heaume de Discorde est un casque de bronze martelé couvert de symboles maléfiques qui distraient et déstabilisent tout attaquant.

Ce casque donne une sauvegarde d'armure de 6+ à son porteur. De plus, au début de chaque phase de Corps à Corps, choisissez un personnage ennemi au contact avec le porteur ou son unité. Ce personnage doit immédiatement faire un test de Commandement. Si le test est raté, le personnage succombe aux murmures jaloux du heaume. Pour cette phase de Corps à Corps, la victime ne peut pas attaquer et est automatiquement touchée.

ARMURE DU JOUEUR 20 points

Ranald, dieu des voleurs, des filous et des joueurs a béni cette armure ainsi que ceux qui sont prêts à tenter leur chance.

Armure légère. Cette armure donne à son porteur Sauvegarde Invulnérable (6+).

BOUCLIER ARCANIQUE 15 points

Un bouclier fait à partir d'écailles de dragon ou de la peau d'une manticoire et renforcé de runes d'obsidienne. Ce bouclier est couvert de symboles de protection arcaniques et a eu de nombreux propriétaires au cours de son riche passé.

Bouclier. Le porteur gagne la règle spéciale Résistance à la Magie (1).

HEAUME DU DRAGON 10 points

Un heaume façonné à partir du crâne d'un drake de feu et orné de plaques de métal enchantées disposées comme s'il s'agissait d'écailles de dragon et ointes d'onguents magiques, permettant au porteur d'ignorer la morsure des flammes et des projectiles enflammés.

Ce casque donne à son porteur une sauvegarde d'armure de 6+. Le porteur gagne la règle spéciale Immunité (Attaques enflammées).

BOUCLIER ENCHANTÉ 10 points

Un bouclier forgé par un maître, enchanté et gravé de sceaux protecteurs.

Bouclier. Le porteur gagne +2 à sa sauvegarde d'armure, au lieu de l'habituel +1 conféré par un bouclier ordinaire.

BOUCLIER ENSORCELÉ 5 points

Ce bouclier porte une représentation d'un guerrier recevant la bénédiction d'une femme inconnue. Ce sceau protège le porteur du bouclier, en particulier des tirs de ses ennemis, mais seulement pour une courte durée.

Bouclier. Une seule utilisation uniquement. La première touche reçue par le porteur est ignorée sur 2+.

TALISMANS

Cette catégorie inclut les amulettes, breloques et autres colifichets de protections.

TALISMAN DE PRÉSERVATION 45 points

Ce talisman scintillant donne à son porteur la capacité d'ignorer des blessures fatales.

Ce talisman confère à son porteur la règle spéciale Sauvegarde Invulnérable (4+).

PIERRE D'OBSIDIENNE 30 points

Cette pierre d'obsidienne pure contient l'âme de plusieurs djinns, emprisonnés depuis bien longtemps par un sultan-sorcier dont le nom a disparu dans les limbes du temps. C'est un puissant artefact d'anti-magie.

Ce talisman confère à son porteur Résistance à la Magie (3).

AMULETTE D'OBSIDIENNE 20 points

Cette amulette d'un noir de jais contiendrait un djinn emprisonné qui serait capable de dévier la magie ennemie.

Le porteur de cette amulette gagne Résistance à la Magie (2).

TALISMAN DE PROTECTION 15 points

Ce talisman d'argent suspendu au bout d'une chaîne serait capable de dévier les coups mortels ou les flèches.

Ce talisman confère à son porteur la règle spéciale Sauvegarde Invulnérable (6+).

AMULETTE D'OPALE 15 points

L'Amulette d'Opale peut sauver la vie de son porteur et lui donner une seconde chance. Mais, à chaque fois qu'elle le fait, une fracture apparaît à sa surface auparavant parfaite.

Usage unique. Cette amulette confère à son porteur une Sauvegarde Invulnérable (2+) contre la première blessure qu'il subit, après quoi son pouvoir s'estompe et ne peut plus être utilisé pour le reste de la partie.

TALISMAN D'ENDURANCE 30 points

Celui qui porte le Talisman d'Endurance est capable de supporter la douleur et les blessures bien au-delà des normes mortelles.

Ce talisman confère à son porteur la règle spéciale Sauvegarde Invulnérable (5+).

PIERRE DE L'AUBE 25 points

Cette pierre précieuse se met à luire lorsque pointe l'aube et l'on dit qu'elle protège son propriétaire d'un bouclier invisible. Les Pierres de l'Aube datent des premiers jours de l'humanité. Ce sont des artefacts magiques emplis d'une puissance primordiale et qui seraient capables de protéger leurs porteurs de tout mal.

Le porteur peut relancer ses sauvegardes d'armure ratées.

BRELOQUE D'OBSIDIENNE 10 points

La simple essence d'un djinn, emprisonnée dans l'obsidienne, peut affaiblir les sorts ennemis.

Le porteur de ce talisman gagne Résistance à la Magie (1).

GRAINE DE RENOUVEAU 10 points

Manger une graine provenant de cette petite pochette en cuir de troll donnera à celui qui la consomme des capacités régénérantes.

Le porteur de la Graine de Renouveau gagne la règle spéciale Régénération (6+).

GEMME DRACOCIDE 5 points

Cette gemme a été trouvée dans l'œsophage d'Helorgondrax, le drake légendaire. La bête s'est étouffée avec la pierre en plein combat aérien avant de s'écraser sur une salle des fêtes halfling au moment du dîner.

Le porteur de cette gemme gagne la règle spéciale Immunité (Attaques enflammées).

PORTE-BONHEUR 5 points

Usage unique. Le porte-bonheur permet à son porteur de relancer un unique jet de sauvegarde d'armure ou de sauvegarde invulnérable.

OBJETS CABALISTIQUES

Ces objets viennent renforcer les pouvoirs des Sorciers d'une manière ou d'une autre. Seul un personnage disposant d'un niveau de magie peut porter des objets cabalistiques. Ceux dépourvus de tout talent magique n'arriveront pas à les mettre en œuvre, ou payeront de leur âme toute tentative de les utiliser.

Contrairement aux autres familles d'objets magiques, les Sorciers peuvent porter jusqu'à deux Objets Cabalistiques. S'ils le font, l'un de leurs objets doit porter la mention "usage unique". Notez qu'ils ne peuvent pas porter deux Objets Cabalistiques à "usage unique".

PARCHEMIN TUEUR DE SORT 35 points

Ce parchemin contient un enchantement d'anti-magie tellement puissant qu'il peut même effacer le sort de la mémoire d'un sorcier ennemi.

Usage unique. Quand un ennemi lance un sort, le propriétaire peut déclarer qu'il utilise le parchemin tueur de sort au lieu de tenter une dissipation (cela remplace la dissipation normale qui ne pourra donc pas être tentée ensuite). La dissipation est alors tentée avec 6 dés de dissipation gratuits, sans possibilité d'augmenter ce nombre de dés d'aucune manière que ce soit (Pouvoir Ultime fonctionne normalement). De plus, lancez 1D6. Sur 4+, le sort est détruit et le Sorcier adverse ne peut plus utiliser le sort pour le reste de la partie (sans effet sur les sorts innés).

PARCHEMIN DE REBOND 35 points

Usage unique. Quand un ennemi lance un sort, le propriétaire peut déclarer qu'il utilise le parchemin de rebond au lieu de tenter une dissipation (cela remplace la dissipation normale qui ne pourra donc pas être tentée ensuite). Le sort est lancé normalement, mais, une fois que les effets du sort ont été résolus, lancez un dé pour chaque dé de pouvoir utilisé pour le lancement du sort (y compris les dés générés par Pouvoir Ultime). Le Sorcier qui a lancé le sort subit une blessure qui Ignore les Sauvegardes d'Armure pour chaque 5+ obtenu.

PARCHEMIN MAUDIT DE SIVEJIR 35 points

Usage unique. Quand un ennemi lance un sort, le propriétaire peut déclarer qu'il utilise le Parchemin Maudit de Sivejir au lieu de tenter une dissipation (cela remplace la dissipation normale qui ne pourra donc pas être tentée ensuite). Le sort est lancé normalement mais une portion de son pouvoir est transformée et renvoyée vers le lanceur. Le Sorcier ennemi peut résister aux effets du sort en obtenant un score inférieur ou égal à son niveau de mage sur 1D6. S'il échoue, il est transformé en crapaud gluant ! Tant qu'il est transformé, le Sorcier ne peut pas canaliser la magie ou lancer des sorts, tout son équipement (magique ou non) cesse de fonctionner et toutes ses caractéristiques sont réduites à 1 (à l'exception de ses Points de Vie qui ne sont pas affectés). Le joueur contrôlant le Sorcier peut lancer 1D6 au début de chacune de ses propres phases de magie. Sur 4+, le sort se dissipe et le Sorcier reprend sa forme normale (même s'il tentera de gober des mouches pendant encore quelques jours).

BÂTON CANALISEUR 40 points

Un bâton d'argent pur gravé des huit runes de la roue de la magie. Un tel objet ne peut qu'améliorer la capacité d'un sorcier à canaliser les vents de magie.

Le Sorcier reçoit un bonus de +1 à toutes ses tentatives de canalisation.

BAGUETTE DE POUVOIR 30 points

La Baguette de Pouvoir est taillée dans du bois décoré d'incrustations de rubis et de jais. Des lumières multicolores jouent le long de cette baguette quand elle se trouve dans les mains d'un sorcier. La Baguette de Pouvoir est capable de stocker l'énergie tirée des vents de magie.

À la fin de chaque phase de magie (la vôtre et celle de votre adversaire), vous pouvez stocker jusqu'à trois dés de pouvoir/dissipation non utilisés. Au début de chaque phase de magie (la vôtre et celle de votre adversaire), lancez un dé. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de dés stockés, ajoutez ces derniers à votre réserve de pouvoir/dissipation. Si le résultat est inférieur au nombre de dés stockés, ils sont perdus.

PARCHEMIN DE DISSIPATION 25 points

Ce parchemin contient un puissant enchantement qu'un sorcier peut utiliser pour annuler un sort lancé par un autre sorcier.

Usage unique. Quand un ennemi lance un sort, le propriétaire peut déclarer qu'il utilise le parchemin de dissipation au lieu de tenter une dissipation avec ses dés (cela remplace la dissipation normale qui ne pourra donc pas être tentée ensuite). La dissipation est alors tentée avec 6 dés de dissipation gratuits, sans possibilité d'augmenter ce nombre de dés d'aucune manière que ce soit (Pouvoir Ultime fonctionne normalement). Ce parchemin peut également être utilisé pour dissiper des sorts qui restent en jeu.

PARCHEMIN VAMPIRE 25 points

Ce parchemin en lambeaux et tâché ne doit pas être tenu dans la main car il se nourrit de toutes sortes d'essences, notamment les énergies magiques.

Usage unique. Quand un ennemi lance un sort, le propriétaire peut déclarer qu'il utilise le parchemin vampire au lieu de tenter une dissipation (cela remplace la dissipation normale qui ne pourra donc pas être tentée ensuite). Le sort est lancé normalement mais, après que ses effets aient été résolus, le porteur du parchemin ajoute à sa réserve de dissipation un nombre de dés égal au nombre de dés de pouvoir utilisés pour le lancement du sort (y compris les dés générés par Pouvoir Ultime).

BOUCLIER MYSTIQUE DE BRAG 25 points

Ce rouleau de parchemin contient un puissant enchantement anti-magique qui peut être utilisé par un sorcier pour bloquer un sort ennemi. Une barrière d'argent scintillante se dresse alors sur la trajectoire du sort qui rebondit dessus et n'a aucun effet.

Usage unique. Le Bouclier mystique de Brag peut être utilisé contre un sort ennemi qui vise directement une unité alliée. Le sort n'a aucun effet.

LIVRE D'ASHUR 20 points

Cet ancien grimoire, relié avec la peau d'un grand dragon, est censé contenir énormément de savoir sur la conjuration et le contrôle de la magie. On raconte que ce livre contient tous les sorts du monde. Bien que perdu et volé à de nombreuses reprises, il est toujours revenu dans les mains de ceux qui peuvent être corrompus par le savoir qu'il contient. Un sorcier en possession de ce livre a accès à une connaissance incroyable.

Le Sorcier gagne la règle spéciale Maître du Savoir.

LABYRINTHE MYSTIQUE 20 points

Ce parchemin contient un enchantement d'anti-magie qui peut être utilisé par un sorcier pour dévier un sort. Un labyrinthe magique apparaît autour de l'unité ciblée. Le sort est attiré par ce labyrinthe, piégé un instant à l'intérieur avant d'être libéré dans une direction aléatoire.

Usage unique. Le labyrinthe mystique peut être utilisé contre n'importe quel sort ennemi qui cible directement une unité ennemie. Lancez 3D6 et mesurez à partir du centre de l'unité, c'est la distance selon laquelle le sort est dévié dans une direction aléatoire. S'il finit son mouvement sur une autre unité, cette dernière devient la cible du sort. Sinon, le sort n'a aucun effet.

FAMILIER DE POUVOIR 20 points

Ce familier attire la magie brute au bénéfique de son maître.

Le Familier de Pouvoir ajoute un dé de pouvoir au début de chacune de vos phases de magie. Seul le propriétaire du familier peut utiliser ce dé de pouvoir.

SCEPTRE DE STABILITÉ 20 points

Ce sceptre est un totem d'anti-magie, dispersant les sortilèges qui s'approchent trop près de son porteur.

Le porteur gagne +1 à tous ses tests de dissipation.

ESQUILLE DU TROMPEUR 20 points

Un éclat de pure aqua dont la surface ondule sous la malédiction du Trompeur.

Usage unique. Déclarez que vous utilisez cet objet au début d'une de vos phases de magie. Pour la durée de la phase, quand un des sorts du porteur est dissipé par un Sorcier ennemi, lancez 1D6. Sur 4+, ce Sorcier subit une blessure sans sauvegarde d'armure possible.

BAGUETTE DE JAIS 20 points

Le porteur de cette baguette noire taillée dans le jais, mouchetée de jade brillant et couverte de sceaux arcaniques, peut attirer et façonner les vents de magie.

Le porteur gagne un bonus de +1 aux résultats de ses tentatives pour jeter un sort.

BAGUETTE TELLURIQUE 15 points

Quand on la plante dans le sol, cette baguette d'obsidienne parvient à calmer les vents arcaniques pendant un bref instant, permettant ainsi au sorcier de lancer sereinement un de ses sorts les plus puissants.

Usage unique. Si le Sorcier doit faire un test de fiasco, il peut décider de relancer le résultat obtenu sur la table.

BÂTON INTERDIT 15 points

Cet artefact de marbre rehaussé d'or peut invoquer les vents de magie, mais à un certain coût pour l'utilisateur.

Usage unique. Le bâton ajoute +D6 dés à la réserve de pouvoir au début de la phase de magie du porteur. Ce dernier subit également 1 blessure qui ignore la sauvegarde d'armure.

PARCHEMIN DE L'ŒIL HYPNOTIQUE 15 points

Ce parchemin contient un puissant sort de dissipation. Un œil luisant apparaît devant le sorcier ennemi et l'hypnotise. Un sorcier peut utiliser cet enchantement pour annuler un sort adverse, voire même en prendre le contrôle !

Usage unique. Quand un ennemi lance un sort, le propriétaire peut déclarer qu'il utilise le Parchemin de l'Œil Hypnotique au lieu de tenter une dissipation (cela remplace la dissipation normale qui ne pourra donc pas être tentée ensuite). Le sorcier qui lance le sort doit alors faire un test de Commandement. S'il échoue, l'utilisateur du parchemin décide de la cible comme s'il avait lui-même lancé le sort. Si aucune cible ne peut être sélectionnée, le sort n'a aucun effet. Notez que le sort est toujours lancé à partir du mage adverse.

PARCHEMIN DE POUVOIR 15 points

Des runes magiques sont inscrites sur ce parchemin dont la puissance peut booster un unique sortilège. Utilisez-le avec sagesse...

Usage unique. Un parchemin de pouvoir peut être utilisé quand le sorcier tente de lancer un sortilège. Lors de cette tentative, tout double obtenu (excepté le double 1) compte comme un 6 selon la règle du Pouvoir Ultime.

GEMME DE TARANTE 10 points

Ce cristal turquoise étincelant tourne en cercles autour de la tête du sorcier. Quand sa magie est libérée, la gemme peut absorber un sort lancé par un sorcier ennemi. Si le propriétaire avale alors la pierre, il gagne la connaissance de ce sort, devenant ensuite capable de le lancer pendant la bataille.

Usage unique. La Gemme de Tarante peut être utilisée chaque fois que vous parvenez à dissiper un sort adverse (excepté les sorts liés). Le propriétaire de la gemme devient alors capable de lancer le sort lui-même (limité toutefois par son niveau de magie) pour le reste de la partie, même si ce sort provient d'un domaine auquel il n'a pas accès.

FAMILIER DE SORT 10 points

Un familier de sort est un familier qui peut mémoriser des sorts pour le compte de son maître, lui donnant un plus large panel de sorts à libérer au cours de la bataille.

Le sorcier connaît un sort de plus que la normale.

PIERRE DE POUVOIR 10 points

Avec une pierre de pouvoir, un sorcier peut concentrer la magie pour lancer plus facilement certains de ses sorts les plus puissants. La création d'une telle pierre est extrêmement difficile, nécessitant un rituel connu seulement de quelques seigneurs sorciers. Lorsqu'un sorcier frotte la pierre de pouvoir, l'artefact brille pendant une fraction de seconde avant de se ternir à jamais. Mais, pendant ce bref instant, les vents de magie se mettent à souffler en tempête !

Usage unique. Le Sorcier peut déclarer qu'il utilise le pouvoir de la pierre immédiatement avant de lancer un sort. 1D3 dés sont alors ajoutés à la poignée de dés qui va être utilisée pour lancer le sortilège (vous devez utiliser au moins un dé provenant de la réserve de pouvoir).

PIERRE DE CHANCE 10 points

Chargées d'un pouvoir divinatoire, ces pierres sont très utiles pour un sorcier qui influe sur le délicat équilibre des vents de magie. On dit que ceux qui portent une telle pierre sont capables de tromper le destin, pour un temps tout du moins.

Usage unique. Le porteur peut relancer autant de dés qu'il le désire sur un jet de lancement ou de dissipation de la magie. Cela peut annuler un fiasco, provoquer un pouvoir ultime ou un fiasco.

PARCHEMIN DE PROTECTION 10 points

Sur ce parchemin figure un dessin grossier d'un bouclier portant les armoiries d'un royaume disparu depuis longtemps.

Usage unique. Quand un ennemi lance un sort, le propriétaire peut déclarer qu'il utilise le parchemin de protection au lieu de tenter une dissipation (cela remplace la dissipation normale qui ne pourra donc pas être tentée ensuite). Le sort est lancé normalement mais la cible bénéficie d'une Résistance à la Magie (3) contre ce sort.

BÂTON DE SORCIER 10 points

À travers le monde de Warhammer, nombreux sont les sorciers qui portent un bâton comme marque de leur statut et comme un outil pour les aider à focaliser et à contrôler leurs pouvoirs.

Ce bâton permet à son porteur d'utiliser un dé de plus que normalement autorisé quand il tente de lancer un sort (par exemple, un Sorcier qui ne peut normalement utiliser que deux dés pour lancer un sort sera capable d'en utiliser trois).

OBJETS ENCHANTÉS

Cette section regroupe tout un tas d'objets qui seraient trop spécifiques pour appartenir à une autre catégorie. Ils font cependant partie des objets magiques les plus recherchés et appréciés.

FORTERESSE PLIABLE DE FOZZRIK 100 points

Une fois les zones de déploiement définies, mais avant que les armées ne soient déployées, ajoutez une tour de guet (ou tout autre bâtiment d'une taille équivalente) dans votre zone de déploiement. Ce bâtiment est dès lors traité comme un bâtiment ordinaire.

Si vous ne disposez pas d'un bâtiment adéquat, vous ne pouvez pas utiliser la Forteresse pliable.

CHAPEAU DE SORCIER 75 points

Le porteur est considéré comme un Sorcier de niveau 2, pouvant utiliser un domaine choisi au hasard. Cependant, il souffre de Stupidité.

COURONNE DE COMMANDEMENT 40 points

La Couronne de Commandement a été portée lors d'innombrables batailles. Quiconque la porte gagne l'autorité et le charisme d'un puissant chef de guerre, inspirant à ses sujets un courage sans faille.

La Couronne de Commandement donne à son porteur et à son unité la règle spéciale Tenace tant que le porteur reste dans l'unité.

ANNEAU DE RUBIS DE RUINE 35 points

Cet anneau est orné de sceaux arcaniques et réhaussé d'une grappe de rubis.

Sort lié, Pouvoir niveau 4. L'Anneau Rubis de Ruine contient le sort Boule de Feu du Domaine du Feu.

POTION DE SOIN 25 points

Une potion faite à partir d'écorce d'armoise et de poudre de corne de licorne, mélangées dans un bol d'or lors du solstice d'hiver. Cette potion ressoude les os, referme les plaies et étanche le flot de sang coulant des plaies mortelles.

Usage unique. La Potion de Soins peut être bue au début du tour du joueur contrôlant la figurine. Celle-ci récupère immédiatement 1D3 points de vie (ignorant les points de vie additionnels fournis par une monture) perdus au cours de la partie.

PIERRE DE VIE D'ASHRAAZ 30 points

La Pierre de Vie d'Ashraaz est une gemme noire qui est portée autour du cou. Quand son pouvoir est invoqué, un rai de lumière en jailli et baigne le porteur et son adversaire dans une chaude lumière jaune. Quand la lumière s'estompe, les blessures de son porteur ont été magiquement transférées à son ennemi.

Usage unique. La Pierre de Vie d'Ashraaz peut être utilisée au début de n'importe quelle phase de corps à corps. Le porteur peut échanger son nombre de blessures actuel avec le nombre de blessures d'une figurine ennemie au contact. Ces effets perdurent jusqu'à la fin de la partie.

ORBE DE TONNERRE 30 points

Lorsque le sort contenu dans l'orbe est libéré, le ciel s'obscurcit et de lourds nuages noirs viennent recouvrir le champ de bataille. Les nuages épais forment une barrière et les puissantes bourrasques magiques empêchent les créatures volantes de voler à haute altitude.

Sort lié, Pouvoir niveau 4. Reste en jeu. L'Orbe de Tonnerre contient une malédiction qui affecte toutes les figurines dotées de la règle Vol. Quand le sort est lancé, aucune figurine ne peut se déplacer en utilisant la règle spéciale de Vol et doit donc se déplacer au sol en utilisant leur valeur normale de Mouvement.

TAPIS D'ARABIE 25 points

Figurine d'infanterie uniquement. Le propriétaire du tapis d'Arabie gagne la règle spéciale Vol(10). Il ne peut plus rejoindre d'unités.

MASQUE TERRIFIANT DE ... AAAH ! 25 points

Ne regardez jamais ce masque. Les dieux seuls savent ce que vous pourrez y voir !

Le porteur de ce masque provoque la Terreur. Cependant, les autres figurines ne peuvent jamais utiliser son Commandement.

L'AUTRE ESQUILLE DU TROMPEUR 25 points

Un éclat noir comme la nuit dont on dit qu'il serait la prison d'une parcelle de l'essence du Trompeur. Quiconque s'en approche peut être défait par son aura troublante.

Le porteur, et toutes unités (amies comme ennemies) en contact socle à socle doivent relancer les sauvegardes invulnérables réussies.

BOTTES DE VOL 20 points

Cette élégante paire de bottes en daim enchantées permet à son porteur de flotter à quelques centimètres du sol et de se déplacer à une vitesse incroyable. Le porteur peut traverser le champ de bataille à toute allure, ses bottes irradiant d'énergie magique.

Figurine à pied uniquement. Les Bottes de Vol donnent à leur porteur une valeur de Mouvement de 10, ainsi que les règles spéciales Guide et Rapide.

POTION DE FORCE 10 points

Une infusion magique puissante créée à partir de sang de troll et du cœur d'un griffon. L'épaisse liqueur noire contenue dans cette simple fiole est une Potion de Force, qui permet à celui qui la boit de causer des dégâts dévastateurs.

Usage unique. Cette potion peut être bue au début de n'importe quelle phase. Le Personnage gagne +D3 en Force jusqu'à la fin du tour.

POTION D'ENDURANCE 10 points

Celui qui consomme cette potion voit sa peau se raidir alors que les épées et les flèches rebondissent sur lui, y compris sur les parties de son corps qui ne sont pas protégées.

Usage unique. Cette potion peut être bue au début de n'importe quelle phase. Le Personnage gagne +D3 en Endurance jusqu'à la fin du tour.

POTION DE VITESSE 10 points

La Potion de Vitesse est un liquide bleu et chaud qui est conservé dans une petite fiole pour être bue en temps de besoin. Quand elle est bue, elle confère au buveur un afflux de vitesse surnaturelle.

Usage unique. Cette potion peut être bue au début de n'importe quelle phase. Le Personnage gagne +D3 en Attaques jusqu'à la fin du tour.

BANNIÈRES MAGIQUES

Certaines unités sont autorisées à brandir une bannière magique, ceci est alors indiqué dans leur liste d'armée. Le seul personnage autorisé à brandir une bannière magique est le Porteur de la Grande Bannière de l'armée.

Une bannière magique ne peut être portée que par le porte-bannière de l'unité, comme précisé dans le livre d'armée.

BANNIÈRE DE BATAILLE 70 points

La magie tissée dans la trame de la Bannière de Bataille emplit de détermination et de bravoure tous ceux qui combattent sous elle.

Une unité avec cette bannière magique ajoute +D6 à sa résolution de combat. Lancez le dé à chaque fois qu'elle est utilisée.

BANNIÈRE DE PUISSANCE 55 points

La Bannière de Puissance incite ceux qui combattent sous elle à de grands exploits.

Une unité avec cette bannière magique gagne +1 à ses jets pour toucher au premier round de chaque combat.

BANNIÈRE DE GÉMISANTE 50 points

Ceux qui marchent sous la Bannière gémissante savent que leurs ennemis trembleront de peur quand le sinistre visage qui l'orne se mettra à gémir et hurler, répandant la terreur !

Une unité avec cette bannière magique cause la Terreur.

ICÔNE DE FER MAUDIT 5 points

Cet objet enchanté (créé lorsqu'un boulet de canon tua l'infâme nécromancien Gabriel Dumort) confère à son porteur une protection face aux tirs des machines de guerre.

Le personnage (et son éventuelle unité) gagne la règle spéciale Sauvegarde Invulnérable (6+) contre les tirs des Machines de Guerre.

FAMILIER DE COMBAT 5 points

Un familier de combat est un familier qui accompagne son maître pour le protéger. Ce garde du corps magique prend habituellement la forme d'un petit guerrier ou d'une minuscule créature monstrueuse.

La figurine gagne une attaque additionnelle de Force 3. Cette attaque ne bénéficie pas de l'arme maniée par le Personnage. Vous pouvez toujours prendre un autre Objet Enchanté en plus du Familier de Combat, et ce dernier ne compte pas dans la limite de points d'objets magiques autorisée pour le Personnage.

BANNIÈRE DE TÉNACITÉ 50 points

La Bannière de Ténacité incite magiquement ses porteurs à tenir leur position à tout prix. Les vaincre sera difficile, car ils ne se préoccupent plus du nombre des leurs qui tombent au combat.

Une unité avec cette bannière magique gagne la règle spéciale Tenace.

ÉTENDARD DU CARNAGE 35 points

L'Étendard du Carnage est ainsi appelé car ceux qui le portent au combat sont toujours les plus pressés de traverser le champ de bataille et de charger l'ennemi !

Une unité avec cette bannière magique peut relancer ses distances de charge.

ÉTENDARD RASOIR 30 points

Les régiments qui portent l'étendard rasoir tranchent bien plus facilement à travers l'armure de leurs ennemis.

Une unité avec cette bannière magique gagne la règle spéciale Perforant (1).

ÉTENDARD DE PROTECTION 25 points

Cet étendard est tissé d'une magie gardienne qui protège les troupes qui le porte.

Une unité avec cette bannière magique gagne la règle spéciale Sauvegarde Invulnérable (6+) contre les tirs.

BANNIÈRE D'EFFROI 25 points

Cette bannière est horrible à regarder. La trame même du tissu est imprégnée de puissants sortilèges capables d'inspirer la peur aux ennemis même les plus endurcis.

Une unité avec cette bannière magique cause la Peur.

ÉTENDARD DU RANGER 25 points

Cet étendard accorde à son unité l'agilité et la capacité d'effectuer des reconnaissances.

Une unité avec cette bannière magique gagne la règle spéciale Guide. Si l'unité est montée, alors les montures bénéficient elles aussi de la règle spéciale Guide.

ÉTENDARD DE PROTECTION ARCANIQUE 20 points

Cette bannière magique absorbe l'énergie des sorts hostiles avant de la dissiper dans les airs.

Une unité avec cette bannière magique gagne la règle spéciale Résistance à la Magie (2).

BANNIÈRE DE GUERRE 20 points

Cette bannière est un étendard séculaire, taché et imbibé de sang, véritable témoignage des guerres infinies du monde de Warhammer. Les troupes qui combattent sous cette bannière sont remplies de courage et de détermination.

Une unité avec cette bannière magique ajoute +1 à sa résolution de combat.

BANNIÈRE DE BRAVOURE 20 points

Cette bannière est un symbole de sacrifice et de dévotion.

Une unité avec cette bannière magique gagne la règle spéciale Immunité (Panique).

BANNIÈRE DE RAPIDITÉ 20 points

Peu importe le temps, la Bannière de Rapidité flotte toujours, comme portée par le vent. Ceux qui marchent sous elle avancent à grande vitesse.

Une unité avec cette bannière magique gagne la règle spéciale Rapide.

BANNIÈRE DE COURAGE 15 points

Un étendard sacré qui a été porté avec honneur à travers maintes batailles. Des sorts de courage et de résistance sont tissés dans sa trame, ce qui fait que les troupes qui le portent ne fuient quasiment jamais le combat.

Une unité avec cette bannière magique peut relancer ses tests de moral ratés.

ÉTENDARD DE DISCIPLINE 15 points

Cette puissante bannière confère à son unité un grand courage, les rendant plus braves et plus déterminés. Ceux qui partent à la guerre derrière cet étendard le font sous le regard sévère du visage représenté sur la bannière et savent qu'ils doivent continuer le combat à tout prix.

Une unité avec cette bannière magique a +1 à sa valeur de Commandement mais elle ne peut pas utiliser la règle spéciale du Général Présence Charismatique. Si le Général rejoint cette unité, les autres unités utilisant sa Présence Charismatique ne bénéficient pas du +1 de sa valeur de Commandement.

ORIFLAMME EN OS DE LICHE 10 points

Le symbole figurant sur cette bannière est vieux et brûle les yeux quand on le regarde. Mais ceux qui marchent à la bataille sous cet étendard sont protégés par un bouclier arcanique.

Une unité avec cette bannière magique gagne la règle spéciale Résistance à la Magie (1).

BANNIÈRE DE LA FLAMME ÉTERNELLE 10 points

Cette bannière brûle d'un feu inextinguible, nimbant de flammes les armes de ses porteurs et embrasant leurs regards.

Une unité avec cette bannière magique gagne la règle spéciale Attaques Enflammées.

ORIFLAMME SCINTILLANT 5 points

Alors que cette bannière brillante flotte dans la brise, elle instille à ceux qui marchent sous elle la certitude qu'ils seront victorieux.

Usage unique. Une unité avec cette bannière magique peut relancer son premier test Commandement raté.

BANNIÈRE DU DEVOIR 5 points

Cette bannière brille d'une lumière apaisante qui emplit le cœur des guerriers désespérés de courage et de la volonté de se battre.

Une unité avec cette bannière magique gagne +1 à son Commandement quand elle tente un test de ralliement.

BANNIÈRE ÉPOUVANTAIL 5 points

Les restes déformés d'un terrifiant épouvantail laissé trop longtemps sous la lumière de Morrslieb. Il a été retiré d'un champ et est maintenant devenu une bannière capable d'effrayer tout ce qui a des ailes.

Une unité avec cette bannière magique cause la Peur aux figurines dotées de la règle spéciale Vol.

UN MONDE EN PLEIN CHAOS.

UNE ÉPOQUE DE HÉROS.

UN ÂGE DE CONFLITS.

Entrez, si vous l'osez, dans le monde de Warhammer, un lieu étrange et dangereux, déchiré par la guerre et les massacres, menacé par les puissances du Chaos. Warhammer, le jeu des batailles fantastiques, vous place à la tête d'une force de guerriers, de monstres et de machines de guerre. A l'aide d'armées de figurines Citadel, affrontez-vous sur le champ de bataille, libérez votre magie, assombrissez le ciel de nuées de flèches et écrasez l'ennemi à coups d'épée et de lance.

Ce livre renferme toutes les informations nécessaires pour devenir un général de Warhammer, dont des règles complètes pour livrer bataille.