

WARHAMMER ARMIES PROJECT 9E EDITION

RÉCAPITULATIF DES RÈGLES – V.2.1.2

TOUR DU JOUEUR

❖ PHASE DE MOUVEMENT (P.16)

Réalisez les étapes dans l'ordre suivant :

- > Début de la phase (p.19) : Actions spéciales
- > Déclaration de charge (p.20)
 - Réactions (p.20-21)
 - Tenir sa position
 - Tenir et tirer
 - Fuir
 - Tirer et fuir (Cavalerie légère p.72 et Tirailleurs p.80)
- > Distance de charge (p.22) : M+2D6 (garder le dé le + élevé)
- > Mouvements obligatoires (p.28)
 - Rallier les unités en fuite (Les unités ayant 25% ou moins de leur effectif initial divise leur Cd par 2)
 - Déplacer les unités en fuite
- > Autres mouvements (p.30)
 - Mouvements normaux, arrière, latéral, marche forcée
 - Renforts

❖ PHASE DE MAGIE (P.32)

Déterminez les vents de magie, puis suivez les étapes jusqu'à ce que le joueur ne peut plus, ou ne souhaite plus lancer de sorts.

- > Vents de Magie (p.35) : 2D6 (+2D par tranche de 2000pts si +de 2000pts)
 - Réserve de Pouvoir = résultat du jet Vents de Magie
 - Réserve de Dissipation = dé + élevé du résultat du jet Vents de Magie
 - Canaliser les dés
- > Lancement d'un sort (p.36) : choisir le nombre de dés de Pouvoir (max niveau du Sorcier +2)
- > Dissipation d'un sort (p.40) : choisir le nombre de dés de Dissipation
- > Résolution du sort (p.41)
- > Passer au sort suivant

❖ PHASE DE TIR (P.43)

Suivez ces étapes une par une pour chaque unité voulant tirer.

- > Désignez une unité pour tirer
- > Choisissez une cible (p.44)
- > Jets pour toucher (p.45)
- > Jets pour blesser (p.47)
- > Jets de sauvegarde (p.48)
- > Retrait des pertes (p.49)

❖ PHASE DE CORPS À CORPS (P.50)

Le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre de résolution des combats rapprochés, puis suit les étapes ci-dessous une par une.

- > Livrer un round de corps à corps (p.51)
- > Calcul des résultats de combat (p.57)
 - Le perdant effectue un test de moral (p.59)
 - Fuite et poursuite (p.61)

MOUVEMENT

	Normal	Rapide + M≤6	Rapide + M≥7
Normal	M	M	M
Arrière, latéral	M / 2	M / 2	M / 2
Marche Forcée	M x 2	M x 2	M x 2
Charge	M + 2D6*	M + 2D6	M + 3D6**
Charge ratée	2D6*	2D6	3D6**
Fuite / Poursuite	2D6	3D6**	3D6

* Garder le meilleur Dé

** Garder les 2 meilleurs Dés

M = Caractéristique en Mouvement, Rapide = Règle spéciale rapide p.78

TIR (P.45)

Score pour toucher (7 - CT)

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Modificateurs de Tir (p.45-46)

- ❖ Se déplacer et Tirer -1
- ❖ Tir à portée courte (cible à 4 pas ou moins) +1
- ❖ Tenir sa position et tirer -1
- ❖ Personnage isolé avec une PU de 2 ou moins -1
- ❖ Cible derrière un couvert Léger/Lourd -1/2
- ❖ Cible possède la règle spéciale Tirailleurs -1
- ❖ Tirs multiples et Tirs de volée -1
- ❖ Tirs précis et Tirs rapides -1

LIGNES DE VUE (P.13)

- ❖ Pour qu'une figurine ai une ligne de vue sur une autre, vous devez être capable de tracer une ligne ininterrompue depuis l'arc frontal de son socle jusqu'au socle de la cible. Cependant, les figurines peuvent voir et être vues par dessus d'autres figurines ou terrain si ces derniers ont une P.U. inférieure à la leur.

JET POUR TOUCHER AU CORPS À CORPS (P.54)

	CC de la 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+

CC = cible: 4+
cible< : 3+
cible<du double: 2+
cible<du double: 5+
cible<du double +3: 6+

JET POUR BLESSE (P.55)

	Endurance 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+

F = E: 4+
F>1pts de E: 3+
F>2pts de E: 2+
F<1pt de E: 5+
F<2pt de E: 6

SAUVEGARDES D'ARMURE (P.56)

Armure	Jet de sauvegarde	Règles spéciale
Armure légère	+1/6+	-
Armure intermédiaire	+2/5+	-
Armure lourde	+3/4+	-
Armure complète	+4/3+	-
Caparaçon	+1/6+	-1 en M, et lancer les dés
Bouclier	+1/6+*	Parade (6+)**
Rondache	+1/6+**	Parade (6+)**

* Pas de sauvegarde contre les attaques de Tir arrières, +1 contre les attaques de Tir de front si l'unité portant les boucliers est une infanterie.

** Pas de sauvegarde contre les attaques de Tir.

*** S'applique uniquement si utilisé à pieds avec une arme de base.

Modificateurs de sauvegarde d'armures

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

* Plus les modificateurs de la règle spéciale Perforant(x).

CALCUL DES RÉSULTATS DE COMBAT (P.57-58)

- ❖ Points de vie enlevés +1 par PV
- ❖ Charge +1
- ❖ Rang supplémentaire +1 par rang jusqu'à +3
(L'unité ne doit pas être désorganisée)
- ❖ Attaque de Flanc +1 par Flanc
- ❖ Attaque par Derrière +2
- ❖ Surnombre +1 si P.U. > à l'adversaire
- ❖ Position dominante +1
- ❖ Bannière +1 par Bannière
- ❖ Grande Bannière +1
- ❖ Carnage en Défi +1 par PV, jusqu'à +3

Indomptable - L'unité ne doit pas être désorganisée - (P.59)

- ❖ Toute unité du camp perdant utilise son Commandement non modifié pour son test de moral pourvu que la somme des P.U. de toutes les unités amies soit supérieure à la somme des P.U. 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.

PANIQUE (P.68-69)

Une unité effectue immédiatement un test de panique quand :

- ❖ Une unité a subi au moins 25% de pertes
- ❖ Une unité amie avec une PU de 10+ est détruite dans un rayon de 6 pas
- ❖ Une unité amie avec une PU de 10+ rate un test de moral dans un rayon de 6 pas
- ❖ Une unité amie avec une PU de 10+ fuis à travers une unité amie.

Présence charismatique (p.105)

- ❖ Une unité dans les 12 pas de votre général (+6 pas si le Général à une ligne de vue de 5+) peut utiliser le Cd de son général au lieu du sien sauf ci celui-ci fuis.

Tenez vos rangs ! (p.105)

- ❖ Une unité dans les 12 pas du porteur de la Grande Bannière (+6 pas si le porteur de la Grande Bannière à une ligne de vue de 5+) peut relancer les tests ratés de Moral et de panique sauf ci celui-ci fuis.

MAGIE (P.32)

Déterminez les vents de magie (P.35)

- ❖ Lancez 2D6 pour les vents de magie
> +2D6 pour chaque tranche de 2000 points après 2000 points
- ❖ Réserve de pouvoir = résultat des dés
- ❖ Réserve de dissipation = le dé le plus haut
- ❖ Canaliser les dés équivaut à lancer 1D6 pour chaque niveau de sorcellerie de son armée. Ajouter 1 dé de pouvoir pour chaque résultat de 5 ou 6, ou ajouter 1 dé de dissipation pour chaque résultat de 6.

Lancer un sort (p.36)

- ❖ Si le résultat total est égal ou supérieur au niveau du sort, le sort est lancé.
- ❖ Sur un 6, lancez un dé supplémentaire.
- ❖ Si le total des dés est inférieur à 3, le sort échoue et le Sorcier ne peut plus lancer de sort dans sa phase de magie.
- ❖ Si au moins deux 1 sont jetés le sort est un Fiasco.
- ❖ Les bonus de lancement de sort ne peuvent excéder +5.

Dissiper un sort (p.40)

- ❖ Si le résultat total est égal ou supérieur au résultat total du lanceur, le sort est dissipé.
- ❖ Sur un 6, lancez un dé supplémentaire.
- ❖ Si le total des dés est inférieur à 3, la dissipation échoue, et le Sorcier ne peut plus dissiper de sorts dans cette phase de magie.
- ❖ Les bonus de lancement de sort ne peuvent excéder +5.

Types de sorts

	Dommages direct	Projectile magique	Amélioration	Malédiction	Vortex magique
Arc frontal	O	O	N	N	O
Ligne de Vue	N	O	N	N	N
Cible engagée en combat	N	N	O	O	n/a
Lanceur engagé en combat	O	N	O	O	n/a
Cible alliée	N	N	O	N	n/a
Cible ennemie	O	O	N	O	n/a

TABLE DES FIASCOS (P.39)

- ❖ Lancer 1D6, ajouter +1 pour chaque dé utilisé pour lancer le sort

Résultat	Effet
2-3	Perte de pouvoir. Le Sorcier ne peut pas tenter de lancer d'autres sorts au cours de cette phase.
4	Perte de concentration. Le joueur adverse peut immédiatement lancer un de ses sorts de la même difficulté ou moins. 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.
5	Retour d'énergie. Le Sorcier et toutes figurines alliées dans les 12 pas qui peuvent canaliser de dés de magie subissent une touche de force 4. Le Sorcier ne peut plus lancer de sorts au cours de cette phase.
6	Drain de magie. Le lanceur perd 1D3 dés de sa réserve de pouvoir
7	Détonation. Le Sorcier et toutes les figurines à son contact subissent une touche de force 10.
8	Amnésie. Le Sorcier oublie comment jeter le sort et ne sera plus capable de l'utiliser pour le reste de la bataille.
9	Déflagration calamiteuse. 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 bénéficie pas de l'Attention messire !).
10	Possession démoniaque. 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.
11	Cascade dimensionnelle. Centrez le grand gabarit circulaire sur le sorcier, toute figurine touchée (y compris le sorcier qui ne peut bénéficier de l'Attention messire !) subit une touche de force 10.
12+	Damné par le Chaos. Le sorcier est tué, quels que soient les objets magiques ou les règles spéciales qui pourraient normalement le protéger.

Sort liés (p.42)

- ❖ Les sort liés ne bénéficient jamais de modificateur de lancement. D'un autre coté, échouer à un lancer de sort lié ne peut pas briser la concentration du porteur.
- ❖ Quand vous lancez un sort lié à un objet magique, vous pouvez ajouter 1 dé de pouvoir de votre réserve de magie pour lancer le sort, mais vous devez au moins utiliser un dé de votre réserve. Si un Fiasco survient, ne lancez pas de dé sur la table des fiascos, mais l'objet ne sera plus utilisable jusqu'à la fin de la partie.
- ❖ Les sorts liés innés sont toujours lancés dans leur version normales. Si un fiasco survient, ne tirez pas de dé sur la table des fiascos, mais le Sorcier ne pourra plus lancer de sort inné durant cette phase de magie.

REFORMATION (P.18)

Type	Quand	Test Cd
normale	Avant déplacement	Non
rapide	Après une reformation normale	Non*
Après une défaite	Après un test de moral	Oui**
Après une victoire ou un round nul	Après que l'ennemi ait passé un test de moral	Non
D'une unité restée sur place	Après que l'ennemi ait fui le combat	Oui
D'une unité restée sur place	Après avoir détruit l'unité ennemie	Non

* Nécessite un Musicien, ne peut pas changer de formations, juste un pivot.

** Le test est modifié par le nombre de points de défaite.

TYPE DE TROUPES (P.84)

	Taille de rang	Attaque de soutien	PU	LdV	Règle spéciale
Infanterie	5	1	1	1	-
Bêtes de guerre	5	1	1	1	Rapide, Sacrifiable
Cavalerie	5	1*	2	2	Rapide, Touche d'impact (I)
Infanterie monstrueuse	3	3	3	2	Peur, Rapide
Bêtes monstrueuses	3	3	3	2	Peur, Rapide
Cavalerie monstrueuse	3	3*	3	3	Peur, Rapide, Touche d'impact (I)
Monstres***	n/a	n/a	**	5	Piétinement, Rapide, Terreur
Chars	3	-	**	2	Touche d'impact (ID6), Rapide
Nuées	3	1	****	-	Sacrifiable, Tirailleur, Instable

Note: Les machines de guerre ont une Ligne de Vue de 1.

* La monture n'effectue pas d'attaques de soutien.

** Leur PU est égal à leur PV de départ, +1 pour chaque équipage ou bête en plus.

*** Les personnages montés sur un Monstre ratent leur sauvegarde d'armure sur 1 ou 2

**** Les nuées ont un PU de 3, mais comptent 0 lors d'un test de ligne de vue.

CONDITIONS DE VICTOIRE (P.134)

	Conditions des unités	Points
Décimée	Ayant la moitié de sa PU d'origine.	50% des points dépensés
Brisée	Ayant + de la moitié de sa PU d'origine et en fuite.	50% des points dépensés
Dispersée	Ayant la moitié de sa PU d'origine et en fuite.	75% des points dépensés
Morte ou en fuite	Ayant été détruite ou ayant fui la bataille.	100% des points dépensés
Blessé	Personnage ayant la moitié ou moins de ses PV.	50% des points dépensés
Le Roi est mort	Le général à été tué.	100 points supplémentaires
Etendard capturé	Pour chaque porte-étendard tué, ou porteur de la grande bannière.	25 points supplémentaires par porte-étendard, 100 points supplémentaires pour le porteur de la Grande Bannière

Par Antti Sinivuori, basé sur le travail de Mathias Eliasson

INCIDENTS DE TIR

Poudre Noire (P.III)

ID6 Résultat

1 Détruit ! La machine de guerre est détruite.

2-3 Problème ! La machine de guerre ne pourra plus tirer ce tour, ni le tour suivant.

4-6 Pas de Tir ! La machine de guerre ne peut pas tirer durant ce tour.

Catapulte (P.II3)

ID6 Résultat

1 Détruit ! La machine de guerre est détruite.

2-3 Problème ! La machine de guerre subit une blessure sans sauvegarde d'armure possible et ne pourra plus tirer ce tour, ni le tour suivant.

4-6 Pas de Tir ! La machine de guerre ne peut pas tirer durant ce tour.

ETAT-MAJOR (P.95)

Champion (p.96)

❖ Retiré en dernier comme perte.

❖ Suivez-moi ! Une unité accompagnée d'un Champion relance les jets ratés lors d'une marche forcée, reformation et s'abstenir de poursuivre.

Porte-étendards (p.96)

❖ Retiré en second comme perte.

❖ Suivez l'étendard ! Une unité accompagnée d'un Porte-étendard gagne +1 lors de la résolution de combat.

Musicien (p.97)

❖ Retiré en premier comme perte après les unités standard.

❖ Du nerf les gars ! Une unité accompagnée d'un Musicien sur son rang frontal gagne tous les combats nuls de 1, sauf si le camp opposé possède aussi un musicien dans ce cas le combat est nul.

❖ Ralliez vous à moi ! Une unité accompagnée d'un Musicien peut relancer ses tests de Cd quand il tente un ralliement.

❖ Reformation rapide Une unité accompagnée d'un Musicien peut effectuer une reformation rapide dans sa phase d'autres mouvements.

> L'unité peut pivoter sans changer de formation, effectuer un mouvement normal et tirer compte comme un mouvement normal.

NOMBRE MINIMUM D'UNITÉ (P.129)

❖ Une armée doit toujours inclure au moins une unité supplémentaire par tranche de 500 points en plus de ses seigneurs et héros.

ALLIANCES (P.131)

	Liés par le sang	Fiable	Peu fiable	Désespérée
Présence charismatique	Oui	Non	Non	Non
Tenez vos rangs !	Oui	Non	Non	Non
Joindre unité alliée	Oui	Non	Non	Non
Provoque test de panique	Oui	Oui	Oui	Non
Considéré comme amie pour les sorts de magie	Oui	Oui	Non	Non
Tests de terrain dangereux quand une unité alliée fuit à travers ses alliés	Non	Non	Non	Oui

Traduit et modifié par Olivier Sevilla

ARMES

Armes de Corps à corps (p.90)

Nom	Portée	Force	Règles spéciale
Arme de base	Combat	-	-
Arme d'hast	Combat	+1	Nécessite deux mains
Arme lourde	Combat	+1	Nécessite deux mains, Bonus de Force (1), -2 Initiative
Fléau	Combat	De l'utilisateur	Nécessite deux mains, Bonus de Force (2)
Lance (Infanterie)	Combat	De l'utilisateur	Rang supplémentaire (1), Bonus de Force (1)*, +1 Initiative*
Piques	Combat	De l'utilisateur	Nécessite deux mains, Rang supplémentaire (3), Bonus de Force (1)*, +3 Initiative*
Lance (Cavalerie)	Combat	De l'utilisateur	Bonus de Force (1)**, +1 Initiative**
Lance de Cavalerie	Combat	De l'utilisateur	Bonus de Force (2)***, +2 Initiative**
Arme de base additionnelle	Combat	De l'utilisateur	Attaque +1 Nécessite deux mains, Parade (6+)

* S'applique seulement les tours où l'unité est chargée de face. Le bonus de Force s'applique seulement contre les BG, Ca, IM, BM, CM, Ch et Mo.

** S'applique seulement les tours où l'unité charge, et uniquement contre l'unité chargée.

Armes de Tir (P.92)

Nom	Portée	Force	Règles spéciale
Arc court	18 pas	3	Tirs multiples (2)*, Tir de volée
Arc	24 pas	3	Tirs multiples (2)*, Tir de volée
Arc long	30 pas	3	Tirs multiples (2)*, Tir de volée
Arbalète	30 pas	4	Déplacement ou Tir
Sarbacane	12 pas	1	Tirs multiples (2), Tir rapide, Attaques empoisonnées
Arquebuse	24 pas	4	Déplacement ou Tir, Perforant (1)
Pistolet	12 pas	4	Tir rapide, Perforant (1), +1 Attaque**, Tirs multiples (2)***
Javelot	12 pas	De l'utilisateur	Tir rapide
Arme de jet	8 pas	De l'utilisateur	Tirs multiples (2), Tir rapide
Hache de jet	6 pas	De l'utilisateur +1	Tir rapide
Fronde	18 pas	3	Perforant (1), Tirs multiples (2)*

* S'applique seulement les tours où l'unité n'a pas bougé. Ne peut être utilisé en réaction à une charge.

** Si combiné à une arme de base.

*** Nécessite une paire de pistolets, nécessite donc deux mains.

CHAMP DE BATAILLE (P.114)

Terrain découvert (p.114)

- ❖ Tout terrain dont la nature n'est pas spécifiée est traitée comme un terrain découvert.

Terrain infranchissable (p.114)

- ❖ Les unités ne peuvent pas volontairement être déployées, se déplacer, entrer ou traverser un terrain infranchissable.
- ❖ Les unités peuvent fuir dans un terrain infranchissable, mais doivent effectuer un test de terrain dangereux.
- ❖ Un terrain infranchissable à une ligne de vue de 5.

Terrain dangereux (p.114)

- ❖ Quand une unité marche, charge, fuit, poursuit ou marche rapidement dans ou à travers un terrain dangereux elle doit effectuer un test de terrain dangereux - lancer 2D6, sur un 1, l'unité subit une blessure sans sauvegarde d'armures possible.
- ❖ Les cavaleries, cavaleries monstrueuses, chars et nuées considèrent tous les terrains autre que découvert comme terrains dangereux. Un char ou une nuée qui rate son test de terrain dangereux subit ID6 blessures au lieu d'une seule.

Collines (p.115)

- ❖ Les collines sont considérées comme des terrains découverts.
- ❖ Les collines ont une Ligne de Vue de 3 par niveau qu'elle possède. Les unités au sommet ajoutent +3 à leur Ligne de Vue. Les collines confèrent un bonus dans le calcul de résolution des combats.

Forêts (p.117)

- ❖ Les forêts ont une Ligne de Vue de 5. Les unités dans ou derrière une forêt ne peuvent pas voir ou être vues à travers si il y a plus de 5 pas entre eux et leurs ennemis.
- ❖ Les cavaleries, cavaleries monstrueuses, et chars considèrent les forêts comme terrains dangereux.
- ❖ Les unités avec la règle spéciale Vol qui commencent et terminent leur vol dans une forêt doivent effectuer un test de terrain dangereux.
- ❖ Les forêts offrent un couvert léger.
- ❖ Une unité combattant avec la majorité de ses figurines dans une forêt, ne peut jamais obtenir un bonus de rang.

Rivières (p.117)

- ❖ Une unité partiellement dans une rivière ne peut jamais effectuer une marche forcée ou obtenir un bonus de rang en combat.
- ❖ Les pont éventuels sont traités comme des terrains découverts.

Marais (p.118)

- ❖ Une unité partiellement dans un marais à un malus de -1M. Les marais sont des terrains dangereux pour toutes les unités autres que les Tirailleurs. Les cavaleries, cavaleries monstrueuse et les chars qui entrent dans les marais échouent leur test de terrain dangereux sur un 1 ou 2 au lieu d'un 1.

Obstacles (p.119-120)

- ❖ Les cavaleries, cavaleries monstrueuse, chars et nuées considèrent les Obstacles comme des terrains dangereux. En plus, les unités qui attaquent une unité derrière un obstacle perdent leur bonus de charge.
- ❖ Les obstacles ont une Ligne de Vue de 0. Quand une unité tire sur une unité derrière un obstacle et que sa base est en contact avec lui, la cible compte comme étant à couvert. Les tireurs en contact socle à socle avec un obstacle, l'ignore en ce qui concerne les tests de ligne de vue.
- ❖ Lors d'une charge, mesurer toute distance par rapport à l'obstacle plutôt que l'unité qui s'y cache.
 - > Clôtures et haies
Accorde un couvert léger à l'unité cachée derrière, et un malus de -1 pour toucher lors d'une charge contre elle.
 - > Murs
Accorde un couvert lourd à l'unité cachée derrière, et un malus de -1 pour toucher lors d'une charge contre elle.
- ❖ Les machines de guerre en corps à corps derrière un obstacle sont considérées comme étant derrière un obstacle défendu.

RÈGLES SPÉCIALES (P.70)

AQUATIQUE

- ❖ 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 A 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 (*)

- ❖ 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 (*)

- ❖ Les figurines dotées de cette règle spéciale ne disposent pas d'une caractéristique d'Attaques figée, mais exprimée par un jet de dé, comme ID3, ID6 ou ID6+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 attaques électriques ont la règle spéciale Ignore l'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

- ❖ Une figurine dotée de cette règle reçoit un bonus de +1 à tous ses jets pour blesser. Par exemple, si elle blessait 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 effectuées avec une arme magique).

ATTAQUES ENFLAMMÉES

- ❖ 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 effectuées avec une arme magique).

ATTAQUES GLACIALES

- ❖ 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. Les figurines avec Attaques glaciales ont également la règle Immunité (Attaques glaciales).

À moins que ce ne soit précisé différemment, une figurine avec cette règle spéciale a des Attaques glaciales aussi bien pour ses tirs que pour ses attaques au corps à corps. Les sorts lancés par la figurine ne bénéficient pas de cette règle, tout comme les attaques faites avec des armes magiques, qu'elles soient des tirs ou des attaques au corps à corps.

ATTAQUES MAGIQUES

- ❖ Toutes les attaques faites par des sorts, des objets magiques et cette règle spéciale sont des attaques magiques. Les tirs fait 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

- ❖ 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 (*)

- ❖ 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.

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.

BONUS DE FORCE (*)

- ❖ 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

- ❖ Les figurines avec cette règle peuvent choisir de se déployer de façon "cachée" dans une unité alliée. Notez dans quelle unité que 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 placerez 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

❖ 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 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

Si une unité de cavalerie légère est rejointe par un personnage avec une sauvegarde d'armure supérieure à 5+, l'unité perd cette règle tant que le personnage l'accompagne.

❖ 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 et peut se rallier automatiquement au début de son prochain tour. 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 suite 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 cavalerie avec une sauvegarde d'armure de 5+ et/ou des caparaçons ne peut pas bénéficier de la règle spéciale Cavalerie légère.

CHARGE DÉVASTATRICE

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

COMBAT SUR PLUSIEURS RANGS (*)

- ❖ 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

- ❖ 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

- ❖ Si une figurine dotée de la règle spéciale Coup Fatal obtient un 6 sur un jet pour blesser au corps à corps, 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 dommages dus au coup fatal.

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

Notez que si une attaque dotée de cette règle blesse automatiquement, la règle spéciale Coup Fatal est ignorée. À 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

- ❖ 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 subissent un malus additionnel de -1, sauf si le contraire est précisé.

ÉCLAIREURS

- ❖ Avant de démarrer la phase de déploiement, une unité avec la règle spéciale éclaireurs, peut choisir de ne pas de 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. Notons qu'une figurine Personnage ne peut joindre une unité d'éclaireurs uniquement 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

- ❖ Avant de commencer le déploiement, une unité dotée de la règle Embuscade n'est pas déployée 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 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 si possède lui aussi la règle d'Embuscade. Enfin, vous ne pouvez pas déployer toute votre armée en embuscade. Pour chaque unité de base qui se déploie en utilisant cette règle, au moins une unité de base doit être déployée normalement (pour plus d'informations, voir le chapitre "Choisir votre armée").

ESQUIVE (*)

- ❖ Les figurines avec cette règle gagnent une Sauvegarde invulnérable (*) contre les attaques dans son arc avant (y compris les gabarits, les piétinements et les touches d'impact). Elle 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

- ❖ 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 créatures éthérées ne peuvent être blessées que par des sorts, des attaques magiques, des armes magiques et des effets 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

- ❖ 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

- ❖ 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

- ❖ Pour représenter leur fureur et leur absence d'instinct de survie, les troupes frénétiques gagnent +1 Attaque et Immunité (Psychologie).
- ❖ **Rage berserk**
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 qui inclut une ou plusieurs frénétique ne peut pas se restreindre de poursuivre un ennemi qu'elle bat au corps à corps : elle doit soit poursuivre (si l'ennemi s'est enfui), soit effectuer une charge irrésistible (si l'ennemi a été exterminé).

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**

À 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 (*)

- ❖ 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

- ❖ 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

- ❖ Une figurine attaquant au corps à corps un ennemi hait 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 hait 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, elle doit relancer le jets de Commandement réussi visant à l'empêcher de se restreindre de poursuivre un ennemi contre lequel elle a 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 si l'agissait du premier round de combat pour ce qui est de la Haine.

IGNORE LES COUVERTS

- ❖ 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

- ❖ Si une figurine a 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 (*)

- ❖ Les figurines qui ont la règle spéciale Immunité ignorent les effets de la règle spécifiée 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 nonphysique. Les attaques physiques causent toujours des dégâts comme à l'accoutumée, seuls les bonus de l'énergie ignorée sont annulés.

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). Cependant, elles ne peuvent jamais fuir en réponse à une charge. Leur fierté, ou leur apathie, les en empêche.

INDÉMORALISABLE

- ❖ Les figurines avec cette règle spéciale bénéficient de la règle Immunité (Psychologie) et réussissent automatiquement leurs tests de moral. 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

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

INSTABLE

- ❖ 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 (*)

- ❖ 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 (*)

- ❖ Les figurines dotées de cette règle spéciale n'ont pas de caractéristique 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

- ❖ 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 (*)

- ❖ 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

- ❖ Une unité qui comprend une figurine (ou plus) qui cause la Peur reçoit un bonus de +1 à la Résolution des Combats. Si la Puissance d'Unité des figurines causant la Peur est égale ou supérieure au double de la PU de l'unité adverse, alors le bonus à la Résolution des Combats passe à +2. Il est à noter que le bonus à la Résolution des Combats octroyé par la Peur ne se cumule pas si plusieurs unités causant la Peur participent à un même combat.

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

- ❖ 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 ID6 touches automatiques (ID3 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).

À moins qu'il ne soit spécifié différemment, les règles spéciales qui s'appliquent aux attaques normales de la figurine ne s'appliquent pas aux attaques de Piétinement.

RAPIDE

- ❖ Lorsqu'elle charge, une unité entièrement constituée de figurines Rapides avec un mouvement de 7 ou plus, lance 3D6 et défasse 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 défasse 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 moins
Charge	Mouvement + 2D6	Mouvement +3D6 (choisissez les 2 meilleurs dés)
Charge ratée	2D6	3D6 (choisissez les 2 meilleurs dés)
Fuite/ Poursuite	3D6 (choisissez les 2 meilleurs dés)	3D6

RÉGÉNÉRATION (*)

- ❖ 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 (*)

- ❖ 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 valeurs de Résistance à la Magie, les deux valeurs ne se combinent pas. Utilisez la valeur la plus élevée.

SACRIFIABLE

- ❖ 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.

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

- ❖ 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 utilisé 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.

❖ 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 choisit 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

- ❖ 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 agira normalement pendant le tour.

Si le test échoue, 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 peuvent 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

- ❖ 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

- ❖ 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

❖ 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 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. À 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" avant de déterminer la portée de la charge. Ce changement est gratuit et se produit dès que l'unité déclare une charge ou une réaction à une charge. 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 formera 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.

❖ 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 face à une charge ne provoque pas la panique des unités alliées et se rallie automatiquement lors de la phase de mouvements obligatoire de son prochain tour. 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.

❖ 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 subit une pénalité additionnelle de -1 pour toucher. 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, il ne peuvent pas jouir d'un bonus de rangs ou être indomptable. 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 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'un 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.

TIRLENT

- ❖ Les armes soumises à cette règle ne peuvent pas être utilisées pour tenir sa position et tirer.

TIRS MULTIPLES (*)

- ❖ 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

- ❖ Une figurine dotée de cette règle spéciale peut effectuer un tir précis au lieu d'un tir ordinaire. Un tir précis subit une pénalité de -1 pour toucher en plus de tout autre modificateur.

À 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.

TIR RAPIDE

- ❖ 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 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 (ID6 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

- ❖ Une Unité mixte est composée en général de deux types de troupes différents, avec un ou plusieurs maîtres de meute qui dirige le reste de l'unité. Les maîtres peuvent être déployés au dernier rang de l'unité. Les Unités mixtes ne peuvent pas être rejointes par des personnages, à moins que le contraire ne soit spécifié.

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 (*)

Lorsqu'elles volent ou se déplacent au sol, les troupes volantes suivent la règle Rapide. De plus, toute unité volante composée de plusieurs figurines bénéficie de la règle spéciale Tirailleurs.

❖ 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 règles spéciales qui affectent 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 choisit 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. Une figurine avec la règle spéciale "Grande Taille" peut tracer une ligne de vue par-dessus des unités pour faire une charge contre une unité éloignée. Une unité qui charge en volant utilise le bond comme caractéristique de Mouvement.

❖ Marche forcée et Vol

Une unité qui vole peut effectuer normalement une marche forcée, 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. Notez qu'ils bénéficient quand même de la règle Rapide pour leurs fuites et leurs poursuites.