



NEMESIS



Version 1.0

::: Crédits :::



Apartado de correos 201
29692 San Luis de Sabinillas
Málaga (Espagne)
info@zenitminiatures.com
www.zenitminiatures.com

Forum France :

<http://zenitminiaturefrance.forumactif.com>

Créateurs du jeu

Angel Ascaso
Andy Ruiz
Daniel Pro Gil
Diego Lopez

Sculpteurs

Hugo Gomez
Javier Fernandez
Raul Fernandez
Thais Mariblanca Lopez

Designers et maquetistes

Javier Almazan
Javier Fernandez

Peintres

Angel Giralez
Samuel Casado
Juan José Barrena,
Marc Masclans,
Daniel Pro Gil

Illustrations et concept

Javier Almazan

Histoire

Javier Almazan

Imprimeur

Cintrano

© 2006-2008 de logotipos, imágenes e ilustraciones, pertenece a Zenit miniatures.

El resto del contenido incluido en esta publicación posee una licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España License.



Para más información:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/>

:: 1 ::

Avant de commencer

Némésis est un jeu flexible et en constante évolution. Sa licence se transforme en un jeu que n'importe quel joueur est en mesure de développer, de changer, d'améliorer, ou d'en adapter les règles. Quiconque peut apporter au jeu ce qu'il veut et chacun peut en faire sa propre version des règles. De ce principe, on contribue à faire de Némésis un jeu meilleur et adaptable à chaque type de joueur.

Les versions officielles des règles sont régulièrement publiées sur le site.

Les règles qui suivront sont la première version du règlement et les bases du système de jeu, bien qu'elles soient complètement amovibles. Vous êtes ceux qui jouent, donc ceux qui décident comment jouer.

Si vous souhaitez participer au développement de Némésis ou partager vos expériences au sein de la communauté Zénit, n'hésitez pas à prendre contact avec nous ou à visitez nos forums à ces adresses :

www.zenitminiatures.com

<http://zenitminiaturefrance.forumactif.com>

:: 2 ::

Matériel de jeu

Certaines figurines Zénit, décorées et montées sur leurs socles, et appartenant à la même armée ou à la même faction sont nécessaires. Il vous faudra aussi un indicateur métrique (règle, ruban gradué,...), plusieurs dès à dix faces, du papier et un crayon, ainsi qu'une table de jeu ou quelque chose qui puisse servir de surface de jeu.

:: 3 ::

Nécessaire pour jouer

3 : 1 : Les figurines

Némésis se joue avec des figurines de 33mm, représentant des guerriers, monstres, machines et engins. Ces figurines sont disposées sur une table de jeu qui représente le champ de bataille où s'affrontent les différents combattants.

Pour commencer à jouer, il n'est pas nécessaire d'acquérir un grand nombre de figurines, il suffit d'avoir quelques soldats et un héros qui les dirigera durant la bataille. Les starter-pack de Némésis contiennent tout le nécessaire pour jouer.

3 : 2 : Feuilles de référence

Les feuilles de référence sont disponibles sur internet. Elles contiennent toutes les informations spécifiques des figurines pour chaque faction : son nom, son profil, son coût, ses équipements, ses caractéristiques, et toutes les observations nécessaires pour jouer avec chaque faction et ses figurines respectives.

3 : 3 : Les dés

Des dés à 10 faces sont nécessaires. Le nombre qui apparaît indique la quantité de dés que l'on doit lancer en une seule fois ou la quantité que l'on peut utiliser à un autre moment du jeu, par exemple : 2D10, 1D10, 4D10,...

Atouts et inconvénients :

Dans Némésis rien n'est 100% effectif. Pour cela un résultat de 1 sur n'importe quel dés est considéré comme un échec, tant en résultat direct que modifié, excepté quand le chiffre représente une distance ou dans le cas où il n'est pas jugé comme tel, par exemple dans certaines épreuves ou dans le but de déterminer l'ordre du jeu.

:: 4 ::

Les mesures

Toutes les mesures du jeu sont en cm. Il n'est possible de prendre des mesures qu'une fois que toutes les actions de la phase correspondante ont été déclarées, et uniquement pour cette action. Aucune mesure ne pourra être réalisée sans avoir été déclarée au préalable.

:: 5 ::

Description et caractéristiques des figurines

5 : 1 : Caractéristiques

Chaque figurines possède un profil qui définit ses qualités physiques et psychiques qu'il lui est possible d'utiliser sur le champ de bataille. De même il est possible de consulter la feuille de référence de chacune des figurines.

Mouvement (M) : distance en centimètres qu'une figurine peut effectuer sur le champ de bataille. Une seconde valeur représentera le mouvement (en cm) pour les figurines qui ont la capacité de voler.

Habilité de combat (HC) : habileté d'un guerrier au combat : sa vitesse, sa capacité envoyer les coups et à les esquiver, ainsi que sa capacité à bloquer ou blesser l'adversaire.

Force (F) : force basique dans un corps à corps : C/C

Résistance (R) : capacité d'une figurine à endurer les dommages physiques.

Capacité de tir (CT) : capacité d'utiliser des armes 'projectiles' et de les lancer.

Courage (C) : capacité d'un guerrier à réaliser les actions héroïques, résister à la peur, ou ne pas fuir. Les figurines sans chiffres dans cette case ne se laisseront jamais intimider.

Concentration (CO) : habileté de certaines figurines dans l'usage de la magie. Cette valeur est seulement possédée par des figurines dotées de pouvoirs magiques ou par des Créatures Magiques.

Survie (S) : Volonté du Supernaturel sur le champ de bataille, jugeant qui doit mourir, qui doit vivre et combien de temps il est possible de continuer à vivre.

Facteur d'attaque (A) : certaines figurines, comme les héros ou les monstres, possèdent dans leur profil cette caractéristique qui détermine le nombre d'attaques qu'il est possible de réaliser par tour. Cependant certaines armes magiques ou aptitudes peuvent modifier le facteur d'attaque.

Points de Commandement (PM) : nombre d'ordres qu'un héros peut donner aux unités à chaque tour.

Coût : valeur en points d'une figurine.

Equipements

Dans la section équipements sont indiqués les armes, armures, et autres objets d'intérêts que possède une figurine, et dans certains cas, les caractéristiques des armes à feu.

Aptitudes

Dans cette section sont énumérées les aptitudes propres que chaque figurine possède. Dans l'annexe, les aptitudes apparaissent toutes décrites.

Les tests

Dans certaines circonstances, vous devrez réaliser des tests basés sur une caractéristique des figurines : F, R, ... Pour cela, il faudra jeter 1D10 pour chaque test et obtenir un résultat égal ou inférieur à la valeur qui se met à l'épreuve. Les régiments auront seulement à passer une épreuve de groupe (et non chacune des figurines qui composent le régiment) en utilisant la valeur que possède le régiment.

5 : 2 : Type de figurines

Dans la section des aptitudes des figurines est indiqué à quel type appartient une figurine.

Différentes catégories sont énoncées.

Troupe : Ce sont les unités basiques des armées qui luttent en générale en régiments.

Troupes de tir : ce sont toutes les unités qui utilisent des armes de tir.

Héros : Ce sont des figurines indépendantes et expérimentées pour la bataille qui se démarquent des autres. Avec elles, il est possible de donner des ordres à vos régiments.

Héros de légende : ce sont les héros qui par leur pouvoir et leur expérience se sont forgés un nom sur le champ de bataille.

Mage : se sont les héros dotés d'une capacité supérieure pour faire profiter de l'influence de Zénit dans le monde de Miter, ce qui leurs permet de réaliser des actions surnaturelles.

Créatures magiques : ce sont des êtres mutés par le pouvoir de Zénit, qui flânent dans Miter. Elles sont considérées comme des unités de n'importe quel type de régiment, héros, créatures magiques, etc...

5 : 3 : Tailles

Il existe 6 tailles possibles, indiquées dans le profil de chaque figurine. La taille indique seulement la hauteur de chaque figurines pas sa surface, qui elle est représentée par le socle.

5 : 4 : les socles

Dans certains cas, il est utile de vérifier la surface qu'occupe une figurine afin de savoir si elle est blessée ou si elle est vue. Quelque chose qui touche le socle, touchera aussi la figurine qui s'y trouve.

Par exemple : pour la trajectoire d'un tir, si celui-ci passe par le socle d'une figurine, elle sera touchée. Autour du socle de chaque figurine se situe une zone de contrôle qui se trouve à 3cm à partir du bord du socle.

5 : 5 : Ligne de vue des figurines

Ligne de vue

On considère qu'une ligne de vue est valide entre deux figurines s'il est possible de tracer une ligne droite entre elles et que rien ne l'interrompt (éléments de terrain, figurines,...)

Angles de vue.

Parfois il est nécessaire de savoir d'il est possible ou non de voir une figurine, par exemple : au moment de tirer ou de réaliser une charge. Ainsi, il est nécessaire que les figurines aient un angle de vue de 180° vers la direction qu'elles visent.

::: Comment commencer :::

:: 7 ::

Composition des armées

La première chose que vous devez faire pour créer votre armée, est de choisir au minimum un héros ou un héros de légende avec lequel vous jouerez et qui sera le commandant.

En second, vous devrez choisir les régiments. Au minimum votre armée doit inclure un régiment pour chaque héros et deux régiments pour chaque héros de légende.

Ensuite, vous pourrez inclure autant de héros et de régiments que vous voudrez, toujours en tenant compte de la taille de l'armée et toujours en suivant le schéma suivant : vous ajoutez un héros, vous devez obligatoirement inclure un régiment.

Limitation de choix de héros

Vous ne pouvez inclure un seul héros de légende par armée. La somme des points de tous les héros et héros de légende ne peut être supérieur à 50% des points attribués au total de l'armée.

Vous devez inclure au moins un héros qui sera le commandant de l'armée. Choisissez bien votre commandant d'armée, parce que si au début du tour, il ne se trouve pas sur le panneau de jeu, toutes les unités de l'armée doivent faire un test de courage. Dans le cas où le test est un échec, les unités fuiront.

:: 6 ::

Préparer la bataille

En premier, il vous faut décider qu'elle sera la mission à jouer, pour cela regarder l'annexe des missions.

Dans la description de la mission, vous trouverez la taille de l'armée que vous pourrez utiliser : 300 points, 500 points,... Ces points sont la somme totale du coût des figurines qui formeront l'armée. De plus, dans la mission sélectionnée vous pourrez avoir des objectifs à accomplir.

Formation des régiments

Les figurines désignées comme troupes doivent toujours former un régiment de minimum deux et maximum dix figurines. Toutes les figurines doivent être du même type de troupe ; c'est-à-dire qu'il est impossible de mélanger dans le même régiment différentes troupes.

Les figurines qui forment un régiment ne peuvent être séparées de plus de 5cm. C'est-à-dire, une figurine doit être au maximum à 5cm d'une autre figurine de son régiment. Si un régiment perd sa cohésion (la distance entre deux figurines est de plus de 5cm), à son premier mouvement elle sera obligé de retrouver sa cohésion. Le régiment ne pourra alors réaliser aucune action, si dans la phase des ordres elle n'a toujours pas retrouvé sa cohésion.

Champion de régiment.

Le champion du régiment n'est ni plus ni moins qu'un guerrier meilleur que les autres. Il est chargé de transmettre les ordres du commandant à la troupe. Un régiment avec un champion peut être avantagé de sa colère dans la bataille et peut réaliser n'importe quel test de courage avec la caractéristique de courage du champion.

Héros comme champion de régiment

Il est possible de mettre un héros dans un régiment, de cette manière, le régiment peut réaliser le test de courage avec les caractéristiques du héros. Un héros uni à un régiment devra réaliser les mêmes actions que le régiment, à moins qu'il n'est l'ordre d'en réaliser d'autres.

:: 8 ::

Le champ de bataille

Némésis est un jeu d'escarmouche entre différents joueurs. Pour commencer la partie, il faut que les armées soient séparées d'environ 60-70cm lors du déploiement.

8.1 Séquence de préparation

Une fois que vous avez composé les armées et que la table de jeu est préparée, vous êtes prêt pour commencer à jouer. Pour cela vous devez suivre cet ordre :

~Composer le terrain~

~Déployer les armées~

~Débuter le jeu~

8.2 Composer le terrain

Vu que vous allez faire des batailles avec des figurines qui disposent d'une grande mobilité et d'un grand champ de vision, le terrain est un facteur très important et nous vous recommanderont d'utiliser suffisamment d'éléments pour donner plus d'importance à la bataille. Pour composer un champ de bataille, il faut décider d'un commun accord, ou avec un dé le nombre d'éléments de terrain à déployer.

Il est possible de les déployer de manière aléatoire ou de la manière suivante : diviser le champ de bataille en quarts, attribuer un résultat de dé à chaque quart et lancez un dé pour chaque élément. Le résultat indique le quart où se place le dit élément. Les autres façons de composer un terrain sont également valables.

:: 9 ::

Durée du jeu

8.3 Déploiement des armées

Zones de déploiement

Suivant le nombre de joueurs, choisissez différentes zones de déploiement en tâchant de les séparer, les unes des autres, d'environ 60-70 cm. Ensuite chaque joueur lancera 1D10 pour déterminer qui choisira en premier l'endroit pour déployer son armée. Une fois que chacun d'entre vous avez décidé ou vous placez, dans le même ordre vous pouvez commencer à déployer vos armées.

Vous vous devez de suivre les règles de référence suivante pour déployer les armées avant de commencer la partie.

Les figurines se déploient alternativement, un régiment ou une figurine individuelle, jusqu'à ce que toutes les figurines de tous les joueurs soient sur le champ de bataille.

Aucune figurine ne peut être déployée en dehors de la zone de déploiement. Excepté les figurines dotées de capacités spéciales qui peuvent le faire.

La durée d'une bataille ou d'une escarmouche de Némésis est déterminée par la mission qui se joue en ce moment, comme les conditions de victoire ou de défaite de la partie.

:: 10 ::

Le tour

Dans Némésis, comme dans une vraie bataille, toutes les actions sont simultanées. Chaque tour se divise en une série de phases et chaque phase se divise en deux ou plusieurs actions, selon le nombre de joueur. A chaque première phase, s'activent toutes les figurines du joueur qui a réussi le test de commandement pour continuer, le second joueur doit activer les siennes et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient activés toutes leurs figurines.

Chaque tour de jeu se compose des phases suivantes :

- Test de commandement
- Mouvement
- Déclaration des ordres et actions
- Magie
- Approximation
- Engager le combat
- Phase de tir
- Désengagement de combat
- Combat
- Résultat des combats

Une fois que toutes les phases ci dessus sont accomplies, le tour prend fin et commence le deuxième.

:: 11 ::

Test de commandement

Cette action doit se dérouler à chaque début de tour. Chaque joueur jette 1D10 et additionne le total des points de commandement des héros de l'armée. Celui qui a le résultat le plus élevé remporte, et sera donc le premier à activer ses figurines à chaque phase de jeu.

:: 12 ::

Phase de mouvement

Chaque joueur peut bouger les figurines qu'il désire, si et seulement si, son activation a été effectuée. Ce mouvement s'effectue pour mieux situer les troupes de chacun sur le champ de bataille suivant l'objectif mis en place et ce, bien qu'il soit impossible de bouger de plus du mouvement basique (M). Un simple changement de direction est considéré comme un mouvement.

Une figurine peut bouger dans n'importe quelle direction, du nombre de cm qu'il est indiqué dans ses caractéristiques de mouvement. Une figurine ne peut pas se mouvoir au travers d'une autre figurine, qu'elle soit amie ou ennemie.

Dans un régiment qui contient des figurines ayant différentes caractéristiques de mouvement, chaque figurine peut bouger de la totalité de son mouvement tant qu'elles maintiennent une distance maximale de 5cm entre elles.

Il est impossible de bouger une figurine au travers de la **zone de contrôle** (voir 5:4) d'une figurine ennemie. Si ce type de mouvement arrive, la figurine dont s'est la zone de contrôle peut effectuer une attaque gratuite, sans possibilité de riposte de la

Si une figurine est engagée au corps à corps, elle perd sa zone de contrôle.

Un régiment au corps à corps peut bouger ses figurines qui ne sont pas en contact avec l'ennemi, pour les mettre au corps à corps, sans avoir besoin de déclarer une charge.

12 : 1 : Le terrain et le mouvement

Le terrain que vous avez créé sur le champ de bataille affecte le mouvement des unités de différentes manières.

Selon le terrain nous pouvons distinguer :

Zones dégagées : le mouvement à l'intérieur de ce type de zone n'est pas gênée. Ce sont généralement des prairies, des collines à pentes douces, de petits ruisseaux asséchés,...

Zones difficiles : dans ce type de zone, le mouvement de la figurine est divisé par 2. Ce que l'on considère comme des zones difficiles se sont les collines à fortes pentes, les bois, les zones encombrées ou ruines, l'intérieur des bâtiments, les franchissements des clôtures ou des murets, fleuves,...

Zones infranchissables : Ce type de zone ne peut être traversé. Elles sont souvent composées de hauts murs ou de murailles, de grandes zones démolies,...

Avant de commencer la partie, les joueurs décident qu'elles sont les zones difficiles et infranchissables.

:: 13 ::

Déclaration des ordres

Ceci est probablement le plus difficile et décisif du tour. Maintenant les héros doivent donner les ordres appropriés à leurs troupes afin qu'elles agissent de façon adaptée durant la bataille. Chaque héros possède un nombre de Points de Commandement qui représente les ordres qu'il pourra donner à chaque tour.

Les actions qu'un héros peut faire sont :

- Approximation
- Tir
- Charge
- Réaction à une charge
- Désengager un combat

13 :1 : Exécution des ordres

La phase des ordres s'exécute de la manière suivante :

Les joueurs, par ordre d'activation donnent tous leurs ordres en fonction des points de commandement qu'ils possèdent. Quand tous les ordres ont été donnés, il ne reste plus qu'à les exécuter en respectant les phases du tour.

Pour ne pas oublier les ordres qui ont été donnés, à chaque régiment, vous pouvez utiliser des marqueurs, ainsi, l'exécution de l'ordre ne se fera que lorsque vous serez rendu à la phase correspondante. De plus, de cette manière, vous pourrez compter les marqueurs et voir si tous les ordres ont été passés.

13 :2 : Points de commandement

Chaque héros possède un nombre de point de commandement qui représentent les ordres qu'il peut donner à chaque tour. Pour cela, le héros doit désigner une unité, choisir une action à faire et dépenser un point de commandement. Un héros peut donner par tour autant d'ordre qu'il a de points de commandement. Les points de commandement inutilisé pour un tour seront perdus. Au second tour, il dispose à nouveau de tous ses points de commandements.

Une fois les ordres donnés par le joueur, il déclare les actions à réaliser pour les héros.

13 :3 Donner les ordres

Le héros doit être au maximum à 40cm de distance de l'unité à laquelle il donne un ordre d'action. Un héros ne peut pas se donner d'action à lui-même, ni à un héros de même rang que lui.

Les héros peuvent réaliser deux actions par tour sans dépenser de points de commandement.

Un héros placé dans un régiment, devra réaliser les actions du régiment, et ne pourra pas en effectuer d'autres.

Un héros de légende peut décider de dépenser un point de commandement pour qu'un héros commun de son armée réalise une troisième action à ce tour.

Donner des ordres, implique de sélectionner les figurines qui réaliseront l'ordre et de désigner l'objectif.

13 :4 : Recevoir les ordres

Les régiments ou figurines seuls peuvent réaliser un ordre qui requiert un point de commandement par tour. Les ordres ne requérant pas des points de commandement pourront être réalisés autant de fois que vous le souhaitez.

Seules quelques troupes spéciales peuvent recevoir plus d'un ordre par tour, dans ce cas, s'est inscrit dans leur profil, ainsi, elles peuvent réaliser deux ou plus d'actions par tour.

Les créatures magiques ou invoquées (comme les Golems, les morts vivants, et les démons) peuvent recevoir des ordres uniquement des héros qui sont des mages (quel que soit leur dénomination) ou qui ont au moins un point dans leur caractéristique de Concentration.

Une unité qui serait l'objectif d'une charge et qui aurait déjà donné un ordre, pourrait le changer pour réagir à la charge.

13 :5 : Unités sans ordres

Une unité qui ne reçoit aucun ordre peut tenter de réaliser une action :

Tirer : effectuer un test d'habilité de tir ($1D10 \leq HT$)

Charger : effectuer un test d'habilité de combat ($1D10 \leq HC$)

Magie

Seules les figurines possédant une valeur dans leur caractéristique de concentration, généralement les mages, peuvent faire usage de la magie et d'artefacts magiques. Vous trouverez à la suite, les règles d'usage de la magie, ainsi que leurs effets qui seront décrits.

14 : 1 : Les niveaux de magie

Il y a 8 niveaux hiérarchiques magiques qui sont représentés par la caractéristique de Concentration. Plus le niveau est haut, meilleur sera le pouvoir de concentration du mage, et il disposera d'un plus grand nombre de sortilèges à utiliser pendant la bataille.

De plus, plus le niveau du mage est élevé, plus il pourra lancer des sorts puissants. Dans le tableau suivant, vous pourrez voir le niveau maximum de difficulté possible selon la valeur de concentration du mage.

Tableau de niveau de sortilèges

Concentration	1	2	3	4	5	6	7	8
Difficulté maximale	9	12	15	17	24	30	40	-

A la suite se trouve le nombre de dés que vous pouvez utiliser par mage, à chaque tour. Les dés non utilisés durant une phase de magie ne peuvent pas être ajoutés pour les phases de magie suivantes.

Concentration	Dés de création	Dés pour bloquer
1 – 2	1D10	1D10
3 – 4	2D10	1D10
5 – 6	3D10	2D10
7 – 8	4D10	2D10

14 : 2 : Caractéristiques des sorts

Les sorts sont classés par types et chacun d'eux est schématisé de manière identique.

Ex : Aura (5+)(15cm)(C/C)(1T)

La cible du sort voit son habilité de combat passer à 5 pendant la durée du sort.

En premier apparaît le nom du sort, en deuxième, un nombre entre parenthèses accompagné du signe '+', ceci indique le niveau de difficulté. Ensuite, sa portée en centimètres, au cas où il n'y a pas de portée, la cible du sort ne pourra être que le sorcier lançant le sort ou une figurine en contact socle à socle avec lui. Enfin apparaît la description du sort et ses effets.

De plus, il est possible qu'apparaissent des informations complémentaires comme :

(C/C) : le sort pourra être lancé que si la cible est au corps à corps.

(1T) (2T), ... représente le nombre de tour que dur le sort.

Permanent (P) : le sort durera le reste de partie, s'il n'est pas dissipé ou bloqué durant le tour où il est lancé.

Puissance (PU) : représente la force d'un sort de dégât. Pour résoudre l'effet du sort, suivez la procédure décrite dans « comment tirer » (17 : 3) à partir du point 2.

14 : 3 : Choix des sorts

Chaque mage peut choisir librement, et toujours avant la bataille (durant le moment de l'élaboration de la liste d'armée avec laquelle vous allez jouer), un nombre de sort égal ou inférieur à sa valeur de Concentration original, choisis dans l'annexe de magie appartenant à sa race.

Les sorts ne peuvent pas être changés une fois que le jeu a débuté, aucun objet ou règle spéciale ne le permet, et un mage ne peut pas choisir les sorts d'une autre armée que la sienne.

14 : 4 : Lancer des sorts

Les mages n'ont pas besoin d'ordres pour lancer des sorts.

Pendant la phase de magie, les joueurs, par ordre d'activation, déclarent tous les sorts qu'ils désirent lancer. C'est-à-dire le premier joueur déclare tous ses sorts, ensuite, le second joueur déclare tous les siens et enfin, les sorts s'exécutent en ordre.

Désigner la cible : la cible doit être dans la ligne de vue du mage. La cible d'un sort ne peut pas être chargée une fois que le sort a été annoncé.

Pour confirmer que le mage continue à lancer son sort, il doit le prouver en faisant un **test de concentration**. Pour cela, il peut utiliser autant de dés qu'il le souhaite, en prenant dans sa réserve de dés, et doit ajouter le résultat de son jet à la valeur de caractéristique de concentration.

Si le résultat est égal ou supérieur à la difficulté du sort, le test ainsi que le lancé du sort est un succès. Les dés utilisés sont éliminés de sa réserve pour le reste du tour.

Si le lancé est un succès, mesurez la distance entre le mage et la cible, si elle est plus grande que la portée du sort, son effet n'atteint pas la cible, il ne se passe rien. Si la cible se trouve à portée du sort, appliquer les effets du sort sur elle.

Dans n'importe quelle situation, un résultat de 1, sur n'importe quel dé est un fiasco et met fin à la phase de magie du sorcier. Si sur un jet apparaît un ou plusieurs 1, un dysfonctionnement magique se met en place et le sorcier souffrira d'une touche de force 15 (voir résolution des touches dans la phase de tir). Si le mage possède d'autres dés de concentration, il pourra lancer d'autres sorts, mais il ne peut pas lancer deux fois le même sort dans le même tour.

14 : 5 : Bloquer un sort

Un mage peut bloquer un sort lancé par un autre mage, pour cela, il doit suivre les règles suivantes :

La mage qui décide de bloquer un sort, doit voir celui qui le lance. Il pourra lancer un ou plusieurs dés en utilisant ses dés pour bloquer. Ces dés seront retirés de la réserve du joueur pour le reste du tour.

Le résultat obtenu sur les dés devra être soustrait au résultat total obtenu par le mage opposant lors de son test de concentration.

Si le résultat final n'est pas suffisant pour passer la difficulté du sort, le sort est bloqué avec succès.

Un même sort peut tenter d'être bloqué, par plusieurs mages simultanément, en additionnent les dés qu'ils utiliseront.

14 : 6 : Dissiper un sort

Un sort qui ne peut pas être bloqué et qui dure plusieurs tours, peut être dissipé aux tours suivants. Dans ce cas le mage doit réaliser un test de concentration en utilisant les dés pour bloquer, suivant la difficulté du sort qu'il doit dissiper. Si le test est un succès, le sort sera bloqué. Là aussi s'applique les règles de disfonctionnement magique. Un sort permanent ne peut être dissipé à un autre tour que celui où il a été lancé.

14 : 7 : Lancer un sort en combat

Un mage peut continuer de lancer des sorts même lorsqu'il est au corps à corps, cependant il subira un modificateur de -2 à son habilité de combat, durant ce tour. La cible du sort peut uniquement être la figurine contre laquelle il combat ou lui-même.

14 : 8 : Pierres magiques

Certains mages possèdent des pierres magiques et d'autres objets magiques, dans ce cas, c'est spécifié dans ses équipements. Chaque type de mages peut utiliser différentes natures de pierre : diamants, gemmes, ambres, améthystes, etc... Toutes font références au même type d'objet et s'utilise également. Le nombre à coté de la pierre, qui apparaît entre parenthèses, est le nombre total de pierres qu'il dispose. A chaque tour de magie, un mage peut dépenser le nombre de pierres qu'il désire, suivant le nombre qu'il en a. Pour chacune, il reçoit 1D10 supplémentaire qu'il peut utiliser pour lancer, bloquer ou dissiper un sort. Un mage n'est pas autorisé à utiliser plus de pierres, par tour, que la valeur de sa caractéristique de Concentration.

:: 15 ::

Approximation

Cet ordre vous permet de rapprocher, pour le combat, vos troupes à celle de l'ennemi qui se situe dans le champ de vision de vos figurines et ainsi continuer d'avoir une position avantageuse. Vous ne pouvez pas utiliser cet ordre pour aller dans une autre direction que celle de vos ennemis, ou aller vers un autre ennemi si vous avez d'autres adversaires à moins de 10cm. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas choisir un ennemi derrière un élément de terrain qui le cache totalement.

Le mouvement d'approximation est la moitié du mouvement de base de la figurine.

Engagement au corps à corps

Pour qu'un régiment ou une figurine effectue un engagement au corps à corps il est indispensable qu'elle reçoive un ordre de charge. Souvenez vous que vous ne pouvez pas mesurer la distance avant de déclarer une charge. Placez les marqueurs afin de ne pas oublier les actions entreprises.

Pour déclarer une charge il doit y avoir une ligne de vue entre l'unité qui charge et celle qui est chargée.

16 : 1 : réaction à une charge

Il est obligatoire de déclarer cet ordre quand une de vos figurines devient la cible d'une charge. Il représente l'attitude de vos troupes quand elles se font charger par l'ennemi. En tant que réaction à la charge vous pouvez déclarer une seule de ces quatre actions :

Tir : seulement pour les troupes qui disposent d'une arme de tir.

Contre-charge : l'unité pleine de bravoure se rue vers l'ennemi.

Retraite : les troupes fuient l'ennemi.

Soutenir la charge : les troupes attendent leurs adversaires. Cette action ne coûte aucun point d'ordre.

Tir

Les troupes possédant des armes de tir peuvent répondre à la charge en tirant. Pour cela elles effectuent un tir en respectant les règles suivantes.

Une unité avec un ordre de tir et qui est chargée peut changer sa première cible pour cibler l'unité qui est en train de la charger. Les pertes liées au tir seront retirées avant que l'unité ennemie charge.

Avec cette action, l'unité chargée ajoute un point à ses jets de combat ce tour ci grâce à la contre-charge.

L'unité chargée devra remplir les conditions suivantes afin de pouvoir effectuer une contre-charge :

- Ne pas être engagée au corps à corps
- Ne pas avoir tiré en réaction à la charge
- Voir le ou les figurines qui veulent effectuer l'engagement

L'unité chargée peut se déplacer d'un maximum la moitié de son mouvement vers l'unité effectuant la charge et sans atteindre leur zone de contrôle. Les deux unités se rencontreront à ce point précisément. Faire une contre-charge n'est pas autorisé si l'unité chargée défend un emplacement ou un objectif. Si une unité ayant reçu un ordre de charge est chargée par une autre unité, l'unité activée après l'autre va changer son ordre de charge contre un ordre de contre-charge.

Retraite

Le mouvement de retraite est utilisé pour fuir la position occupée par un ennemi proche. Les figurines désirant battre en retraite peuvent se déplacer de 1D10+M (caractéristique de mouvement) dans la direction opposée à l'unité qui effectue la charge.

Au tour suivant de la partie, les figurines qui ont battu en retraite ne peuvent pas se déplacer vers une unité ennemie, à moins qu'ils réussissent un test de courage.

Soutenir la charge

Si vous choisissez cette option en tant que réaction à la charge vos figurines ne devront pas se déplacer et vont attendre que l'ennemi les charge.

Les figurines effectuant une charge peuvent se déplacer de leur mouvement de base une fois de plus afin d'arriver au contact de l'ennemi.

Au moment d'effectuer la charge, mesurez la distance entre les deux unités concernées par la charge. Si la distance est inférieure à la distance pouvant être parcourue, on considère que les figurines peuvent engager le combat. Déplacez toutes les figurines pouvant arriver au contact socle à socle avec leur cible, ils pourront attaquer, selon la procédure normale.

Dans un régiment, la distance depuis chaque figurine devra être mesurée afin de vérifier combien peuvent atteindre leur cible. Les figurines ne pouvant pas atteindre l'ennemi ou n'ayant pas assez de place pour être au contact socle à socle avec la cible seront placées derrière leurs camarades, et ne pourront pas attaquer ou se défendre ce tour ci à moins qu'elles possèdent une arme dont les règles spéciales les y autorisent. Lors de la phase de mouvement suivante, ces figurines seront intégrées au combat normalement, bien que cela ne soit pas considéré comme une charge.

Les régiments ou figurines qui **chargent frappent toujours en premier**, indépendamment de leur valeur de combat CS, et bénéficieront d'un modificateur de **+1 à leur jets de combat**. De plus les pertes causées par une charge sont **retirées instantanément**, ce qui signifie que les figurines retirées à cause de la charge ne peuvent pas contre-attaquer.

Si vous ne pouvez pas atteindre la cible de la charge, vous aurez commis une erreur d'estimation. Déplacez les figurines de la moitié de la distance de déplacement de la charge tout en restant à plus de 3 cm des figurines supposées être chargées.

Si quand le moment est venu d'effectuer la charge, une unité est plus proche que celle ayant été déclarée comme la cible de la charge, et que cette unité n'était pas à sa position actuelle lorsque la première charge a été déclarée, l'unité effectuant la charge aura la possibilité de changer de cible pour sa charge afin de chargée cette unité.

Une figurine est chargée par 2 ennemis ou plus simultanément : Si la figurine chargée possède une arme de tir, cette dernière devra choisir contre lequel de ses ennemis elle veut effectuer un tir en réponse. Il n'est pas permis de tirer sur chacun d'entre eux même s'il est possible d'effectuer plus d'un tir. Elle n'aura pas la possibilité d'effectuer une contre-charge. Dans le cas où elle devrait effectuer un test de peur, elle ne devra en effectuer qu'un seul en prenant en compte les figurines causant la plus grande peur. Ses opposants vont attaquer ou se défendre en suivant les règles habituelles de la charge et vont respecter le tour établi par les joueurs.

Quand une figurine est chargée tout en étant déjà engagée précédemment dans un corps à corps : Elle ne peut pas choisir de fuir volontairement, ni faire un tir en réponse, ni effectuer une contre-charge. Elle doit effectuer les tests correspondants.

Si une figurine en charge une autre qui en a déjà chargé une troisième : Souvenez vous qu'il faut respecter l'ordre des tours, puisque dans une telle situation plusieurs cas différents peuvent se dérouler. Si une figurine ayant déclaré une charge contre une autre unité qui a aussi effectué cette même action avant, et que lors du déplacement cette dernière est devenue hors de portée de la première, la charge sera considérée comme ayant échoué. Si une figurine qui a déclaré une charge contre une autre figurine ayant déjà effectué cette action précédemment et qu'en se déplaçant elle passe en dehors du champ de vision de son agresseur, la figurine ayant déclaré la charge aura encore la possibilité de charger si sa cible est encore à portée de charge, car la charge a été déclarée quand la cible était encore dans son champ de vision. Si les règles normales peuvent être appliquées, la situation est plus simple à résoudre qu'elle en a l'air.

:: 17 ::

Tir

17 : 1 : Caractéristiques des armes

Sur la feuille de référence, dans la section équipement, vous pouvez trouver chaque arme de la figurine ainsi que ses caractéristiques.

Exemple : Arc long (F4, DT4, P30)

La lettre (F) représente la force de l'arme, (DT) la difficulté du tir et (P) la portée maximale de l'arme.

De plus, toutes les armées bénéficient d'une zone de courte portée définie comme étant la zone comprise entre 0 cm et la moitié de la portée maximale de l'arme. Souvenez vous que vous devez toujours mesurer les distances depuis le bord du socle de la figurine.

17 : 2 : Règles de tir

Chaque figurine est capable de faire feu une fois par tour, à moins que son profil ou que les règles spéciales de ses armes ne précisent le contraire.

Lors d'un tir, vous devez d'abord déclarer quelles unités vont tirer ainsi que leurs cibles (vous ne pouvez choisir qu'une seule cible), et cela sans mesurer la distance les séparant avant. Il est indispensable de prendre en compte les restrictions suivantes :

Afin d'effectuer un tir, le tireur ne doit ni être engagé au corps à corps ni être en train de fuir.

La cible du tir doit être dans le champ de vision du tireur. Dans un régiment, seules les figurines ayant une ligne de vue sur l'ennemi peuvent faire feu. Le joueur qui subi les pertes les retire parmi les modèles qui peuvent être vus par l'ennemi et en continuant par les plus proches. Il est donc impossible de faire plus de victimes que de figurines pouvant être vues par l'ennemi.

Il est impossible de tirer sur un héros faisant partie d'une unité à moins qu'une règle spéciale ne vous y autorise.

Vous ne pouvez plus changer la cible du tir une fois qu'elle est choisie, même si cette dernière a été tuée avant que le tir ait eu lieu.

17 : 3 : Comment tirer

Une fois que vous avez vérifié que la cible est bien à portée de tir, vous devez respecter les étapes suivantes :

Le test de précision : Jetez 1D10 et ajoutez la valeur de précision de la figurine (1D10 + HT), appliquez ensuite les éventuels modificateurs. Pour que le tir touche sa cible, ce score doit être égal ou supérieur à la valeur de difficulté de l'arme (DT). Souvenez vous que si vous obtenez un 1 avec le dé, le tir sera toujours un échec (fluff).

Par exemple, un archer (HT 4) tire avec son arc long (F3, DT9, P50) sur un squelette situé à 22cm de lui. Le dé est jeté et l'on obtient un 4, appliquez le modificateur pour la portée courte (+1) et ajoutez sa valeur de précision (4) : 4+1+4 = 9. Le résultat est égal à la valeur de difficulté de l'arme (DT) le tir est donc un succès et touche la cible.

Une fois que vous avez touché la cible, vous devez déterminer la **puissance de l'impact**. Pour cela, ajoutez au résultat précédent la force de l'arme (1D10 + HT + F de l'arme).

En poursuivant avec l'exemple précédent, la puissance de l'impact obtenu par l'archer sera de 4 + 4 + 3 = 1

La figurine ciblée va ensuite subir un test de résistance, jetez 1D10 et ajoutez y la valeur de résistance de la cible (1D10 + R), si le résultat est égal ou supérieur à la puissance de l'impact, la figurine a résisté à l'impact.

Exemple : le squelette (R 7) va devoir obtenir un 11 ou plus à son test de résistance. Il lance le dé, obtient un 3 et y ajoute sa valeur de résistance, 3+7 = 10, ce n'est pas suffisant et il est donc blessé par le tir.

Si la cible ne réussit pas le test de résistance, elle va devoir passer un test de survie. Jetez 1D10, si le résultat est égal ou inférieur à la valeur de son facteur de survie (S), la figurine a évité la blessure. Si la valeur indiquée par le dé est supérieure à la valeur du facteur de survie, la figurine va être considérée comme une perte. Pour plus d'information, référez vous à la section (21).

Le squelette (S 1) lance le dé et obtient un 5, il ne parvient pas à survivre à la blessure et meurt ... une fois encore.

17 : 4 : Modificateurs de tir

En plus des règles précédemment expliquées, vous devez appliquer différents modificateurs. Tous ces modificateurs sont cumulatifs.

Modificateurs :

- (+1)** Pour chaque unité de taille dont la cible surpasse le tireur.
- (-1)** Pour chaque unité de taille dont le tireur surpasse la cible.
- (-1)** Si la cible est située derrière une autre figurine ou un élément de décors qui lui donne un couvert.
- (-1)** Si le tireur s'est déplacé de sa distance de base ou moins.
- (+1)** Si la cible est à courte portée.
- (-3)** Si le tir est effectué sur un ennemi engagé dans un corps à corps avec une figurine amie.

La zone de courte portée correspond à une distance égale à la moitié de la portée maximale de l'arme ou moins.

Une cible est considérée comme étant à courte portée d'un régiment si toutes les figurines qui le forment sont à courte portée par rapport à la cible.

17 : 5 : Tir sur des cibles engagées au corps à corps

Si lors du tir sur l'ennemi le test de précision est un échec, le projectile va frapper une figurine amie.

Jetez un D10 et calculez la puissance de l'impact que l'unité amie devra subir. Ensuite, suivez les étapes suivantes de la résolution du tir.

Dans un corps à corps à 3 figurines ou plus, si une figurine en mêlée est prise pour cible, l'impact sera assigné de manière aléatoire.

Désengagement d'un corps à corps

Une unité ne peut recevoir un ordre de désengagement d'un combat si elle est déjà engagée dans un corps à corps.

Avant de commencer la résolution du combat, chacun des camps impliqués peut choisir de se désengager du corps à corps afin de se déplacer vers un autre endroit. Dans ce cas, l'unité désengagée va subir une touche automatique de la part des figurines avec lesquelles elle est engagée.

Il est impossible d'effectuer un désengagement si :

- L'unité est totalement entourée sans aucune fuite possible
- L'unité défend une position ou un objectif
- Le régiment, ou un héros inclus dans l'unité, possède une règle spéciale qui le lui interdit
- Une figurine ne peut JAMAIS se désengager d'un combat qui a été engagé le même tour

Un D10 est jeté auquel on ajoute la valeur de déplacement (M) de l'unité ce qui indiquera la distance parcourue par les figurines lors de leur désengagement. Ces dernières devront parcourir la totalité de cette distance dans la direction choisie, le mouvement ne peut pas être effectué vers un ennemi. L'unité ennemie va ensuite avoir la possibilité de poursuivre l'unité fuyante, si cependant ils ne sont pas encore engagés avec d'autres figurines, en se déplaçant également d'une distance donnée par le lancé D10 auquel on ajoute la valeur de mouvement de l'unité (M).

Si l'unité poursuivante rattrape l'unité se désengageant du combat, ils vont ajouter un bonus de 2 à leurs jets de combats lors du prochain tour de corps à corps, ils vont attaquer en premier, et les figurines fuyant seront de nouveaux engagées. Ce combat sera résolu au tour suivant.

Le Combat

Pour qu'un groupe de figurines soit considérées comme étant au corps à corps, il faut que leurs socles soient en contact à la suite d'une charge ce tour ci ou durant l'un des tours précédent.

19 : 1 : Qui peut combattre

Toutes les figurines en contact socle à socle avec l'ennemi peuvent combattre.

Seuls les héros ayant un facteur d'attaque supérieur à 1 ont la possibilité d'effectuer des attaques sur plusieurs figurines en contact socle à socle avec eux. Les autres figurines n'ont qu'une seule attaque.

Les figurines ayant deux armes ou plus devront déclarer au début du tour quelle armes seront utilisées. Ce choix ne pourra pas être changé avant la fin du tour.

Toutes les figurines auront la possibilité de se défendre contre toutes les attaques les prenant pour cibles en appliquant les modificateurs correspondants.

Suivant l'ordre d'activation, chaque joueur va attribuer chacune des attaques de ses figurines, ainsi la bataille est décomposée en plusieurs petits combats, soit une figurine contre une autre, soit plusieurs figurines contre une seule.

19 : 2 : Comment attaquer

Une fois décidé qui combat contre qui, le moment est venu de frapper.

1. **Le jet de combat** : Chaque joueur lance un D10, ajoute la valeur HC de la figurine en combat et applique les différents modificateurs. Si l'attaquant obtient un score plus élevé que le défenseur, alors l'attaque est réussie. Dans le cas contraire, l'attaque a été bloquée par le défenseur. Souvenez vous qu'un résultat au dé de 1 est toujours un échec.

Par exemple, un hallebardier (HC4, F4) attaque un squelette (HC2, R7). Ils lancent chacun un dé, le hallebardier obtient un 4 et ajoute sa valeur de HC (4) pour obtenir un score de 4+4=8, le squelette obtient un 5 et ajoute sa valeur de HC (2) ce qui donne un score de 5+2=7. Le hallebardier remporte le jet de combat, il parvient donc à toucher le squelette.

2. Une fois la cible touchée, vous devez déterminer la **puissance de l'impact**. Pour cela, ajoutez au résultat précédent la force de l'attaquant (ce qui donne un score de 1D10 + HC + F en utilisant les valeurs de l'attaquant).

En poursuivant avec l'exemple précédent, la puissance de l'attaque du hallebardier sera de 4+4+4=12.

3. La figurine ciblée va devoir subir un **test de résistance**, lancez un D10 et ajoutez y la valeur de résistance (1D10 + R), si le résultat est égal ou supérieur à la puissance de l'impact calculée précédemment, alors la figurine ciblée a résisté à l'impact.

Suivant notre cas précédent, le squelette (R7) va devoir obtenir un 12 au moins à son test de robustesse. Il lance le dé et obtient un 3 auquel il ajoute sa valeur de résistance, 3+7=10 il est donc blessé par l'impact.

4. Si la cible ne réussit pas le test de résistance, elle va devoir passer un test de survie. Lancez un D10, si le résultat est égal ou inférieur à son facteur de survie, la figurine a évité la blessure. Si le résultat du dé est supérieur à la valeur du facteur de survie, la figurine sera alors considérée comme une perte. Reportez vous à la section décrivant la manière de retirée les pertes pour plus d'informations à ce sujet.

Le squelette (S2) lance le dé et obtient un 5, il ne parvient pas à survivre et meurs ... une fois de plus.

Modificateurs au test de combat :

- (+1) Si l'unité attaquante effectue une charge
- (-1) Si l'unité effectue une contre-charge
- (-1) Pour chaque figurine supplémentaire avec laquelle elle est engagée (donc, une figurine en combat contre 3 adversaires va subir un modificateur de -2)
- (+1) Si l'adversaire est plus haut de 2 points ou plus
- (-1) Si l'adversaire est plus petit de 2 points ou plus

19 : 3 : Contre attaquer

Une fois que les figurines attaquantes ont résolues leurs attaques, c'est le moment pour les défenseurs de contre attaquer envers leurs adversaires en suivant la même procédure que celle décrite précédemment.

:: 21 ::

Retrait des pertes

:: 20 ::

Résultats du combat

20 : 1 : Peur pour cause de pertes trop importantes

Si une unité a subi des pertes s'élevant à 50% ou plus de son effectif (ne comptez que les figurines éliminées au cours de la partie et sans arrondir cette valeur après la virgule) elle devra subir un test de courage afin de vérifier s'ils vont continuer à combattre ou battre en retraite effrayés.

Les victimes des autres tours ne comptent pas, vous ne devez compter que le nombre de figurines présent au début du tour et en déterminer les 50%. Si toutes les unités engagées dans un combat ont subi des pertes de 50% ou plus de leur effectif au cours du même tour, ceux qui ont subi les pertes les plus lourdes vont subir le test de courage. Dans le cas d'une égalité en nombre de victimes, aucun des belligérants ne devra passer de test de courage.

Si le test de courage est un échec, l'unité concernée devra fuir dans la direction opposée à son adversaire au même moment.

Si l'unité est totalement anéantie, toutes les autres unités de la même armée situées à moins de 10cm de distance vont devoir subir un test de courage. Si ces dernières échouent elles devront également fuir à ce moment.

Les pertes sont toujours retirées à la fin de chaque phase, à moins que le contraire soit précisé, et une fois que toutes les figurines ont agi. C'est-à-dire que si au cours de la phase de tir, un tir tue une figurine qui allait ensuite faire feu, cette dernière va avoir la possibilité de tirer. Néanmoins, à la fin de la phase de tir elle devra être retirée de la table en tant que perte.

21 : 1 : Pertes dans les unités de plusieurs figurines

Dans un régiment, vous devrez retirer une figurine pour chaque jet de survie ayant échoué.

21 : 2 : Pertes dans le cas de héros ou de personnages indépendants

Dans le cas de héros ou personnage indépendants, si ces derniers subissent des dommages physiques ou de n'importe quel autre type, ils auront la possibilité d'utiliser leur facteur de survie pour lancer un dé et tenter d'échapper à la potentielle blessure. Cependant, pour chaque blessure non évitée, leur facteur de survie sera réduit de 1 de manière permanente.

Dès que la valeur de leur facteur de survie devient inférieure à 1, le héros est éliminé.

S'il parvient à survivre, au cours des tours suivants, il va continuer la partie avec une valeur de facteur de survie modifiée par les blessures. Si la figurine subit de nouvelles blessures elle aura toujours la possibilité de les éviter mais en utilisant la nouvelle valeur de son facteur de survie.

Les figurines ayant d'autres moyens pour éviter des blessures vont d'abord essayer d'éviter les blessures en utilisant leurs compétences spéciales, et en cas d'échec, elles auront la possibilité d'essayer avec leur facteur de survie.

Si un régiment contenant un héros subi plus de blessures qu'il a de membres, le héros devra subir toutes les blessures excédentaires.

:: 22 ::

Le courage et la peur

22 : 1 : La peur

Si vous êtes chargé par ou tentez de charger une unité effrayante vous devrez effectuer un test de courage, après avoir mesuré la distance et après avoir vérifié que les figurines ennemies peuvent être engagée en corps à corps et agir normalement. Pour cela, la valeur de courage va être utilisée.

Si la figurine provoquant la peur est plus grande que la figurine qui va tester son courage, la différence de taille va être appliquée en tant que modificateur négatif au test de courage. Dans le cas contraire, le modificateur appliqué au test sera positif.

Si la figurine effrayante est la cible de la charge et que l'opposant a échoué au test de courage, la charge ne va pas avoir lieu, cependant, la figurine va avoir la possibilité de réagir à d'autres charges ce tour ci de manière normale.

Si c'est la figurine provoquant la peur qui engage le combat et que son opposant a échoué au test de courage, ce dernier va subir un modificateur de -1 à ses jets de combats ainsi qu'un modificateur de -1 à son courage pendant la durée du combat.

Dans le cas où la figurine effrayante surpasse son opposant de 2 points ou plus en hauteur dans la table des hauteurs et que l'opposant n'a pas réussi le test de courage, ce dernier va fuir de terreur dans la direction opposée à celle de la charge.

Si vous essayez de charger une figurine plus grande de 2 points ou plus dans la table des hauteurs et échouez au test de courage, vous ne serez capable de rien faire d'autre ce tour ci, pas même de réagir aux actions des autres ennemis.

Si une figurine reçoit plusieurs charges au cours d'un même tour, cette dernière ne devra passer qu'un seul test de courage pour les charges, en prenant en compte la plus grande figurine causant la peur.

22 : 2 : Absence de courage

Les figurines ne possédant pas de valeur de courage dans la case correspondante (C -) ne subiront jamais les effets de la peur et ne battons jamais en retraite, pas même volontairement. Les figurines effrayantes sont immunisés à la peur si leur valeur de courage est absente (C -).

Les figurines effrayantes ayant une valeur de courage (même égale à 0) seront immunisées à la peur provoquée par des figurines de taille égale ou supérieure à eux. Cependant, elles devront tester leur courage contre des figurines les dépassant en hauteur, mais sans modifier leur courage en raison de la différence de taille.

Une figurine ayant échoué à un test de courage ne sera pas capable d'effectuer une contre-charge.

::: Annexe I :::

Capacités spéciales

Vous trouverez dans cette section la description des règles spéciales qui peuvent concerner certaines figurines ; ces dernières remplacent ou complètent les règles normales. Une figurine possédant une règle spéciale qui affecte un opposant ne pourra pas l'utiliser contre un adversaire possédant lui aussi cette même règle spéciale, excepté pour les règles marquées d'un astérisque. Les règles spéciales sont classées selon deux groupes, toujours actives (T.A.) et usage optionnel (U.O.). Les règles de type T.A. sont des aptitudes innées que les figurines utilisent sans même y penser, ce qui signifie qu'elles doivent obligatoirement les utiliser. Par exemple, l'immunité à la peur. Les aptitudes U.O. sont utilisées ou non au choix du modèle selon son propre intérêt.

Audace : (U.O.)

Les figurines dotées de la règle 'Audace' peuvent relancer un test de caractéristique par tour. Le second résultat est définitif.

Aura naturel : (T.A.)

Les figurines avec l'aura naturel gagnent +1 en résistance quand ils sont à l'intérieur d'un terrain boisé.

Autorité : (U.O.)

Une figurine possédant la règle autorité peut donner un second point d'ordre par tour à une figurine ne possédant pas de règles spéciales d'ordre et qui n'est pas un héros.

Bras droit : (T.A.)

Certains personnages de faible grade peuvent être inclus dans une armée sans avoir à ajouter d'unités supplémentaires, comme il est normalement obligatoire. Cependant ils ne peuvent jamais être choisis en tant que commandant.

Un personnage bras droit sera en supplément d'un personnage de plus haut grade (ne possédant pas cette règle spéciale). Un seul personnage bras droit peut être inclus dans l'armée pour chaque personnage de haut rang présent.

Caché : (U.O.)

Les figurines cachées ne peuvent pas être la cible d'actions ennemies tant qu'elles ne se sont pas déplacées ou ont tiré. Si ces dernières sont des magiciens, leurs sorts peuvent être contrés (mais pas bloqués). Une figurine cachée devra être déplacée si une autre figurine passe au travers de sa zone de contrôle, (pas plus de son mouvement de base), si ce déplacement n'est pas possible et qu'elle ne peut pas éviter la trajectoire de l'ennemi, elle sera considérée comme ayant été chargée. Dans ce cas, la figurine cachée ne pourra pas réagir à la charge, et ne devra passer aucun test pour cette dernière. Depuis le moment où une figurine cachée se déplace ou tire elle ne sera plus considérée comme cachée.

Corruption : (U.O.)

Une figurine dotée de la règle corruption peut échanger un des jets de dés de corps à corps de son ennemi, avec un des siens, une fois par tour.

Courage : (U.O.)

Les figurines dotées de la règle courage peuvent relancer tous les tests ratés qui les auraient forcés à fuir. Le second résultat est définitif.

Folie : (T.A.)

Une figurine possédant la règle folie ajoute 1pt à son H.C et gagne 1 dé bonus d'attaque (Facteur d'attaque +1) en permanence, à partir de la première blessure au corps à corps.

Discipliné (X) : (U.O.)

Les figurines disciplinées peuvent recevoir plus d'un ordre par tour. Le nombre entre parenthèses définit le nombre d'ordre que la figurine peut recevoir chaque tour. Souvenez vous que les figurines sans cette règle spéciale ne peuvent recevoir qu'un seul ordre par tour.

Eclaireur : (U.O.)

Un éclaireur peut être déployé hors de la zone de déploiement de son armée, mais il doit être hors du champ de vision de l'ennemi au moins à 30cm.

Endurci : (T.A.)

Une figurine possédant la règle 'Endurci' bénéficie d'1D10 par tour, qu'elle peut utiliser comme elle le souhaite. Relancé un jet raté, faire une attaque supplémentaire ou ajouté un dé de sort.

Essaim : (T.A.)

Les essaims ont un champ de vision de 360°

Esquive : (U.O.)

Les figurines peuvent relancer leurs jets de défense, quand elles se protègent contre les attaques au corps à corps. Le second résultat est définitif.

Ethéré : (T.A.)

Les figurines éthérées ignorent les effets du terrain, même lorsque celui-ci est infranchissable, elles ont un champ de vision à 360° et elles peuvent traverser des éléments du terrain et d'autres figurines.

Fanatique : (T.A.)

Les figurines fanatiques sont immunisées à la peur et ne fuient jamais.

Guerrier-mage : (U.O.)

Les guerriers-mages sont de courageux combattants, aussi talentueux dans l'art de la magie qu'au maniement de l'épée. Ils ne subissent aucune pénalité lorsqu'ils utilisent la magie au corps à corps.

Ermite : (T.A.)

Le héros ou héros légendaire possédant cette compétence ne peut pas être membre d'une unité.

Hypnotisme : (U.O.)

Les figurines ayant la capacité hypnotisme ont la capacité d'empêcher les figurines au corps à corps avec eux de les attaquer ou de se défendre. Pour cela, les figurines en contact socle à socle avec la figurine hypnotique devront effectuer un test de courage. Si elles échouent à ce test, elles ne pourront ni attaquer la figurine hypnotique ni se défendre des attaques de ce dernier ce tour ci. Cependant, elles pourront se défendre des autres figurines avec lesquelles elles sont en contact socle à socle. Elles devront effectuer un test de courage à chaque tour où elles resteront en contact socle à socle afin d'agir normalement. Les figurines avec Courage dans leur profil ne peuvent pas être hypnotisées.

Immunité à la peur : (T.A.)

Les figurines immunisées à la peur ignorent tous les effets de la peur sans avoir jamais à effectuer un test pour cela.

Loyauté : (T.A.)

Les figurines ayant la règle loyauté sont immunisées à la peur et donne cette capacité à l'unité dans laquelle elle se trouve.

Mort-vivant : (T.A.)

Les morts-vivants causent la peur.

Perspicacité: (U.O.)

Les figurines avec la perspicacité vont détecter la présence des ennemis à leur distance de charge même s'ils ne peuvent les voir. Lancer un D10 pour chaque ennemi à portée, sur un résultat de 4 ou plus la figurine va pouvoir agir en ciblant l'ennemi de manière normale, comme si ce dernier était vu (champ de vision à 360°). Souvenez vous que si l'ennemi est derrière un élément du terrain il ne peut pas être la cible d'une charge, ou être affecté par un sort ou tir passant à travers l'élément du décor ou d'autres figurines.

Pourri : (T.A.)

Les figurines blessées par des figurines ou armes possédant la règle 'pourri' perdent 2 pts au lieu d'un dans leur valeur de survie. Le poison venant de ce type d'attaque n'affectent pas les créatures sans vie, les démons, ainsi que les créatures magiques.

Précision : (T.A.)

Les figurines avec précision ne souffrent pas de pénalités pour bouger ou tirer.

Rapidité : (U.O.)

Les figurines rapides peuvent doubler leur mouvement de base en toutes circonstances. Si elles ont bougé grâce à un lancé de dés, elles peuvent lancer un dé bonus.

Régénération (X) : (U.O.)

Les figurines avec la règle Régénération gagne 1pt dans leur valeur de survie si elle est égale ou inférieur au nombre entre parenthèse sur 1D10. Une figurine peut seulement avoir un jet de régénération par tour. Vous pouvez faire un jet de régénération à chaque tour même si vous n'avez pas été blessé ce tour ci. La régénération peut être utilisée dans le même tour où la figurine sera retirée comme perte.

Tirs multiples : (T.A.)

Les armes utilisées par la figurine peuvent tirer plusieurs fois avec un seul ordre, en appliquant un modificateur (-1) au test pour toucher pour chaque tir. Le nombre de tirs possibles apparait entre parenthèses et est précédé d'un X ; (X2), (X3) ...

::: Annexe II Magie :::

:: Les morts vivants::

Les savoirs nécromantiques

Magie accumulée (7+)

Le nécromancien gagne un dé supplémentaire qui sera ajouté à sa réserve de dès pour la phase de magie suivante.

Malédiction (10+) (30cm) (1T)

La cible souffre d'un -1 en HC, F, R et C. Aucune caractéristique ne peut être inférieure à 0.

Mouches putrides (10+) (25cm) (P)

Choisissez une unité parmi 'ceux qui sont pourris', 'ceux qui sont cousus' ou de squelettes. Si le sort est un succès, l'unité sera couverte par un essaim de mouche putrides ce qui lui donnera +1 en résistance.

Invocation de niveau 1 (11+) (40cm) (P)

Invoque un pourri qui rejoindra un régiment déjà existant.

Invocation de niveau 2 (14+) (40cm) (P)

Invoque deux cousus qui rejoindront une unité déjà existante, équipés de la même manière.

Invocation de niveau 3 : (16+) (40cm)

Invoque deux squelettes qui rejoindront un régiment déjà existant, équipés de la même manière.

Force inhabituelle : (17+) (30cm) (C/C)

La cible peut être un régiment de squelettes, de cousus ou de pourri qui est au corps à corps. Si le sort est lancé avec succès, ils pourront attaquer 2 fois, une durant la phase de magie, où ils attaquent en premier et la seconde durant la phase de combat où seront utilisées les règles établies.

Mauvaises intentions (18+) (30cm) (C/C) (1T)

Une unité ou une figurine individuelle gagne la règle spéciale hypnotisation.

Guérison (20+) (45cm)

La cible du sort guérit des blessures qu'elle a subies et regagne tous ses points de survie.

Damnation (22+) (30cm) (C/C)

La cible du sort s'attaque lui-même, à l'instar de son adversaire. La cible ne pourra pas riposter, ni aux attaques de son adversaire, ni aux siennes.

Echange d'âmes (24+) (C/C)

Le nécromancien échange son état de santé avec celui de l'adversaire se trouvant au corps à corps avec lui. Il peut échanger son état avec celui d'une figurine seulement, par tour. Il volera pour lui, autant de points que la valeur de survie de l'adversaire contient, afin de compléter son niveau de base.

:: Les orphelins ::

Le pouvoir de la nature

Aura (5+) (15cm) (C/C) (1T)

La cible du sort voit son habilité de combat passer à 5 pendant la durée du sort.

Le déchu parti (9+) (25cm) (1T)

La cible du sort sera cachée par une pluie de feuilles mortes. Tous les tirs dirigés vers elles souffriront de -1 en habilité de tir.

Poison Mousseux (10+) (60cm)

Une seule figurine ennemie ou celui qui forme une partie d'unité subira une touche automatique « PO »12, pour faire un pas sous le poison mousseux.

Tour visuel (12+) (30cm) (1T)

Choisissez une figurine individuelle de la même armée que le Chaman, pour les ennemis, elle ressemblera à un animal de la forêt et ne pourra pas être pris pour cible en cas de charges ou de tirs.

Le forêt grandi (13+) (20 cm) (P)

Un forêt de 10x10 cm apparaît à moins de 20cm du mage. La forêt ne peut apparaître au sommet d'autres éléments de terrains ou de figurines.

Trésor caché (14+) (P)

Le chaman trouve une Pierre Magique.

Lierre grim pant (15+) (15cm) (1T)

La cible ne sera plus capable de bouger, puisqu'elle sera prise au piège par une plante grimpante. La cible ne peut pas être une figurine volante.

Rapide comme le vent (16+) (30cm) (1T)

La cible multiplie son mouvement par 2.

Escroquerie du destin (17+) (35cm)

Toutes les figurines de la même région du chaman, à 35cm de distance ou moins gagne une phase gratuite de tir, après la phase de magie et avant la phase de corps à corps.

L'arbre de la vie (18+) (30cm) (1T)

La cible doit être de la même armée que le sorcier et à moins de 15cm d'un bois ou d'un arbre. Si le sort est un succès, elle récupère un point à sa valeur de survie.

Le bois ténébreux (20+) (35cm) (P)

Choisissez un bois à moins de 35cm du sorcier, si le sort est un succès, la bois causera la peur. Toutes les figurines ne faisant pas partie de la faction des orphelins devront faire un test de courage si elles souhaitent traverser la forêt ou si elles s'y trouvent déjà. Si le test est raté, elles ne pourront pas entrer dans le bois, et si elles y sont déjà, elles devront en ressortir. Les figurines immunisées à la peur n'ont pas à effectuer de test.

Fouet épineux (22+) (C/C)

Invoque un fouet couvert d'épines, vénéneux, qui cause 1D5 impact automatique de PO 15 à repartir entre toutes les figurines se trouvant au corps à corps de l'objectif du sort.

La forêt animée (25+) (35cm) (2T)

Choisissez un bois se situant à 35cm ou moins du sorcier. Les arbres attaqueront les figurines ennemies se situant à l'intérieur et dans un rayon de 10cm, causant 1impact PO 13 par figurine.

:: Le culte des milles visages ::

Magie de la rancune

Déception (5+)

Si le sort est lancé avec succès, le joueur peut ajouter +1 pour déterminer l'initiative du prochain tour.

Tête enflammée (7+) (40cm)

La tête enflammée cause une touche automatique PO 11.

Cape des ombres (8+) (20cm) (1T) (C/C)

La cible du sort gagne +1 en résistance.

Sacrifice (9+) (20cm)(C/C)(P)

Choisissez une figurine de l'armée se trouvant à moins de 20cm du sorcier. Le malchanceux est retiré comme perte et le sorcier gagne 2 pierres magiques.

Courage insensé : (10+) (25cm) (1T)

La cible du sort peut doubler ses caractéristiques de courage.

Offrandes pour le dieu des abysses : (12+) (P)

Ce sort peut être lancé uniquement si le sorcier à tuer une figurine ennemie. Si le sort est lancé avec succès, le sorcier peut alors choisir un autre sort de son domaine, égal à celui-ci.

Glace paralysante (15+) (30cm) (1T)

Choisissez une figurine seule qui peut faire partie d'une unité ou être au corps à corps avec le sorcier. Si le sort est un succès, la malchanceuse cible ne peut rien faire durant ce tour (mouvement, tir,...).

Bouclier de protection (19+) (30cm) (C/C) (1T)

Choisissez une unité amie du sorcier, qui est au corps à corps ? Si le sort est un succès, un bouclier magique apparaît entre les figurines au corps à corps, ce qui empêche l'unité de recevoir les attaques et d'être poursuivie. L'unité du sorcier est automatiquement désengagée du combat.

Malédiction (20+) (40cm) (1T)

Choisissez un régiment, ou une seule figurine ennemie au corps à corps. Si le sort est un succès la cible souffrira de -1 en force, résistance, habilité de combat et courage. Aucune caractéristique ne peut être inférieure à 1.

Mirage (22+) (40cm)

Marqué un point ç moins de 40cm du sorcier qui se trouve dans l'ange de vue d'une figurine individuelle ou d'un régiment ennemie qui sera la victime. Si le sort est lancé avec succès il devra rejoindre le point et ne pourra faire autre chose. Au moment où il sera ainsi le sort perdra ses effets.

Soumission (23+) (35cm) (C/C) (1T)

La cible du sort ne pourra ni attaquer, ni riposter.

Œil de serpent (27+) (P)

Les résultats de 1 lors des lancements de sorts et de des dissipations ne sont pas considérés comme des fiascos et s'ajouteront au total des dès. Se sort a de l'effet uniquement sur le sorcier qui le lance.

:: Royaume des dieux ::

Magie blanche

Soins (5+) 30cm.

Le magicien peut choisir une figurine de l'armée comme cible du sort, si le sort est lancé avec succès, la cible retrouve un point dans son Facteur de survie, sauf si la figurine a été enlevé comme une perte.

Armure de protection (6+) (1T)

Le magicien peut créer une armure magique qui le protège totalement des tirs et armes de jets.

Agilité prophétique (7+) (15cm) (1T)

Choisir une figurine unique qui appartient à la même armée que le mage ; L'heureux élu gagnera un point à son habilité de combat.

Dextérité colossal (8+) (15cm) (1T)

Choisir une figurine unique dans l'armée du mage, la cible gagnera +1 dans son habilité de tir.

Rayon vengeur (9+)(30cm)

La cible reçoit 1D10 touches automatiques de PO 13.

Tempêtes de glace (11+)(30cm)

La cible reçoit 1D10 touches automatiques de PO 15.

Fer écorché (12+)(20cm)(C/C)(1T)

La cible du sort gagne un point de résistance.

Pierre écorchée (14+) (20cm) (1T)

La cible du sort gagne 2 points de résistance et un point en force.

Glacial (19+) (35cm) (1T)

La cible du sort sera glacée et il ne fera rien de son tour.

Vitalité (20+) (15cm) (2T)

La cible du sort bougera du double de son mouvement de base.

Lancer héroïque (23+) (35cm) (P)

La cible du sort pourra lancer 2D10 au lieu de 1D10 pour effectuer n'importe quel test de vaillance, et échanger le résultat avec le dès qui vous convient le plus.

Force surnaturel (24+) (45cm) (1T)

La cible du sort obtient +3 à sa force.

Rayon divin (24+) (30cm)

La cible du sort peut être n'importe quelle figurine qui subira 1D5 touches automatiques de PO 13.

::: Annexe III Missions :::

Scénario I - Les manuscrits du chasseur.

Description : Les joueurs doivent retrouver les manuscrits du chasseur qui l'aident dans sa recherche pour Zenit.

Règles spéciales : Reprendre ou donner un parchemin, une figurine peut reprendre ou donner un parchemin à une figurine si elle termine son mouvement à côté d'elle. Un parchemin se détruit de lui-même quand la figurine meurt.

Taille de l'armée : Les joueurs peuvent décider du nombre de points avec lesquels ils joueront.

Déploiement : Les deux joueurs doivent se déployer sur les côtés opposés de la table, dans l'alignement central, laissant entre eux environ 70cm.

Il est nécessaire de poser trois marqueurs, qui représentent les manuscrits du chasseur, ces marqueurs doivent être posés à 20cm les uns des autres.

Conditions de victoire : Le joueur qui a le plus de manuscrits du chasseur dans sa zone de déploiement, gagne la partie.

Durée : nombre de tours illimités.

Scénario II - Pour Miter !!!

Description : l'objectif de notre armée est facile : annihiler l'ennemi.

Règles spéciales : aucune.

Taille de l'armée : Les joueurs peuvent décider du nombre de points avec lesquels ils joueront.

Déploiement : Les deux joueurs doivent se déployer sur les côtés opposés de la table, dans l'alignement central, laissant entre eux environ 70cm.

Conditions de victoires : Le joueur ayant éliminé le plus de points de l'armée adverse sera le vainqueur.

Durée : 6 tours.

Scénario III : Pour la tête du commandant !!!

Description : Les joueurs doivent éliminer le commandant ennemi.

Règles spéciales : aucune.

Taille de l'armée : Taille de l'armée : Les joueurs peuvent décider du nombre de points avec lesquels ils joueront.

Déploiement : Les deux joueurs doivent se déployer sur les côtés opposés de la table, dans l'alignement central, laissant entre eux environ 70cm.

Conditions de victoires : Le joueur ayant éliminé le commandant ennemi sera le vainqueur.

Durée : nombre de tours illimités.