



Conceived and created by Stavros Halkias

Base Game Developers: Alessio Cavatore and studio River Horse

Copy Editor: Nick Lingris

This book is the work of Para Bellum Wargames:

Creative Director - Stavros Halkias

Graphic Design - Vangelis Galanis

Art Department:

Othon Nikolaidis, George Dimitriou, Charidimos Bitsakakis,
Giacomo Marzona, Nestor Papatriantafillou

Project Managed by Maria Halkias, Tasos Kontostergios
Additional System Development: Leandros Mavrokefalos,
Stavros Halkias, Konstantinos Lekkas

Playtesters and a big 'thank you' to:

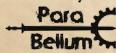
Andrew Sparks, Matthew Akerley, Patrick Buecherl, Dimitrios A.
Lekkas, Justin Lewis, Jason Stevenson, Giannis Papaioannou, Kon-
stantinos Pariniotis, Marco Toninelli,
Dracon Rules Design Studio.

A big thank you to our community translators

Adam Bendjoua and Nicolas Perpere

DISCLAIMER: Le contenu, les textes, l'art, les dessins, les illustrations et autres œuvres de ce livre ont été créés et sont la propriété exclusive de Para Bellum Wargames Ltd. et sont protégés par la législation internationale sur le droit d'auteur. Le livre et son contenu ne peuvent être copiés, reproduits, distribués, donnés, en partie ou en totalité, y compris les illustrations et le texte de la première et de la dernière page, les illustrations et le texte, ni transmis sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, y compris la photocopie, l'enregistrement ou d'autres méthodes électroniques ou mécaniques, ni utilisés pour créer des produits dérivés, à l'exception de l'utilisation de brèves citations dans une revue, sans l'autorisation écrite préalable de Para Bellum Wargames Ltd., qui conserve l'intégralité des droits d'auteur de ce livre. Aucun profit n'est autorisé à être réalisé par le contenu de ce livre, en partie ou en totalité. Para Bellum Wargames Ltd fournit une copie numérique ou imprimée des règles de ce livre pour un usage personnel uniquement. Tout lien ou partage similaire du livre ou des règles doit rediriger vers le point de partage d'origine de l'éditeur, sur son site ou ses pages de médias sociaux. Tous les contenus sont une œuvre de fiction de Para Bellum Wargames Ltd. Tout affront perçu ou image de personnes, peuples ou organisations spécifiques est entièrement fortuit et non intentionnel.

Published by



Copyright 2020

Para Bellum Wargames Ltd., 48 Inomenon Ethnon, Guricon House, 6042 Larnaca, Cyprus www.para-bellum.com

First printing: Athens, Greece, 2020, ISBN 978-618-84836-8-2



CONQUEST

THE LAST ARGUMENT OF KINGS

RÈGLES D'ENGAGEMENT

VERSION DES RÈGLES 1.5

CHAPITRE UN

LES PRINCIPES DE LA BATAILLE	9
Une Guerre Civilisée.....	10
Dé	10
Mesure de Distances	10
Armées, Régiments, Stands et Figurines.....	11
Déterminer les Arcs	13
Ligne de Vue	14
Le Profil Caractéristique	14
Cartes de Commandement	16
'En contact'	16
Soin	16

CHAPITRE DEUX

LA SÉQUENCE DE TOUR	19
Sommaire du Tour	20
Phase de Renforts	20
Phase de Commandement	21
Phase de Suprémie	21
Phase d'Action	21
La Liste d'Actions	23
Phase de Victoire	24

CHAPITRE TROIS

ACTIONS HORS-COMBAT	27
Marche	28
Charge	31
Viser.....	36
Ralliement	36
Reformation.....	37
Volé	38

CHAPITRE QUATRE

ACTIONS DE COMBAT	43
Clash	44
Ralliement de Combat	47
Reformation de Combat	48
Inspirer	50
Retraire	50

CHAPITRE CINQ

ALLOCATION DES BLESSURES & RETRAIT DES PERTES	53
Total de Blessures.....	54
Retrait des Pertes	54
Stands avec Plusieurs Blessures	55
Test de Moral	55

CHAPITRE SIX

TEST DE MORAL	57
Calculer la résolution d'un Régiment.....	58
Le Test de Moral	58
Régiments Brisés	58
Régiments Abattus.....	58
Régiments Bloqués	59

CHAPITRE SEPT

FIGURINES DE COMMANDEMENT	65
Figurines de Commandement de base.....	66
Autres Figurines de Commandement	66

CHAPITRE HUIT

PERSONNAGES	69
Le Profil du Personnage	70
Suite et Servants	70
Stand de Personnage et Régiments	71
Personnages et Actions.....	72
Actions Uniques de Personnage.....	73
Le Seigneur de Guerre	74
Personnalisation des Personnages.....	74

CHAPITRE NEUF

MAGIE	79
Lancement de Sorts	80
Sorts	80

CHAPITRE DIX

TERRAIN	83
Terrain Zonal	86
Terrain de Garnison	87
Terrain Infranchissable	91

CHAPITRE ONZE

EVÈNEMENTS DE TIRAGE & RÈGLES SPÉCIALES..	93
Evènements de Tirage.....	94
Règles Spéciales	96

CHAPITRE DOUZE

MENER LA BATAILLE	05
Choisir un Scénario	106
Choix des Forces.....	106
Placer le Champ de Bataille.....	106
Attribuer des Personnages.....	106
Objectifs Secondaires.....	107
Mener la Bataille.....	107
Déterminer le Vainqueur.....	107
Scénario Un - Face à Face.....	108
Scénario Deux - Percée	109
Scénario Trois : Maelstrom	110
Scénario Quatre : Attaque en Tenaille.....	111





RÈGLES DE BASE

LES RÈGLES QUI SUIVENT
SONT LES RÈGLES DE BASE
DONT VOUS AVEZ BESOIN
POUR COMPRENDRE
COMMENT LES FIGURINES
ET LES RÉGIMENTS
INTERAGISSENT ENTRE EUX
ET AVEC L'ENVIRONNEMENT.

CES CHAPITRES VOUS
APPRENDRONT COMMENT
ACTIVER VOS RÉGIMENTS,
COMMENT LES DÉPLACER
AINSI QUE COMMENT
ENGAGER LE COMBAT AVEC
EUX.



CHAPITRE UN



LES PRINCIPES DE LA BATAILLE

DANS CETTE SECTION, NOUS
PRESENTERONS LES PRINCIPES
DE BASE QUI REGISSENT LES
BATAILLES DE CONQUEST.

AU DÉBUT, CELA PEUT
SEMBLER BEAUCOUP, MAIS
AVEC LE TEMPS CELA
DEVIENDRA UNE SECONDE
NATURE ET VOUS FEREZ DE
MOINS EN MOINS RÉFÉRENCE
À CETTE SECTION DU LIVRE DE
RÈGLES.



UNE GUERRE CIVILISÉE

La guerre peut être une affaire brutale et sanglante, mais jouer à un Wargame ne devrait pas l'être. C'est un passe-temps agréable et court, mieux apprécié dans un état détendu avec aussi peu de disputes que possible.

Dans cet esprit, si vous rencontrez une situation où vous pensez que les règles ne sont pas claires, discutez de cela avec votre adversaire et trouvez une solution ensemble. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, identifiez les solutions les plus appropriées et réglez le problème en jetant un dé. De telles situations devraient être extrêmement rares, car Conquest est constamment mis à jour avec les errata et les FAQ's publiés sur le site web. L'important est de ne laisser aucun problème lié aux règles gâcher votre plaisir du jeu.



DÉ

La guerre est une affaire incertaine. Nous utilisons des dés pour représenter cette incertitude, que ce soit pour représenter un coup mortel porté par chance, ou un régiment qui refuse de reculer, même face à une défaite inévitable. Tous les jets de dés dans Conquest utilisent des dés à six faces, parfois appelés D6.

FAIRE DES JETS

Pour la plupart des jets de dés à Conquest, le joueur doit comparer le résultat du dé à une Caractéristique. Il s'agit souvent d'une Caractéristique, telle que Clash, Volée ou Résolution, mais elle peut être plus ésotérique, comme le Seuil d'un Sort ou la capacité d'une Figurine à résister au Déclin. Lorsque vous effectuez l'un de ces jets, le résultat du dé doit être inférieur ou égal à la Caractéristique Cible utilisée.

SUCCES-ÉCHEC AUTOMATIQUE

Si une règle vous demande de lancer un dé et de le comparer à une Caractéristique, c'est à dire une représentation numérique des capacités d'un Régiment (ou d'un Personnage) sur le champ de bataille, un résultat de '6' est toujours un échec, et un résultat de '1' est toujours un succès – quels que soient les autres modificateurs. Même les meilleures troupes ont parfois de la malchance, et même les plus faibles méritent une chance de gagner.

RELANCES

Si une règle vous demande de relancer un dé, il vous suffit de le ramasser et de le lancer de nouveau, en appliquant le nouveau résultat. Si un dé a été relancé une fois, il ne peut plus être relancé, quelles que soient les circonstances.

TIRER AU DÉ

De temps en temps, les règles vous invitent, vous et votre adversaire, à "Tirer au Dé". Quand cela arrive, chacun lance un dé : celui qui a le plus grand résultat gagne. Si le résultat est un nul, relancez. Continuez à lancer les dés jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant (ceci est une exception à la règle indiquant que vous ne pouvez pas relancer une relance).

MESURE DE DISTANCES

Toutes les distances de Conquest sont mesurées en pouces ("), et sont toujours mesurées à partir des points les plus proches. En mesurant la distance entre deux Régiments, mesurez toujours du point de chaque Régiment le plus proche de l'autre Régiment. Vous pouvez vérifier la distance à tout moment, de sorte à toujours savoir si vos guerriers sont à portée avant de tenter une Action particulière.

ARMÉES, RÉGIMENTS, STANDS ET FIGURINES

Dans Conquest, chaque joueur commande une armée de figurines fantastiques, allant de squelettes croulants et de la robuste Infanterie Dweghom, à des Clones Avatara furieux et des dragons déchainés. Cette section présente comment organiser ces figurines afin de mener une bataille.

L'ARMÉE

En termes simples, votre Armée est composée de toutes les Figurines que vous emmenez à la bataille, qu'ils soient des Force-Grown Drones simples, des Brutes puissantes ou n'importe quoi d'autre. Normalement, vous utiliserez une Liste d'Armée pour déterminer exactement quelles Figurines feront partie de votre armée. Chaque fois que les règles se réfèrent à Votre Armée, elles se réfèrent à toutes les Figurines, les Stands et les Régiments de votre Armée. Chaque fois que les règles se réfèrent à l'Armée de Votre Adversaire, elles se réfèrent à toutes les Figurines, les Stands et les Régiments sous le commandement de votre adversaire.

FIGURINES

Lorsque les règles se réfèrent à une Figurine, ce signifie la figurine entière, y compris son socle. Nous traitons le socle, bien que décoratif, comme faisant partie de la Figurine, pour les besoins du jeu. Cependant, très peu de Figurines - sauf les plus grands et les plus redoutables des Monstres - agissent seuls. La plupart combattent ensemble.

TYPES DE FIGURINES

Chaque figurine dans Conquest a un Type.

- **L'Infanterie (Infantry)**: est le pilier de chaque Armée - nombreuse et fiable.
- La **Cavalerie Cavalry**: est plus robuste et plus rapide que l'Infanterie, mais plus rare.
- Les **Brutes** sont d'énormes créatures, étant souvent deux fois (ou plus!) plus imposantes qu'un humain.
- Les **Monstres (Monsters)** sont les plus rares de tous, chacun ayant la capacité d'affronter des dizaines d'autres guerriers.

STANDS

Les figurines d'Infanterie combattent sur des Stands rectangulaires aux côtés de leurs camarades. Un Stand d'Infanterie se compose de quatre Figurines. Lorsque le Stand subit des blessures, vous retirez des Figurines comme moyen d'enregistrer les pertes. Une fois la dernière Figurine retirée, son Stand est aussi retiré. Chaque Figurine de Brute, de Cavalerie et de Monstre occupe un Stand entier (mais un Stand beaucoup plus grand dans le cas d'un Monstre). Lorsqu'une Figurine de Brute, de Monstre ou de Cavalerie est retirée, son Stand est aussi retiré. Toutes les Figurines sur un Stand appartiennent toujours au même Type. Vous n'aurez pas, par exemple, un Stand mixte d'Infanterie et de Cavalerie.

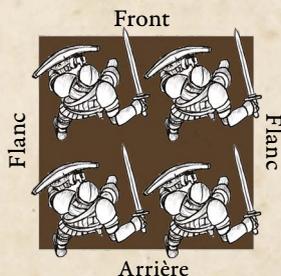


Fig. 1.1



STANDS ET TAILLE

Dans Conquest, chaque Type de figurine a une Taille différente pour déterminer les Lignes de Vue, comme nous le verrons plus tard.

- Tous les Stands d'Infanterie ont une Taille 1.
- Tous les Stands de Brute et de Cavalerie ont une Taille 2.
- Tous les Stands de Monstre ont une Taille 3.
- Les Figurines qui suivent la règle **Vol** ont 1 Taille de plus que celle dictée par leur Type (l'infanterie Volante a une Taille 2, les Brutes Volantes ont une Taille 3, etc.).

Tous les Terrains ont aussi une Taille assignée. Ces Tailles peuvent varier car les éléments de terrain sont souvent faits maison et uniques. Nous recommandons ces valeurs comme guide, mais vous pouvez vous mettre d'accord avec votre adversaire et établir la Taille de chaque Terrain avant chaque bataille.

- Toutes les collines ont une Taille 2.
- Toutes les forêts ont une Taille 3.
- Les bâtiments non militaires ont une Taille 2.
- Les Tours et les murs fortifiés ont une Taille 3.

Quand un Régiment ou un Terrain se trouve sur un autre Terrain ayant une Taille, il suffit d'ajouter les deux Tailles pour déterminer s'ils peuvent voir ou s'ils sont visibles.

RÉGIMENTS

Un Régiment est la formation de base de combat dans Conquest. Il peut comprendre différents

éléments, d'un Stand individuel à des dizaines de Stands combattant côte à côte. Les Régiments sont toujours composés du même Type de Stand, et tous les Stands d'un Régiment partagent habituellement un profil de Caractéristiques commun. La seule exception est quand le Régiment a été rejoint par un Personnage, un individu héroïque, qui est bien au-dessus de l'élite même de l'armée et suit des Règle Spéciales, dont nous parlerons plus tard (voir page 70). Tous les Stands d'un Régiment se battent ensemble - des Figurines Individuelles ou des Stands ne peuvent pas quitter le Régiment et agir indépendamment. Encore une fois, la seule exception est quand le Régiment a été rejoint par un Personnage.

FORMATION DE RÉGIMENT

Pour former un Régiment, prenez tous les Stands du Régiment et placez-les en rangs (lignes) et colonnes, chaque Stand devant être placé bord à bord et coin à coin avec d'autres Stands. Tous les Stands du Régiment doivent être orientés dans la même direction, ce qui donne au Régiment un Avant, un Arrière et deux Flancs. Un Régiment ne peut jamais avoir moins de deux Stands au premier rang (à l'Avant), à moins que le Régiment ne comporte qu'un seul Stand.

Si possible, il devrait y avoir un nombre égal de Stands dans chaque rang. Si ce n'est pas possible, le rang Arrière est laissé incomplet.

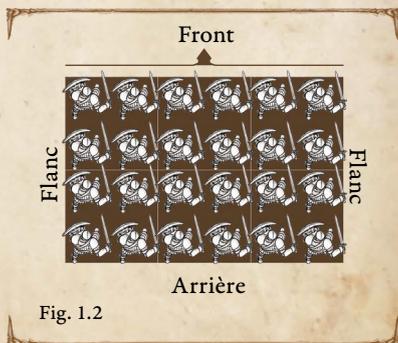


Fig. 1.2

PLACEMENT DES FIGURINES DE COMMANDEMENT

Si un Régiment a des Figurines de Commandement, c'est-à-dire un Chef, un Porte-bannière ou une amélioration spécifique au Régiment, ceux-ci doivent être placés sur le même Stand (si possible). Voir page 66 pour plus d'informations sur les Figurines de Commandement.

RETRAIT DES PERTES

Inévitablement, certains Stands seront retirés d'un Régiment pendant la bataille. Les Pertes sont presque toujours retirées du rang arrière du Régiment. Si les pertes appartiennent à un Régiment Engagé dans un Combat Rapproché, les Pertes doivent être retirées de manière à ne pas affecter le nombre de Stands en contact avec le Régiment ennemi.

FORMATIONS RÉGLEMENTAIRES

Un Régiment a une formation réglementaire si :

- Tous ses Stands sont placés bord à bord et coin à coin;
- Tous les rangs (à l'exception possible du rang le plus à l'arrière) contiennent un nombre égal de Stands;
- Tous les Stands sont orientés dans la même direction;
- S'il un Stand a subi des pertes (c'est-à-dire qui n'a pas le nombre de départ de Figurines), ce Stand est dans le rang arrière.

Conditions réglementaires :

Comme guide pratique, le placement d'un Régiment est considéré comme réglementaire lorsque :

- a) Aucun Stand du Régiment ne chevauche un autre à la fin de son activation.
- b) Aucun Régiment ne chevauche un autre à la fin de son activation.
- c) Tous les Stands dans un Régiment sont entièrement dans les limites du jeu tout le long de leur activation (sauf lorsqu'elles viennent en Renforts).
- d) Aucun Régiment n'est en contact avec un Régiment ami à la fin de son activation.

DÉTERMINER LES ARCS

Chaque Régiment a un arc Avant, un arc Arrière et deux arcs de Flanc. Ceux-ci sont importants lorsque le Régiment veut tirer sur un ennemi, ou lorsque le Régiment charge au combat. Pour déterminer les arcs d'un Régiment, tracez une ligne à 45 degrés partant de chacun des coins du Régiment (Fig. 1.3). Si les Stands du Régiment sont carrés, vous pouvez le faire en traçant une ligne droite depuis le coin arrière intérieur du Stand et en l'étendant à travers son coin avant extérieur.





LIGNE DE VUE

Certaines Actions de jeu nécessitent une Ligne de Vue vers le Régiment Cible. Pour établir une ligne de vue d'un Régiment à un autre, les critères suivants doivent être respectés :

- Le Régiment Cible doit se trouver dans l'Arc Frontal du Régiment Actif, sauf indication contraire d'une Règle Spéciale.
- Le Régiment Actif peut tracer une ligne non obstruée entre le centre de l'Avant d'un Stand de son rang Avant et le centre de n'importe quel bord de n'importe quel Stand du Régiment Cible. Des Régiments ou des éléments de terrain de taille inférieure à la taille du Régiment Actif ou du Régiment Cible sont ignorés afin de tracer la ligne non obstruée.
- Si vous avez une Ligne de Vue vers l'Arc Frontal d'un autre Régiment, la Cible a aussi une Ligne de Vue vers vous, sauf indication contraire d'une Règle Spéciale.

LE PROFIL CARACTÉRISTIQUE

Chaque Stand a un Profil Caractéristique comme mesure de ses capacités sur le Champ de Bataille. Le Profil Caractéristique est divisé en deux catégories, huit Caractéristiques, ainsi qu'un certain nombre de Règles Spéciales et d'Événements de Tirage.

Les profils sont en anglais pour la simple et bonne raison d'avoir les mêmes profils dans le monde entier. On ne sait jamais, vous pourriez bien affronter un Allemand ou un polonais lors d'un Tournoi.

Name: Militia

Class: Léger **Type:** Infanterie

M	V	C	A	W	R	D	E
5	1	1	1	1	2	1	0

Règles Spéciales: Bouclier Soutien

CATÉGORIES

Elles sont utilisées pour rationaliser l'interaction entre certaines règles.

- **Le Type** vous indique si un Stand est **Infanterie**, **Cavalerie**, **Brute** ou **Monstre**. Différents Types interagissent différemment avec certaines règles (cela sera mentionné explicitement dans les règles). Plus important encore, le Type vous rappelle combien de figurines devraient être sur un Stand : 4 pour l'Infanterie, et 1 pour les Brutes, la Cavalerie ou les Monstres.
- **La Classe** est une classe de poids, gradée en **Légère**, **Moyenne** et **Lourde**. Les troupes Légères sont généralement plus manœuvrable, arrivant tôt à la bataille, alors que les troupes Lourdes infligent et subissent plus de dégâts, mais ils arrivent plus tard sur le champ de bataille.



Fig. 1.3

CARACTÉRISTIQUES

Il y a en tout huit Caractéristiques, chacune représentant la force relative du Stand dans ce domaine. Les Caractéristiques vont de 0 à 6, où le 0 représente une incapacité à effectuer les actions associées, le 1 est vraiment médiocre, et le 6 est exceptionnel ! Au cours de la partie, les Sorts ou les Règles Spéciales peuvent augmenter ou diminuer une Caractéristique d'un Stand. Cependant, une Caractéristique ne peut jamais être réduite au-dessous de 0.



March (M) - Marche

La Caractéristique de Marche détermine jusqu'où un Stand peut se déplacer.

Volley (V) - Volée

La Volée sert de mesure de la capacité du Stand avec des armes missiles (d'un jet de hache, au tir des arcs, même en utilisant des machines de guerre puissantes).

Clash (C)

La Caractéristique de Clash décrit l'efficacité d'un Stand dans la pression de la mêlée, déterminant sa probabilité de Frapper un coup décisif contre un ennemi.

Attacks (A) - Attaques

Les Attaques nous indiquent combien de dés contribue chaque Modèle sur le Stand en attaquant l'ennemi.

Wounds (W) - Blessures

Les Blessures indiquent le nombre de coups durs qu'un Stand peut subir avant de retirer une Figurine.

Resolve (R) - Résolution

La Caractéristique de la Résolution nous donne une mesure du courage du Stand et de la volonté des troupes individuelles de tenir bon quand la bataille se retourne contre elles.

Defence (D) - Défense

La Défense sert de mesure de la résilience physique, combinant la protection de tout type d'armure avec la force innée du Stand.

Evasion (E) - Evasion

L'évasion est aussi une Caractéristique de Défense, mais qui tient compte de la capacité d'un Stand à ignorer le mal par l'agilité, la résilience ou la protection magique, plutôt que supporter la dureté.

RÈGLES SPÉCIALES

Sous les Règles Spéciales, vous trouverez une liste d'autres capacités non régies par les Caractéristiques du Stand, telles que **Cleave (Fendre)**, c'est-à-dire la capacité à réduire la Caractéristique de Défense de votre adversaire. C'est aussi là que vous trouverez les détails de toute attaque à distance qu'un Stand possède, sous la forme de la Règle Spéciale de Barrage.



CARTES DE COMMANDEMENT

Chaque Régiment a une Carte de Commandement. Les Cartes de Commandement sont utilisées pendant la Phase de Commandement pour déterminer quand un Régiment agit. Chaque Carte de Commandement comprend les détails suivants :

- **L'Entrée de la Liste d'Armée du Régiment.**
Pour vous rappeler quel profil de la Liste d'Armée vous utilisez pour représenter les capacités du Régiment.
- **Une représentation artistique du régiment.**
Pour vous aider et aider votre adversaire à identifier rapidement le régiment sur la table.

'EN CONTACT'

De nombreuses règles se réfèrent à deux Stands (ou plus) en contact les uns avec les autres. Un Stand est considéré comme étant en contact avec un autre Stand s'il y a un point de contact, même s'ils se touchent uniquement suivant leurs coins.



SOIN

De temps en temps, une règle vous demandera de Soigner un certain nombre de Blessures dans un de vos Régiments. Dans ce cas, la règle vous indiquera le nombre de Blessures que vous pouvez soigner, appelés Points de Soins. Si une règle vous demande de soigner un Régiment, procédez comme suit, en retirant un marqueur de Blessures par Point de Soin jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Blessures à Soigner ou que vous ayez épuisé vos Points de Soins :

1) SOIGNER LES PERSONNAGES

Retirez des marqueurs de Blessures du Personnage s'il y en a un (voir page 70 pour plus d'informations sur les Personnages).

2) SOIGNER LES STANDS BLESSÉES

Une fois que tous les personnages sont soignés, retirez des marqueurs de Blessures du Régiment.

3) RÉTABLIR LES PERTES

Une fois que tous les marqueurs de Blessures ont été retirés, remplacez une Figurine sur un Stand incomplet du Régiment (s'il y en a un). Si la Caractéristique de Blessures du Stand est de 2 ou plus, placez un nombre approprié de marqueurs de Blessures à côté du Régiment de sorte que la Figurine nouvellement restaurée ait 1 blessure restante. Puis revenez à l'étape 'Soigner les Stands Blessés'.

Par exemple, si le Stand a une Caractéristique de Blessures de 2, placez 1 marqueur de Blessures à côté du Régiment. Si le Stand a une Caractéristique de Blessures de 3, placez 2 marqueurs de Blessures, et ainsi de suite.

4) RÉTABLIR LES STANDS

Une fois que tous les Stands sont complets et que tous les marqueurs de Blessures ont été retirés, vous pouvez Rétablir un Stand qui a été retiré. Le stand est placé dans le rang arrière. S'il n'y a pas de rang arrière incomplet, il forme un nouveau rang arrière incomplet. Si l'arrière du Régiment est en contact avec un ennemi, ou s'il n'y a pas d'espace pour placer le Stand, le Stand n'est pas placé et tous les points de Soins restants sont perdus. Placez une Figurine sur le Stand et un nombre approprié de marqueurs de Blessures à côté du Régiment afin que la Figurine nouvellement restaurée ait 1 Blessure restante. Puis revenez à l'étape 'Soigner des Stands blessés'. En règle générale, le soin ne peut pas être utilisé pour augmenter le Régiment au-delà de son nombre initial de Stands, sauf indication contraire d'une Règle Spéciale.

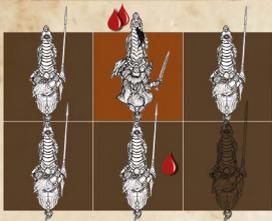


Fig. 1.4
Premièrement, les marqueurs de Blessures du Personnage sont retirés d'une valeur de 2 sur les 6 points de Soins.

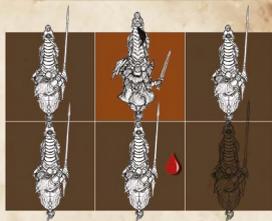


Fig. 1.5
Ensuite, la Blessure du Régiment est retirée et coûte encore un point de Soins.

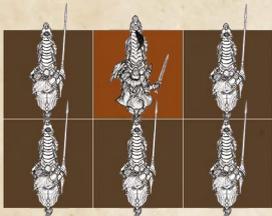


Fig. 1.6
Le dernier Point de Soins est utilisé pour rétablir la perte.

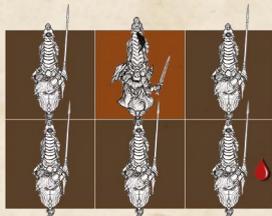


Fig. 1.7
Cependant, comme le Stand a une Caractéristique de Blessures de 4, 3 Points de Soins ne suffisent pas à rétablir la perte entièrement, et un marqueur de Blessure est retourné au Régiment.



CHAPITRE DEUX



LA SÉQUENCE DE TOUR

DANS CETTE SECTION, NOUS
ALLONS PRÉSENTER LA
SÉQUENCE DES PHASES QUI
COMPOSENT UN TOUR ET
ÉTABLISSENT LE FLUX ET LE
RYTHME DU JEU.



Pour que les événements se déroulent correctement, nous divisons la partie en une série de Tours, dont chacun est divisé en une série de Phases. Vous et votre adversaire agissez dans chaque phase, exploitant chaque once d'esprit et de ruse pour tenter de saisir l'avantage pour vos troupes.

Quand un tour commence, le jeu se déroule à travers ses phases, et vous devez les terminer avant de commencer le tour suivant. Une fois que toutes les phases sont terminées, le tour est aussi terminé, et un autre tour commence. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que le nombre de Tours donné dans le scénario soit atteint, ou que vous ou votre adversaire concédiez la victoire.



SOMMAIRE DU TOUR

I) PHASE DE RENFORT

- Les deux joueurs jettent les dés de **Renforts**, c'est-à-dire les Régiments et les Personnages qui ont été choisis dans la collection du joueur pour participer à la bataille, mais ne sont pas encore arrivés sur le champ de bataille.
- Les Renforts à venir sont placés d'un côté et vont Marcher sur le Champ de Bataille pendant la phase d'Action.

II) PHASE DE COMMANDEMENT

- Les deux joueurs rassemblent leurs **Piles de Commandement**, en classant les Cartes de Commandement des unités qui participent à la bataille afin de déterminer l'ordre de jeu dans les phases ultérieures.

III) PHASE DE SUPRÉMATIE

- Les deux joueurs Tirent au Dé pour déterminer qui sera le **Premier Joueur**, c'est-à-dire le joueur qui activera sa pile de commandement en premier.

IV) PHASE DE ACTION

- En commençant par le Premier Joueur, les joueurs activent à tour de rôle la carte de commandement placée sur le dessus de leur **Pile de Commandement**, agissant avec chaque Régiment à tour de rôle jusqu'à ce que les deux piles de commandement soient vides.

V) PHASE DE VICTOIRE

- Vérifiez les conditions de victoire de la mission pour voir si l'un des deux camps a gagné.
- Si aucun joueur n'a gagné, un nouveau tour commence.



I) PHASE DE RENFORT

Aucun Régiment n'est déployé sur le champ de bataille en début de partie. A la place, ils arrivent au fur et à mesure sous forme de Renforts.

Durant la Phase de Renfort, groupez les régiments placés en Renforts par Classe. Lancez un dé pour chaque Régiment de chaque Classe éligible à l'arrivée ce tour-ci. C'est le Jet de Renfort. Pour chaque jet réussi d'une Classe, vous choisissez quel régiment de cette Classe arrivera en renforts.

Les Classes de Régiment éligible au jet renfort chaque Tour sont montrés dans le Tableau de Renfort :

TABLE DE RENFORT

Tour	Jet Requis
Tour Un	Les Régiments Légers arrivent sur 3+
Tour Deux	Les Régiments Légers arrivent sur un 3+. Les Régiments Moyens arrivent sur un 5+.
Tour Trois	Les Régiments Légers arrivent automatiquement. Les Régiments Moyens arrivent sur un 3+. Les Régiments Lourds arrivent sur un 5+.
Tour Quatre	Les Régiments Moyens arrivent automatiquement. Les Régiments Lourds arrivent sur un 3+.
Tour Cinq	Les Régiments Lourds arrivent automatiquement.

Placez les Régiments qui arrivent de côté. Ils Marchent sur la table pendant la Phase d'Action (voir page 28). Les Personnages n'agissent pas séparément et n'ont pas de Jet de Renfort. Ils entrent sur le champ de bataille attachés à un Régiment de leur Bataillon. La Classe du Personnage n'a pas d'importance vis-à-vis des renforts, seule compte la Classe du Régiment auquel il est attaché.

II) PHASE DE COMMANDEMENT

Au début de la Phase de Commandement, prenez toutes les Cartes de Commandement de vos Régiments survivants sur le Champ de Bataille, ainsi que toutes les Cartes de Commandement des Régiments arrivant en renfort ce tour, et placez-les dans une Pile de Commandement face cachée. Vous devez organiser votre Pile de Commandement avec soin, en plaçant le Régiment que vous voulez activer en premier en haut de la pile, le Régiment que vous voulez activer en dernier en bas de la Pile, tout le reste étant organisé entre les deux. Vous voudrez peut-être réfléchir à comment votre adversaire organisera sa Pile de Commandement - car la séquence dans laquelle vous activez vos Régiments peut apporter d'énormes avantages dans les bonnes circonstances. Vous pouvez regarder votre Pile de Commandement à n'importe quel moment pendant le tour, mais vous

ne pouvez pas la réorganiser à moins qu'une règle vous dise explicitement de le faire.

III) PHASE DE SUPRÉMATIE

Maintenant, il est temps de voir qui va prendre l'initiative et porter le premier coup ! Vous et votre adversaire Tirez au Dé.

Le joueur dont la Pile de Commandement contient le moins de Cartes de Commandement peut appliquer un modificateur de +1 ou -1 à son jet de dé après qu'il a été lancé. Le Joueur obtenant le score le plus élevé (une fois tous les modificateurs appliqués) est le Premier Joueur de ce tour. Si le jet de dé est un match nul (une fois tous les modificateurs appliqués), vous et votre adversaire relancez jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

APTITUDES DE SUPRÉMATIE

Chaque Seigneur de Guerre a une Capacité de Suprémie qu'il peut utiliser dans cette phase, une fois par partie. Celles-ci confèrent de puissantes capacités spéciales jusqu'à la fin du Tour, ce qui peut changer le cours de la bataille - utiliser la vôtre au bon moment peut faire la différence entre la victoire et la défaite.

Une fois que le Premier Joueur a été déterminé, il déclare s'il utilisera une Capacité de Suprémie. Que le Premier Joueur ait choisi ou non d'utiliser une Capacité de Suprémie, le deuxième joueur déclare alors s'il va utiliser une Capacité de Suprémie.

Si un joueur a accès à plus d'une Capacité de Suprémie, il ne peut en utiliser qu'une par Tour et doit déclarer laquelle il utilisera. Un Personnage doit être sur le champ de bataille pour utiliser sa Capacité de Suprémie, à moins que la Capacité de Suprémie n'indique expressément l'inverse.

IV) ACTION PHASE

La majorité de l'action de la bataille a lieu lors de la Phase d'Action. Les Régiments marchent et contre-marchent, chargent en mêlée ou tirent des volées de flèches sur les ennemis éloignés. En conséquence, la phase d'action est généralement la phase la plus longue et la plus intéressante du jeu, et doit être expliquée plus en détail que les autres.

L'ORDRE DE JEU

Le Premier Joueur pioche la première carte de sa Pile de Commandement et effectue des actions avec ce Régiment. Une fois que les Actions du Régiment sont terminées, le Deuxième Joueur tire la première carte de sa Pile de Commandement et effectue des Actions avec ce Régiment.

EFFECTUER DES ACTIONS

Quand c'est votre Tour d'effectuer des Actions avec un Régiment, suivez la séquence ci-dessous :

1) PIOCHER LA CARTE DE COMMANDEMENT

Piocher la carte du dessus de votre pile de commandement et révélez-la à votre adversaire, puis indiquez le Régiment qu'elle représente sur le champ de bataille. S'il y a plusieurs régiments pouvant correspondre à cette carte, choisissez quel régiment sera activé. Si elle représente un Régiment détruit, défaussez-la et piochez la carte de commandement suivante. S'il n'y a plus de cartes dans votre pile de commandement, c'est à votre adversaire de jouer.

2) RÉSOUDRE LES ÉVÈNEMENTS DE TIRAGE

Si la Carte de Commandement que vous venez de piocher contient un ou plusieurs Événements de Tirage, résolvez-les maintenant. Les Événements de Tirage sont des règles spéciales qui sont déclenchées au moment où la carte est piochée.

Événements de Tirage Multiples

Si la Carte de Commandement comporte plus d'un Événement de Tirage (résultat d'un Sort ou d'une règle spéciale de Personnage, par exemple), vous en choisissez un seul qui sera résolu.

Pas sur le champ de bataille

Si le Régiment sur la Carte de Commandement n'est pas présent sur le champ de bataille (normalement parce qu'il arrive en tant que renforts dans ce tour), son Événement de Tirage n'est pas résolu. Certains Événements de Tirage, généralement ceux utilisés par les Personnages, permettent d'entrer sur le champ de bataille et constituent une exception à cette règle.

Si la Carte de Commandement d'un Personnage est tirée avant que ce Personnage arrive sur le Champ de Bataille, et que le Personnage n'a pas d'Événement

de Tirage qui lui permettra de marcher sur le Champ de Bataille avant de prendre une Action, cette Action est perdue.

3) RÉALISER LA PREMIÈRE ACTION

En supposant que le Régiment survive à son Événement de Tirage (on ne sait jamais!), il réalise sa première action. Choisissez une des actions de la Liste d'Actions (voir page 23) et suivez les règles fournies. Notez qu'un Régiment qui est arrivé en tant que Renforts doit choisir une Action de Marche comme première Action dans le tour où il apparaît sur le champ de bataille.

4) RÉALISER LA DEUXIÈME ACTION

Une fois la première Action du Régiment terminée, il réalise une deuxième action immédiatement. Un Régiment ne peut pas réaliser deux fois la même action pendant un tour (c'est à dire qu'un Régiment doit effectuer deux Actions différentes à chaque Tour) à moins que les deux soient des Actions de Marche. Un certain nombre de Règles Spéciales et de capacités peuvent permettre à un Régiment d'effectuer plus que les deux Actions prévues par Activation. Le timing et les limites de cette action supplémentaire sont décrits en détail dans les règles spéciales ou les événements de tirage qui les autorisent.

5) DÉSACTIVER DES UNITÉS

Une fois que le Régiment a réalisé deux Actions, son tour se termine. Placez la Carte de Commandement derrière le Régiment ou le Personnage qu'il représentait pour vous rappeler qu'il a été activé ce Tour ci. C'est alors à votre adversaire de jouer.

Événement de Tirage 'Jusqu'à la fin du tour'

Si un Régiment reçoit une Caractéristique bonus ou une Règle Spéciale « Jusqu'à la Fin du Tour » suite à un Événement de Tirage de sa Carte de Commandement, placez sa carte à côté du Régiment comme rappel.

INCAPABLE / RÉTICENT A AGIR

Si pour une raison quelconque votre Régiment ne peut pas agir (ou que vous ne voulez pas qu'il agisse), sautez cette étape et passez à la suivante.

LA LISTE D' ACTIONS

Pour faciliter la consultation, elles sont divisées en Actions En Combat et en Actions Hors Combat. Les actions Hors Combat ne peuvent être utilisées que si le Régiment n'est pas en contact socle à socle avec un Régiment ennemi. Les Actions En Combat ne peuvent être utilisées que si le Régiment est en contact avec un Régiment ennemi.

ACTIONS HORS COMBAT

(see page 28)

MARCHE

Choisissez une Action de Marche si vous voulez que votre Régiment se déplace sur le Champ de Bataille, que vous souhaitez avancer, reculer ou simplement trouver un meilleur endroit pour combattre. La Marche est la seule Action qui peut être exécutée deux fois par Activation sans Règles Spéciales indiquant le contraire.

CHARGE

Utilisez une Action de Charge si vous voulez que votre Régiment entre en contact avec un ennemi pour l'attaquer en combat rapproché.

RALLIEMENT

Une Action de Ralliement restaure le moral de votre Régiment. Vous pouvez demander à votre Régiment de prendre une Action de Ralliement seulement s'il est Brisé.

REFORMATION

Utilisez une Action de Reformation si vous voulez que votre Régiment modifie son nombre de rangs et de colonnes, ou qu'il se tourne dans une nouvelle direction.

VISER

Utilisez une Action de Viser pour donner à votre Régiment un bonus pour sa prochain Action de Volée pendant ce tour.

VOLÉE

Une Action de Volée est utilisée pour permettre à votre Régiment de tirer sur un ennemi.

ACTIONS EN COMBAT

(see page 44)

CLASH

Utilisez une Action de Clash si votre Régiment est en contact avec un ou plusieurs ennemis et que vous souhaitez frapper ces ennemis.

RALLIEMENT DE COMBAT

Un Régiment voudra tenter un Ralliement de Combat s'il est brisé, afin de minimiser les chances de fuir la bataille.

REFORMATION DE COMBAT

Utilisez une Action de Reformation de Combat si vous voulez que votre Régiment modifie son nombre de rangs et de colonnes et augmente ses forces en contact avec l'ennemi.

INSPIRER

Une Action Inspirer peut être utilisée pour donner à votre Régiment un bonus à sa prochaine Action de Clash dans ce tour.

RETRAITE

Une Action de Retraite est utilisée lorsque vous voulez que votre Régiment se désengage d'un combat rapproché contre les Régiments ennemis.

V) PHASE DE VICTOIRE

Une fois la Phase d'Action terminée, il est temps de voir si vous ou votre adversaire avez gagné. Si votre adversaire a concédé la victoire ou si son Armée a été anéantie, vous êtes le vainqueur ! Sinon, les Conditions de Victoire pour chaque bataille sont déterminées par le scénario que vous jouez, et vous devrez consulter la section Conditions de Victoire du scénario pour déterminer qui (si quelqu'un) a gagné à ce tour-ci.

Si aucun joueur n'a gagné cette partie, un nouveau tour commence à partir de la Phase de Renfort..







CHAPITRE TROIS



ACTIONS HORS-COMBAT

DANS CETTE SECTION, VOUS
TROUVEREZ LES DETAILS DES
DIFFERENTES ACTIONS QUE
LES REGIMENTS PEUVENT
EFFECTUER HORS DE
COMBAT.



MARCHE

Votre Régiment ne peut effectuer une Action de Marche que s'il n'est pas en contact avec un Régiment ennemi. Si votre Régiment est en contact avec un Régiment ennemi, il peut vouloir effectuer une Action de Retraite (voir page 50). La Marche est la seule action qui peut être exécutée deux fois pendant l'activation d'un Régiment sans Règles Spéciales indiquant le contraire.



DISTANCE DE MARCHE

Un Régiment Marche une distance, en pouces, égale à sa Caractéristique de Marche. S'il y a plus d'une Caractéristique de Marche présente dans le Régiment, elle peut Marcher une distance égale à la Caractéristique de Marche la plus basse.

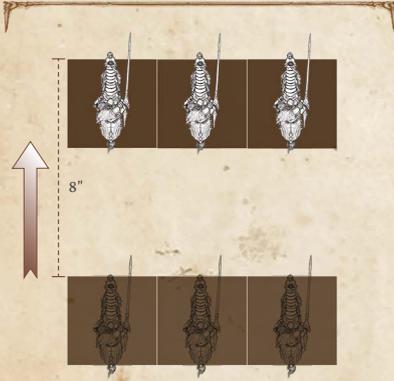


Fig. 3.1

Le Régiment Marche directement vers l'avant. Notez que la mesure est toujours faite de l'avant du Régiment, pour s'assurer qu'il ne Marche pas plus loin qu'il ne le devrait.



DIRECTION DE MARCHE

Un Régiment en Marche se déplace normalement directement vers l'avant. Cependant, il peut effectuer une "Roue" pendant son mouvement. De plus, un Régiment peut choisir de se déplacer directement de côté ou en arrière, mais seulement de la moitié de sa vitesse de Marche normale.

EFFECTUER UNE ROUE

Pour effectuer une Roue, un Régiment pivote autour de l'un de ses coins vers l'avant, en utilisant la distance parcourue par le coin opposé comme la distance parcourue pendant la Roue. Une fois la Roue terminée, il peut continuer à avancer tout droit.

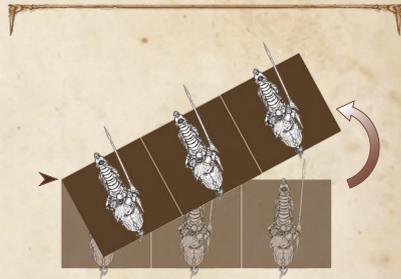


Fig. 3.2

Quand un Régiment effectue une Roue, la distance parcourue par tout le Régiment est égale à la distance parcourue par le coin avant se déplaçant le plus..



Un Régiment en Marche peut effectuer plusieurs Roues pendant sa Marche, à condition que le mouvement entier ne soit pas plus grand que sa Caractéristique de Marche la plus basse.

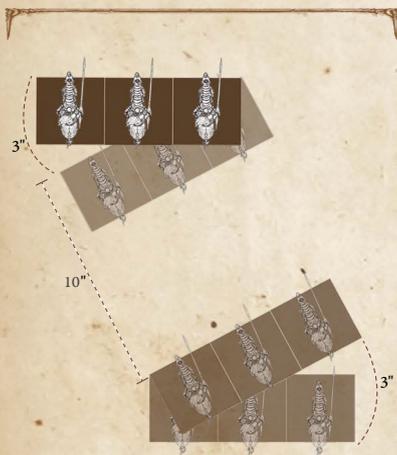


Fig. 3.3

Voici un exemple de Marche contenant plusieurs Roues. La distance totale parcourue est égale à la somme des deux Roues et de la Marche vers l'avant (c'est-à-dire une Roue de 3", suivie d'une Marche de 10" vers l'avant et d'une Roue finale de 3").

RESTRICTIONS DE MARCHÉ

Un Régiment ne peut pas Marcher à moins de 1" d'un Régiment ennemi, d'un Terrain de Garnison ou d'un Terrain Infranchissable. Cependant, un Régiment peut Marcher librement à travers un Régiment Ami qui n'est pas en contact socle à socle avec un Régiment ennemi, à condition qu'à la fin de son Activation, le Régiment ne soit pas dans une position non réglementaire.

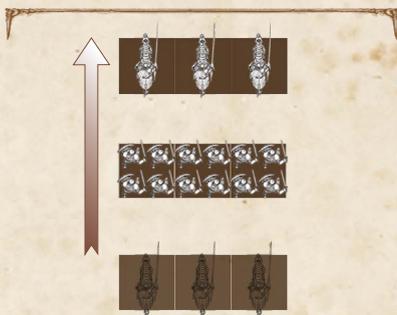


Fig. 3.4a

Ci-dessus nous voyons une Marche réussie à travers un Régiment Ami.

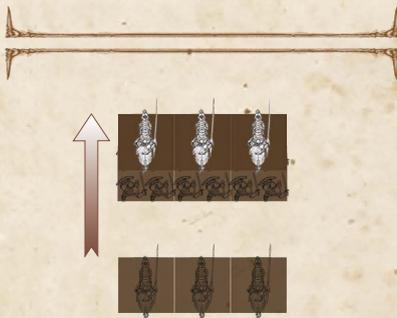


Fig. 3.4b

Ci-dessus, nous voyons une situation illégale dans laquelle un Régiment arrête son Activation tout en chevauchant un autre.

MARCHER À TRAVERS

Un Régiment qui utilise une action de Marche, peut traverser uniquement des Régiments Alliés sans pénalité. Cependant, il ne peut le faire que s'il a une distance de marche suffisante pour traverser tous ces obstacles. Si une seule action de Marche ne suffit pas pour dépasser cet obstacle, un Régiment peut utiliser sa deuxième action de Marche pour s'assurer qu'il va finir dans une position réglementaire. Un Régiment ne peut pas traverser les Régiments Ennemis, les Régiments Alliés qui sont en contact avec des Régiments Ennemis ou un Terrain de Garnison.

RENFORTS MARCHANT SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Un Régiment en Renforts Marche sur le champ de bataille à partir de sa zone de Renforts, tel que déterminée pendant le déploiement. Alignez l'Avant du premier rang du Régiment avec le bord du champ de bataille, puis terminez la Marche comme d'habitude en mesurant à partir du bord du champ de bataille (plutôt qu'à partir de l'avant du Régiment), comme vous le feriez normalement. Si une action de Marche n'est pas suffisante pour amener tous les Stands du Régiment sur le champ de bataille, il doit alors effectuer une deuxième action de Marche pour s'assurer que tous ses Stands sont sur le champ de bataille. Gardez cela à l'esprit lorsque vous placez les rangs du Régiment - assurez-vous que votre formation n'est pas trop profonde pour entrer sur le champ de bataille !

Alternativement, vous pouvez faire venir vos Renforts sur le champ de bataille à partir de n'importe quel bord, à condition que :

- Le point d'entrée soit entre votre Zone de Renforts et votre Ligne de Renfort.
- Le Régiment entrant sur le champ de bataille n'est pas plus en avant que le point le plus en avant d'une unité ennemie.

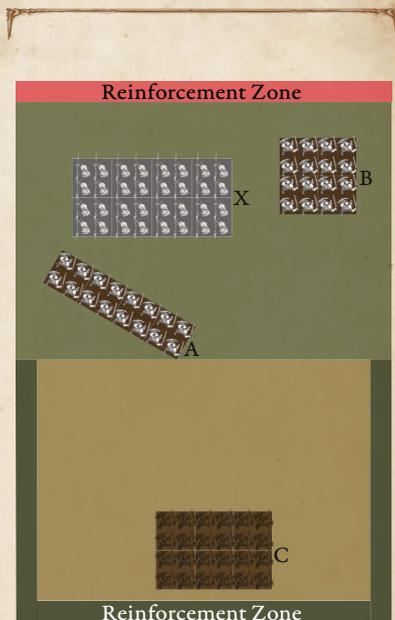


Fig. 3.5

Le Régiment C peut entrer à travers de la Zone de Renforts (verte) ou de chaque bord latéral derrière le Régiment A. Il ne peut pas entrer par les bords latéraux derrière le Régiment B, car le Régiment X est lui-même plus proche de la Zone de Renforts Amie que le Régiment B.

LIGNE DE RENFORTS

La Ligne de Renfort est déterminée au début du tour de chaque joueur. Elle est déterminée en traçant une ligne entre votre zone de renfort et au moins un régiment ami déjà présent sur le champ de bataille. Les Régiments Lourds doivent arriver derrière un Régiment Lourd ou Moyen ; les Régiments Moyens derrière un Régiment Lourd, Moyen ou Léger, et les Régiments Légers doivent arriver derrière d'autres régiments Légers, Moyens ou Lourds.

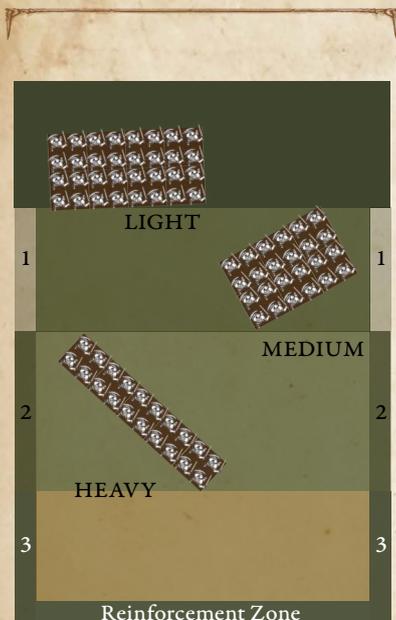


Fig. 3.6

Un Régiment Léger pourrait arriver des zones marquées 1, 2 ou 3. Un Régiment Moyen pourrait arriver des zones marquées 2 ou 3, et un Régiment Lourd pourrait arriver de la zone 3. Tout Régiment pourrait arriver de la Zone de Renforts.

RENFORTS ÉCHOUÉS

S'il n'est pas possible pour le Régiment d'entrer sur le champ de bataille selon les règles données ci-dessus, le Régiment reste en renforts et peut tenter de Marcher sur le champ de bataille au prochain tour.

CHARGE

Une Action de Charge est la seule manière pour un Régiment d'entrer en contact avec un Régiment ennemi (et donc être capable d'effectuer une Action de Clash avec ce Régiment ennemi). Un Régiment ne peut pas utiliser une Action de Charge s'il est arrivé en Renforts ce Tour ci.

DÉCLARER UNE CHARGE

Lorsque vous déclarez une charge, vous ne pouvez choisir qu'un seul Régiment ennemi comme Cible de votre Charge et celui-ci doit se situer dans votre Ligne de Vue. Lancez un dé : c'est le Jet de Charge. Ajoutez le Jet de Charge à la caractéristique de Marche du Régiment. C'est la Distance de Charge. Si la distance de Charge est égale ou supérieure à la distance entre le Régiment chargeant et la Cible, la charge a réussi. Si le total est inférieur à la distance entre le Régiment chargeant et la Cible, la charge a échoué.

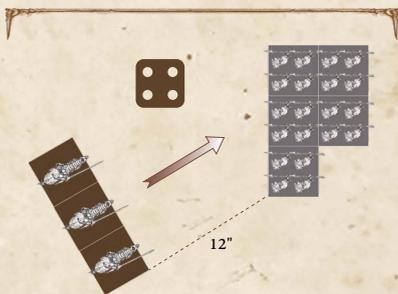


Fig. 3.7

La distance entre les deux Régiments est de 12" et la caractéristique de Marche des Régiments est de 8. Un jet de Charge de 4 donne une distance de Charge totale de $(4 + 8 =) 12$. Juste assez pour que la charge réussisse.

LE MOUVEMENT DE CHARGE

Si la Charge a réussi, vous pouvez maintenant mettre le Régiment en contact avec le Régiment ennemi, en suivant les règles données pour une Action de Marche (voir page xx 146), en considérant qu'il a une distance de Marche égale à la Distance de Charge.

Au début de ce mouvement, votre Régiment a droit à une Roue « gratuite » de jusqu'à 90°, afin de mettre le plus grand nombre possible de Stands ennemis en contact avec le Régiment chargeant. Sinon, le Régiment chargeant ne peut avancer que vers l'avant. Pendant un Mouvement de Charge, un Régiment peut passer à travers d'autres Régiments Amis à la condition qu'à la fin de son activation, il ne se retrouve pas dans une position non réglementaire.

Si le Régiment chargeant ne peut terminer sa Charge contre le Régiment Cible sans entrer en contact avec un autre Régiment ennemi, un Terrain Infranchissable ou une Garnison ennemie, l'Action de Charge échoue automatiquement.

Un Régiment chargeant peut être placé à moins de 1" d'autres Régiments ennemis, de Terrains Infranchissables, et de Terrains de Garnison pendant un mouvement de Charge. Cependant, il ne peut pas entrer en contact avec un Régiment ennemi ou un Terrain de Garnison contre lequel il n'a pas déclaré de Charge dans le cadre de son Action de Charge.

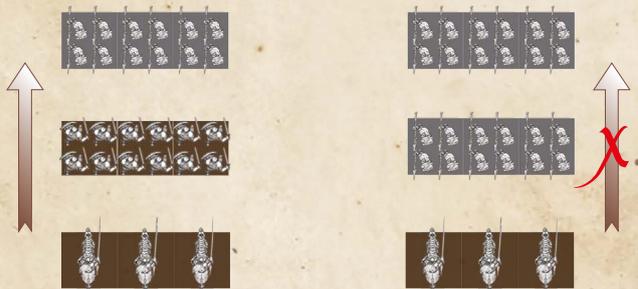


Fig. 3.8

Bien que le régiment de Chevaliers puisse charger à travers un régiment ami, aucun régiment ne peut charger à travers un régiment ennemi.

ALIGNER UNE CHARGE

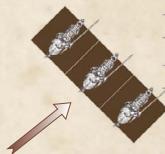
Dès que le Régiment chargeant entre en contact avec la Cible de la Charge, il arrête son avance. Ensuite, il s'aligne avec l'ennemi, en exécutant une autre Roue « gratuite » de jusqu'à 90°, jusqu'à ce que le chargeant et la Cible soient alignés l'un contre l'autre.

Si le Régiment chargeant ne peut pas s'aligner avec la Cible de la Charge (parce que le Terrain ou un autre Régiment l'empêchent), alors la Cible de la Charge effectue une Roue pour entrer en contact avec le Régiment chargeant. Si votre adversaire a placé ses Régiments de sorte qu'il soit impossible d'entrer en contact avec la Cible sans entrer en contact avec un autre Régiment, terminez la Charge normalement et déplacez l'unité ennemie interférente à 1" de votre Régiment et effectuez une Roue pour que votre unité soit alignée avec la Charge.

A)



B)



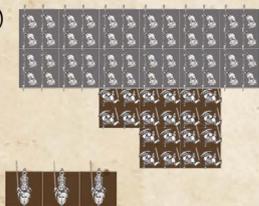
C)



Fig. 3.9

Pour continuer sa Charge, le Régiment effectue une Roue pour s'aligner avec la Cible et avance jusqu'à ce qu'il entre en contact avec la Cible de Charge, puis il effectue une Roue pour s'aligner.

A)



B)



C)



D)

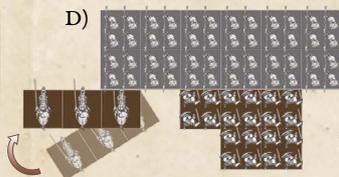


Fig. 3.10

Dans cet exemple, le Régiment effectue une Roue juste assez pour éviter de heurter le Régiment d'Infanterieallié, termine le Mouvement de Charge, puis il effectue une Roue pour s'aligner à la Cible de Charge.

CHARGER AU TRAVERS

Un Régiment est autorisé à se déplacer à travers les Régiments Amis qui ne sont pas en contact avec un Régiment ennemi dans le tour où il charge. Cela peut être le résultat d'une Action de Charge simple, mais aussi d'une séquence d'Actions telles que Marcher et puis Charger.

Cependant, c'est une manœuvre très risquée. Si le total des mouvements combinés n'est pas suffisant pour dégager complètement le Régiment ami (ou s'il n'y a pas assez d'espace pour que le Régiment chargeant puisse dégager complètement le Régiment ami), les deux Régiments sont embourbés et confus. La Charge échoue, le Régiment chargeant s'arrête immédiatement une fois en contact avec le Régiment ami, et les deux Régiments sont considérés comme étant Brisés.

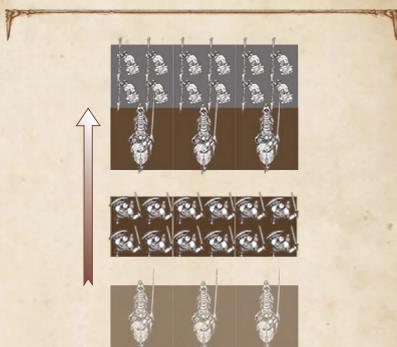


Fig. 3.11
Il s'agit d'une Charge réussie à travers un Régiment ami.

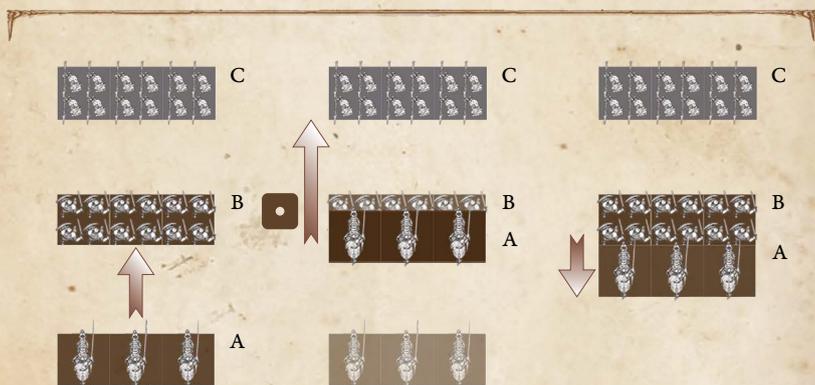


Fig. 3.12

Le Régiment A termine son premier Mouvement en chevauchant le Régiment B. Remarquez que ce mouvement n'est pas encore illégal. En tant que deuxième action, le Régiment A tente de Charger le Régiment C lorsque son mouvement n'est pas suffisant pour atteindre sa Cible ou dépasser complètement le Régiment B. Le Régiment A ne peut terminer ses deux actions chevauchant un autre Régiment, il doit donc reculer la distance minimum pour qu'ils ne se chevauchent plus.

QUELLE FACE ?

Si le Régiment chargeant a le choix entre les Cotés où effectuer une Roue et s'aligner (généralement parce qu'il entre en contact avec la Cible de la Charge sur un coin), il le fait toujours sur le Coté dans l'Arc duquel il était majoritairement au moment où l'Action de Charge a été déclarée.

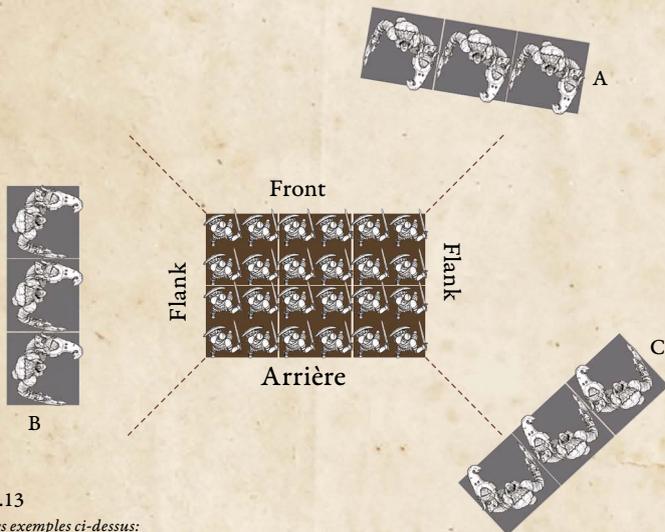


Fig. 3.13

Dans les exemples ci-dessus:

Le Régiment A effectuerait une Roue vers l'avant.

Le régiment B effectuerait une Roue sur le flanc gauche.

Le régiment C effectuerait une Roue sur le flanc droit.



CHARGER ET INSPIRER

Un Régiment qui réussit une Charge, effectue immédiatement une Action Inspirer "gratuite" (voir page 50). Notez que cela n'apporte pas de Bonus aux Touches d'Impact et est gaspillé si votre Régiment n'a aucune Action restante ce Tour ci.

CHARGE RATÉE

Si une Charge échoue, quelle qu'en soit la raison, le Régiment chargeant marche directement vers la Cible de la Charge une distance égale au résultat du Jet de Charge, en s'arrêtant à 1" des Régiments ennemis, des Terrains Infranchissable et des Terrains de Garnison.

Si un Régiment fait une Charge Ratée, il perd toutes les autres Actions qui restent dans ce tour.

TOUCHES D'IMPACT

Certaines troupes - telles que les chevaliers - comptent sur la puissance de leur impact pour infliger des dégâts à l'ennemi.

Une fois qu'une Charge réussie est terminée, les Touches d'Impact sont immédiatement résolues. Les Touches d'Impact ne sont infligées que par les Stands de :

Classe Moyenne ou Lourde,

Type Cavalerie / Brute/Monstre,

Les Stands d'Infanterie et les Stands Légers n'infligent pas de Touches d'Impact à moins que des Règles Spéciales, telles que Armes de Jet, ne disent le contraire.

Notez le nombre de Stands du Régiment chargeant en contact avec la Cible de la Charge. Le nombre de Touches d'Impact infligées est égal à la moitié des Attaques du Stand (le nombre de Figurines multiplié par la caractéristique de ses Attaques). Arrondissez à l'inférieur si c'est un nombre impair. Ces Attaques sont résolues exactement comme les Frappes pendant un Clash et peuvent provoquer des Tests de Moral (voir page 48)

STANDS LIBRES ET ATTAQUES D'IMPACT

Chaque Stand qui n'est pas en contact avec l'ennemi contribue à 1 Attaque d'Impact, quel que soit le nombre de Figurines ou sa Caractéristique d'Attaques.

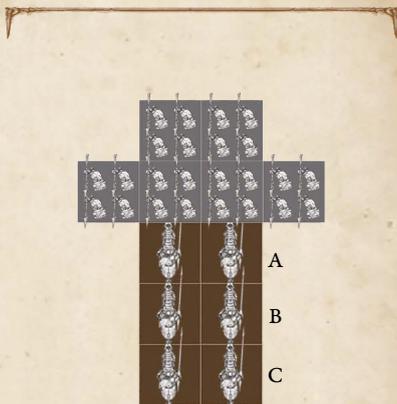


Fig. 3.14

Pendant cette Action de Charge, des Stands dans le rang A infligent des Coups d'Impact égaux à la moitié de leur Caractéristique d'Attaques. Des Stands dans les rangs B et C infligent chacun un coup d'impact.

FRAPPE INSPIRÉE ET TOUCHES D'IMPACT

Les Touches d'Impact ne reçoivent pas de bonus à la touche liés à une action Inspirer ou une action de Charge.

VISER

Si votre Régiment réalise une Action "Viser", il ajoute +1 à sa Caractéristique de Volée pour la prochaine Action Volée qu'il effectue dans ce Tour.

RALLIEMENT

Seul un Régiment Brisé peut réaliser une Action de Ralliement. Si votre Régiment réalise une action de Ralliement, il n'est plus Brisé. Retirez le jeton Brisé.

REFORMATION

Une Action de Reformation permet à un Régiment de changer sa formation (la combinaison des Rangs et des Colonnes). Le Régiment effectuant la Reformation adopte immédiatement une Formation Réglementaire, face à n'importe quelle direction (voir page 13) pour plus d'informations sur les formations Réglementaires). Contrairement à une Reformation de Combat, le centre du Régiment ne doit pas bouger à cause de la Reformation. Pendant une Reformation, aucun Stand ne peut se déplacer de plus que sa distance de Marche.

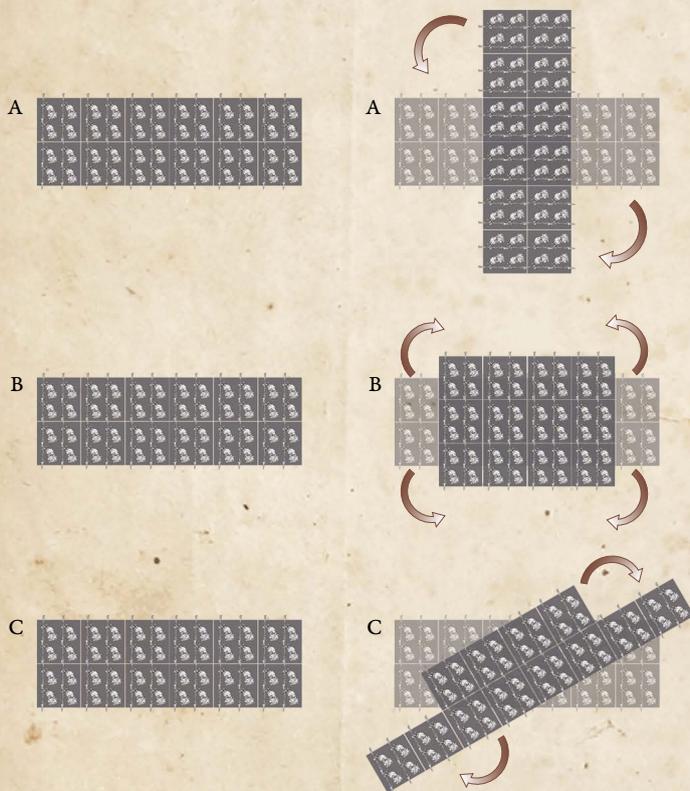


Fig. 3.15

Ci-dessus, le Régiment fait une série de Réformes différentes. En A, il tourne pour faire face à son flanc droit. En B, il augmente le nombre de rangs au prix de la Réduction de ses files. En C, il augmente sa façade (files) et effectue un Tour dramatique. Notez comment le Régiment reste centré sur le même point dans les trois cas.

VOLÉE

Une Action de Volée ne peut être utilisé que si le Régiment a au moins un Stand avec la Règle Spéciale de Barrage - sinon, il n'a pas d'arme à distance pour faire une Action de Volée.

CHOISIR UNE CIBLE ET UNE LIGNE DE VUE

Pour déterminer si une action de Volée peut être déclarée, il faut d'abord vérifier si l'un des Stands de la Cible est dans la Ligne de Vue et dans la Portée de Barrage d'au moins un Stand du Régiment réalisant la Volée. Si la cible est en dehors de la Ligne de Vue et/ou de la Portée de Barrage, alors vous ne pouvez pas effectuer une Action de Volée contre cette cible

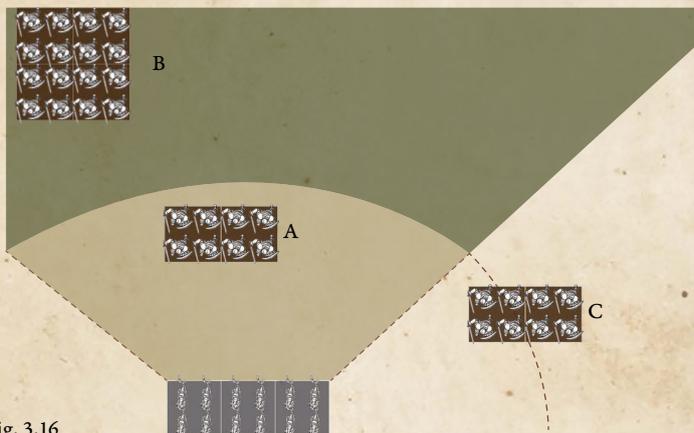


Fig. 3.16

Dans l'exemple ci-dessus, le Régiment peut Cibler le Régiment A avec une Volée puisqu'il se trouve à la fois à portée de tir et dans l'arc frontal. Il ne peut pas cibler le Régiment B, parce qu'il est hors de portée, ni le régiment C, parce qu'il se trouve à l'extérieur de l'arc frontal.

VÉRIFIER L'OCCULTATION

Pour chaque Stand dans le rang avant du Régiment effectuant une Volée se trouvant à portée de la Cible, tracez une ligne droite du centre de bord Avant de ce Stand jusqu'au centre d'un bord d'un Stand dans le Régiment Cible, comme décrit dans la section Ligne de Vue. Si aucun Régiment ou Terrain Occultant n'interrompt cette ligne, la Volée de ce Stand est un Tir Franc.

Si un ou plusieurs Régiments et / ou Terrains Occultants interrompent cette ligne, la Volée du Stand est un Tir Occulté. Notez qu'un Régiment peut être ciblé s'il est en contact socle à socle avec un Régiment ennemi, bien que cela signifie souvent que la Volée d'un ou plusieurs Stands peut être Occulté

VÉRIFIER LA LONGUE PORTÉE

Vous êtes presque prêt à tirer votre Volée. Mais, d'abord, vous devez vérifier si votre Régiment tire à Longue Portée. La portée donnée pour les armes de tir n'est pas leur portée optimale, mais leur portée maximale - au-delà d'un certain point, les tirs sont possibles, mais beaucoup plus difficiles à réaliser. Pour représenter ceci, si la distance entre votre Régiment et la cible est plus de la moitié de la portée de la Règle Spéciale Barrage du Régiment, la Volée (le nombre de dés à jeter) est considérée comme un Tir Occulté. Notez qu'un Régiment ne peut être Occulté qu'une seule fois (par exemple la Longue Portée et l'Occultation ne mèneront qu'à des demi-tirs et ne seront pas réduits de moitié une seconde fois). Les Stands étant hors de portée de la Cible ne peuvent pas contribuer aux attaques de Volée.

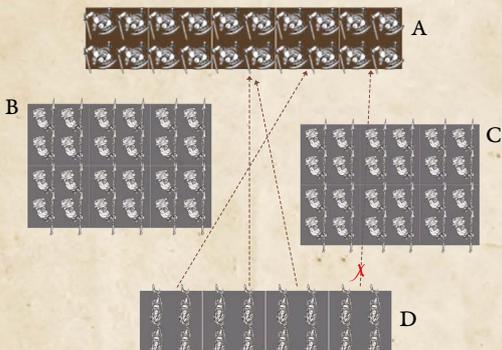


Fig. 3.17

Le régiment D cible le Régiment A au cours d'une action de Volée. Cependant, à cause de la présence des régiments B et C, seuls 3 Stands ont un Tir Franc, tandis qu'un Stand a un Tir Occulté et divise ses tirs par 2.

DETERMINE LE NOMBRE DE TIRS

Chaque Stand du premier rang faisant un Tir Franc effectue un nombre de Tirs égal à la règle spéciale Barrage X multiplié par le nombre de Figurines sur le Stand. Chaque Stand effectuant un Tir Occulté, effectue un nombre de tirs égal au X dans la règle spéciale Barrage X, multiplié par la moitié du nombre de Figurines sur le Stand (arrondi au supérieur). De cette façon, les tirs d'un Stand diminuent au fur et à mesure qu'il subit des pertes.

Les Stands des rangs autres que le premier rang sont en Soutien et contribuent chacun d'un seul Tir. Pour calculer le nombre total de tirs, calculez le total des dés apportés par tous les Stands du premier rang effectuant un tir franc, puis ajoutez le total des dés apportés par tous les Stands du premier rang effectuant un tir occulté. Enfin, ajoutez 1 dé pour chaque Stand en Soutien.

JETER LES DES POUR TOUCHER

Lancer un nombre de dés égal aux Tirs effectués. Tout dé inférieur ou égal à la caractéristique de Volée de votre Régiment est une Touche. Tout dé supérieur à la caractéristique de volée de votre Régiment est un Tir Raté.

De plus, si la caractéristique de Volée d'un Stand du Régiment actif est de 6 et plus, le Stand gagne la Règle Spéciale Volée Rapide.

***Exemple:** Votre Régiment de 3 Stands d'Archers (Volée 2 et Barrage 1) tire des volées sur un Régiment ennemi, pour un total de 12 Tirs. Vous lancez 12 dés. Les résultats de 1 ou 2 sont une Touche. Les résultats de 3 ou plus sont des Tirs Ratés.*

LE JET DE DÉFENSE

Ensuite, votre adversaire lance un nombre de dés égal au nombre de Touches.

Tout jet inférieur ou égal à la Caractéristique de Défense ou à la Caractéristique d'Évasion du Régiment est un Jet de Défenses réussi - l'armure ou les réflexes du Régiment les ont sauvés dans ce cas.

Tout jet supérieur à la Caractéristique de Défense et à la Caractéristique d'Évasion de son Régiment est un Jet de Défenses raté et provoque une Blessure.

Notez que vous ne faites qu'un seul jet, qui est comparé à la fois à la Caractéristique de Défense et à la Caractéristique d'Évasion (voir page 47 pour des exemples de Jets de Défense).

Notez aussi que le Jet de Défense est une exception à la règle selon laquelle tout jet de dé de '1' est un succès automatique. Si votre Régiment a une Défense et Évasion de 0 (ou a ses Caractéristiques réduites à 0 par une Règle Spéciale), il ne peut pas faire de Jet de Défense.

RETIRER LES PERTES & MORAL

Calculez le nombre de Blessures et ajoutez-le au Total de Blessures, retirez les Pertes (voir page 54). Notez que les Blessures infligées par une Volée ne causent pas de Tests de Moral.





CHAPITRE QUATRE



ACTIONS EN COMBAT

DANS CETTE SECTION, VOUS
TROUVEREZ LES DETAILS SUR
LES DIFFÉRENTES ACTIONS
QUE LES RÉGIMENTS
EN COMBAT PEUVENT
EFFECTUER.



CLASH

Votre Régiment peut utiliser une Action de Clash s'il est en contact socle à socle avec au moins un Régiment ennemi. Lorsqu'une Action de Clash est utilisée, tous les Stands en contact avec un Stand ennemi - appelés Stands Engagés - effectuent une Frappe directement au Régiment auquel appartient le Stand ennemi. Cela inclut les Stands qui sont en contact de coin à coin.

Tous les Stands qui ne sont pas en contact socle à socle avec un Stand ennemi sont appelés Stands Libres. Les Stands Libres contribuent aux Attaques de Soutien.

CALCULER LE NOMBRE DE FRAPPES

Avant de lancer pour Frapper, vous devez déterminer le nombre total de Frappes.

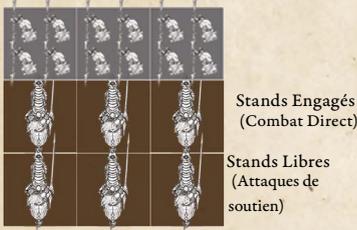


Fig. 4.1

STANDS ENGAGÉS ET FRAPPES

Chaque Stand Engagé fait un nombre de Frappes égal à la Caractéristique d'Attaques du Stand multiplié par le nombre de Figurines sur le Stand. Les Attaques d'un Stand diminuent ainsi au fur et à mesure où il subit des Pertes.

La plupart des Stands intacts font 4 Attaques. Les Règles Spéciales n'augmentent pas la Caractéristique d'Attaque du Stand, mais ils ajoutent des Frappes au total des Frappes du Stand. Par Exemple, 'Fureur' ajoute une Frappe au total de chaque Stand Engagé, plutôt qu'à la Caractéristique du Stand. Ainsi, un Stand de Steel Legion se verrait ajouter 1 Frappe et non 4.

STANDS LIBRES ET FRAPPES

Chaque Stand Libre donne 1 Frappe de Soutien, quel que soit le nombre de Figurines ou sa Caractéristique d'Attaques. Certaines règles, telles que la règle spéciale "Soutien", peuvent modifier ce nombre.

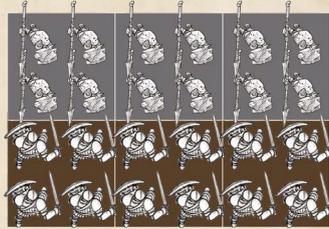


Fig. 4.2

Les Hommes d'Armes ont une Caractéristique d'Attaque de 1. Ceci est multiplié par le nombre de Figurines sur la base (4) pour donner un total de 4 Frappes par Stand, et 12 Frappes au total.

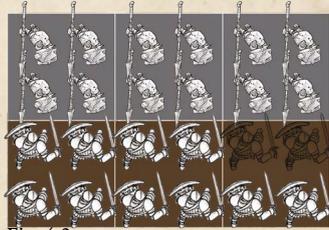


Fig. 4.3

Dans ce cas, le Régiment de Men at Arms a subi deux pertes. Alors que les Stands les plus à gauche donnent (chacun) leur total de 4 Frappes (1 Attaque x 4 Figurines), le plus à droite ne donne que 2 Frappes (1 Attaque x 2 Figurines).



Fig. 4.4

Dans cet exemple, chacun des trois Stands avant apporte toutes ses 4 Frappes. Chacun des Stands arrière apporte 1 Frappe de soutien.



RANGS INCOMPLETS

Si votre Régiment est en contact avec le flanc ou l'arrière d'un Régiment ennemi (ou si votre Régiment est attaqué par l'arrière ou le flanc), vous découvrirez parfois que certains de ses Stands ne sont pas en contact, à cause de rangs incomplets. Dans ce cas, traitez le Régiment ennemi comme étant un rectangle aussi long et aussi grand que son extension maximale, en ignorant les trous créés par des rangs incomplets. Chacun de vos Stands en contact avec ce rectangle abstrait est considéré comme étant "en contact", pour calculer le nombre de Frappes.

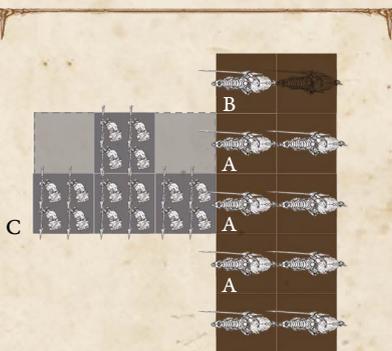


Fig. 4.5

Les Stands marqués "A" frappent directement avec toutes leurs Frappes, car ils sont en contact avec le Régiment ennemi. Puisque le rang arrière du Régiment C est incomplet, traitez-le comme s'il était complet, pour déterminer combien de Stands sont engagés. De cette façon, le Stand B est aussi considéré engagé.

PLUS D'UNE CIBLE

Si votre Régiment est en contact socle à socle avec deux Régiments ennemis ou plus, il est probable que certains des Stands seront engagés avec plusieurs Régiments différents.

Si votre Stand est en contact avec les Stands de plusieurs Régiments ennemis, vous choisissez quel Régiment le Stand va frapper. Vous ne pouvez pas diviser les Frappes d'un Stand entre deux Régiments ennemis. De même, vous pouvez choisir lequel des Régiments ennemis chacun de vos Stands Libres va Frapper. Les Frappes de Soutien d'un seul stand ne peuvent pas être partagées entre deux Régiments ennemis si votre Stand en Soutien a plus d'une attaque de Soutien à la suite d'une Règle Spéciale ou d'un Sort. En d'autres termes, si un Stand apporte des Frappes de Soutien à une Action de Clash, il peut le faire à n'importe quel (à un seul) Régiment ennemi en contact avec son Régiment. Résolvez chaque série de Frappes séparément, du Jet pour Toucher jusqu'au Test de Moral.

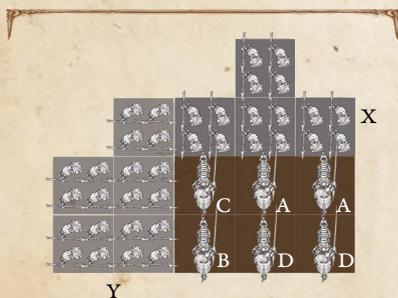


Fig. 4.6

Les Stands A doivent Frapper le Régiment X, car ils sont en contact. Le stand B doit Frapper le Régiment Y, car ils sont en contact. Le stand C peut frapper le Régiment X ou Y. De même, les Stands D peuvent utiliser leurs Frappes de Soutien contre X ou Y. Les deux pourraient frapper le même Régiment ou différents Régiments.

LE JET POUR TOUCHER

Lancer un nombre de dés égal aux Frappes faites. Tout jet inférieur ou égal à la Caractéristique de Clash de votre Régiment est une Touche. Tout jet supérieur à la Caractéristique de Clash de votre Régiment est une Frappe Ratée.

Si la Caractéristique de Clash du Régiment actif est de 6 et plus, le Stand gagne la Règle Spéciale Coups Incessants.

Exemple: Votre Régiment de Milice (Clash 1) frappe un Régiment ennemi pour un total de 20 Frappes. Vous jetez 20 dés. Tous les résultats de 1 sont des Touches. Tous les résultats de 2 ou plus sont des Frappes Ratées.

ATTAQUES PAR LE FLANC OU L'ARRIÈRE

Si le Régiment Actif attaque l'ennemi sur le Flanc ou l'Arrière, votre adversaire doit relancer tous les Tests de Moral réussis (voir page 58). Vous avez pris l'ennemi au dépourvu, avec leur attention tournée vers l'avant - il est temps d'en tirer les bénéfices en profitant de la panique qui se propage dans leurs rangs.

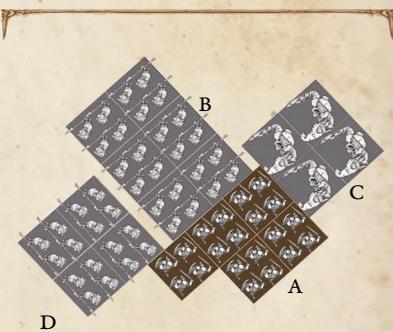


Fig. 4.7

Le Régiment A relancerait les tests de moral réussis contre les frappes du Régiment C. De même, le Régiment B devrait relancer les tests de moral réussis contre le Régiment A.

LE JET DE DÉFENSE

Votre adversaire lance ensuite un nombre de dés égal au nombre de Touches que vos Stands ont infligées.

Tout jet inférieur ou égal à la Caractéristique de Défense ou à la Caractéristique d'Évasion du Régiment est un Jet de Défenses réussi - l'armure ou les réflexes du Régiment les ont sauvés dans ce cas. Tout jet supérieur à la Caractéristique de Défense et à la Caractéristique d'Évasion de son Régiment est un Jet de Défenses raté et provoque une Blessure. Notez que vous ne faites qu'un seul jet, qui est comparé à la fois à la Caractéristique de Défense et à la Caractéristique d'Évasion.

Notez aussi que le Jet de Défense est une exception à la règle selon laquelle tout jet de dé de '1' est un succès automatique. Si votre Régiment a une Défense et une Évasion de 0 (ou a ses Caractéristiques réduites à 0 par une règle spéciale), il ne peut pas réussir un Jet de Défense.

Exemple 1: Votre Régiment de Gilded Legion (Défense 3) subit 6 Touches. Vous lancez donc 6 dés. Vous devez obtenir 3 ou moins sur chacun. Vous obtenez 1, 1, 2, 4, 4, 5. Trois résultats sont égaux ou inférieurs à 3, empêchant 3 des 6 blessures possibles.

Exemple 2: Votre Régiment de Vanguard Clone Infiltrators (Défense 1, Évasion 2) subit 6 Touches. Comme votre Évasion est supérieure à votre Défense, vous devez donc avoir un 2 ou moins sur chaque dé. Vous lancez 1, 2, 2, 3, 3, 5, empêchant 3 des 6 blessures possibles.

Exemple 3: Votre Régiment de Centaure Avatara (Défense 4, Évasion 1) subit 4 Touches avec la règle spéciale Châtiment qui réduit sa Défense à 0 pour cette action de Clash. Vous devez donc lancer égal ou inférieur à la Caractéristique d'Évasion de 1 pour prévenir les Blessures.

RETRAIT DES PERTES ET TEST DE MORAL

Ajoutez le nombre de Blessures au Total de Blessures et Retirez les Pertes (voir page 54). Après cela, votre adversaire devra peut-être passer un Test de Moral (voir page 58).



RALLIEMENT DE COMBAT

Seuls les Régiments Brisés peuvent tenter une Action de Ralliement de Combat.

Si votre Régiment utilise une Action de Ralliement de Combat, il n'est plus Brisé. Retirez le jeton Brisé.



REFORMATION DE COMBAT

Une Action de Reformation de Combat permet à un Régiment de changer sa formation (la combinaison de rangs et de colonnes) lorsqu'il est engagé dans une mêlée. Vous ne pouvez pas utiliser une Reformation de Combat pour réduire le nombre de Stands en Contact (soit les vôtres, soit ceux des Régiments ennemis). Lorsque vous effectuez une action de Reformation de Combat, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la Caractéristique de Résolution la plus élevée de votre Régiment, le régiment a effectué une Reformation Propre. Si le résultat est supérieur à la Caractéristique de Résolution la plus élevée de votre Régiment, votre Régiment a fait une Reformation de Mêlée.

REFORMATION PROPRE

Si votre Régiment fait une Reformation Propre, il adopte immédiatement une nouvelle formation réglementaire, face à n'importe quelle direction (voir page 13 pour plus d'informations sur les formations Réglementaire).

Le centre du Régiment ne doit pas se déplacer d'une distance supérieure à la moitié de sa Caractéristique de Marche (arrondie à l'inférieur), et aucun Stand ne peut se déplacer plus loin que sa distance de Marche.



REFORMATION DE COMBAT

Si votre Régiment fait une Reformation de Mêlée, il subit une Blessure pour chacun de ses Stands en contact avec un Régiment ennemi. Une fois les pertes retirées et les Tests de Moral effectués, il adopte une nouvelle Formation Réglementaire, comme pour une Reformation Propre.

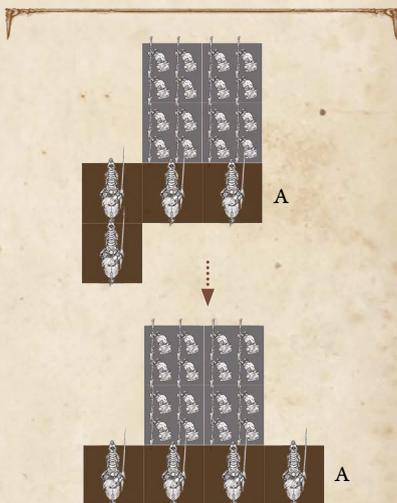


Fig. 4.8

Le Régiment A fait une Reformation de Combat pour mettre en contact tous ses Stands avec le Régiment ennemi.

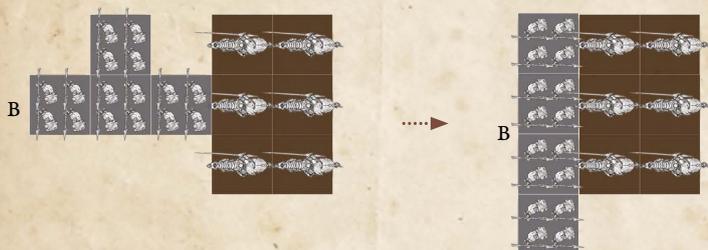


Fig. 4.9

Le Régiment B fait une Reformation de Combat non seulement pour mettre en contact tous ses Stands avec le Régiment ennemi, mais aussi pour l'affronter de front, au lieu d'être attaqué sur le flanc.

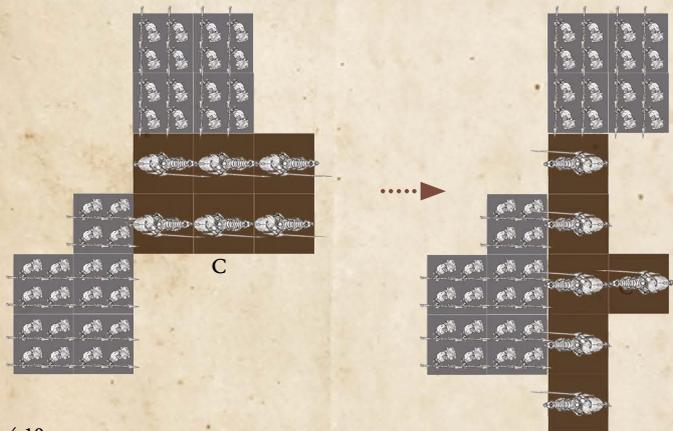


Fig. 4.10

Le Régiment C fait une Reformation pour mettre en contact le Régiment à l'arrière. Il choisit aussi de faire face au Régiment à l'arrière, laissant l'autre Régiment à son flanc.

INSPIRER

Quand votre Régiment réalise une Action "Inspirer", chaque Stand dans le Régiment avec un total de Clash supérieur ou égal à 4 (après modificateurs), gagne la capacité de relancer les jets non modifiés de 6 durant la prochaine Action de Clash de ce Tour. Chaque Stand dans

le Régiment avec un total de Clash inférieur ou égal à 3 ajoute +1 à sa

Caractéristique de Clash pour sa prochaine Action de Clash de ce Tour.



RETRAITE

Les Actions de Retraite servent à désengager votre Régiment de la mêlée. Elles peuvent être utilisées uniquement par un Régiment Léger ou Moyen, et seulement si les Régiments sont en contact avec un ou plusieurs Régiments ennemis.

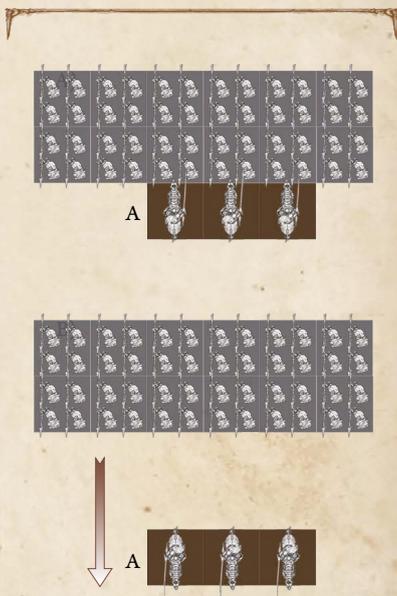


Fig. 4.11

Le Régiment A fait une Action de Retraite, en marchant directement à l'opposé du Régiment ennemi.

Lorsque vous réalisez une Action de Retraite, lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique de Résolution la plus élevée de votre Régiment, le Régiment a effectué une Retraite Propre. Si le résultat est supérieur à la caractéristique de Résolution la plus élevée de votre Régiment, votre Régiment a effectué une Retraite de Mêlée.

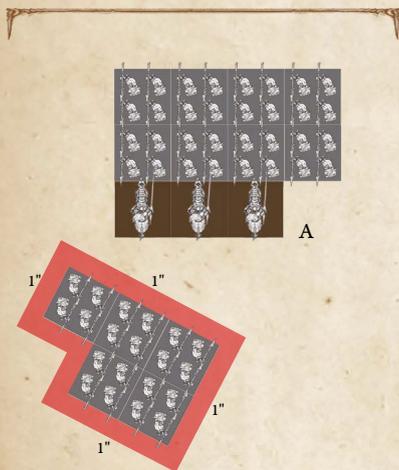


Fig. 4.12

L'espace dans lequel le Régiment A peut se retirer en marchant en arrière (soit parce qu'un Régiment ennemi bloque son chemin, soit parce que sa Marche se termine à moins de 1" du Régiment ennemi). Peut-être, dans ce cas, qu'il vaut mieux utiliser son Action "Retraite" pour Marcher sur son flanc droit.

RETRAITE PROPRE

Si votre Régiment fait une Retraite Propre, il subit immédiatement D6 Blessures (même la Retraite la mieux exécutée est une tentative risquée), il se Reforme en étant orienté dans la direction opposée au Régiment ennemi et réalise une Action de Marche, en suivant les règles données à la page 146. Rappelez-vous qu'un Régiment ne peut pas terminer une Marche à moins de 1 pouce d'un Régiment ennemi. Si la marche ne peut pas être terminée pour une raison quelconque, laissez le Régiment à sa position initiale - l'Action de Retraite a échoué. Notez qu'un Régiment effectuant une Retraite doit garder sa formation adoptée à la suite de la Reformation. Cela vise simplement à permettre au Régiment de tourner sur son axe et de partir.

RETRAITE DE COMBAT

Si votre Régiment effectue une Retraite de Mêlée, il subit immédiatement D6 Blessures pour chacun de ses Stands en contact avec un Régiment ennemi. Une fois que toutes les pertes ont été retirées et que les Tests de Moral ont été effectués, il effectue une Reformation et une action de Marche, comme décrit dans les règles ci-dessus pour la Retraite Propre.



CHAPITRE CINQ



ALLOCATION DES BLESSURES

&

RETRAIT DES PERTES

DANS CETTE SECTION, VOUS
TROUVEREZ DES DETAILS SUR
LA FAÇON DONT LES BLESSURES
SONT INFLIGÉES, DISTRIBUÉES
ET RESOLUES EN UTILISANT LE
MEME SYSTEME.



TOTAL DE BLESSURES

Les blessures ne sont pas attribuées directement aux Régiments. Chaque Jet de Défense raté ajoute un marqueur à votre Total de Blessures. (Notez que des Règles Spéciales, telles que les Attaques Empoisonnées, peuvent modifier cela).

RETRAIT DES PERTES

Si tous les Stands de votre Régiment ont une Caractéristique de Blessures de 1, il vous suffit de retirer une Figurine pour chaque Blessure dans le Total de Blessures, une par une. Chaque perte doit être retirée d'un Stand incomplet (c'est-à-dire un Stand qui a déjà eu une ou plusieurs Figurines retirées) si possible.

S'il n'y a pas de Stands incomplets, vous pouvez retirer la prochaine perte d'un Stand à l'extrémité opposée du rang arrière. En d'autres termes, les Stands sont retirés des extrémités alternées du rang arrière, de sorte que les Stands au milieu restent en dernier.

Il est important de garder à l'esprit que l'étape suivante du processus, le Test de Moral, exige que les joueurs tiennent un compte précis du nombre des Blessures subies dans chaque unité dans un Tour. En conséquence, afin d'assurer un compte précis, les joueurs doivent garder toutes les pertes et les positions retirées d'un Régiment dans un tour, séparés de leurs autres figurines.

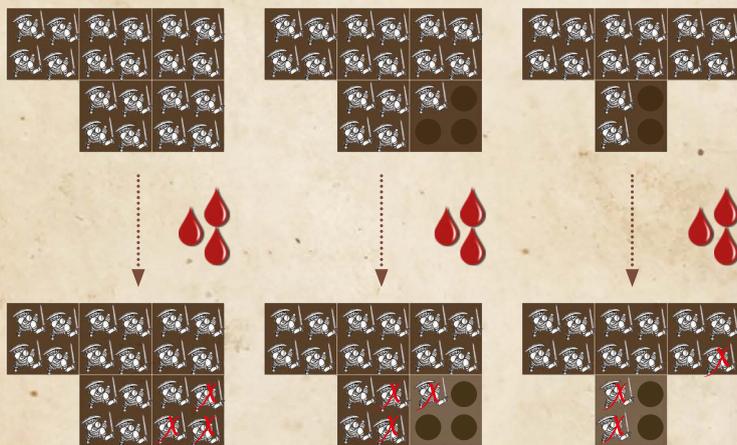


Fig. 5.1

L'exemple ci-dessus montre comment le nombre de Modèles et de Stands change quand un Régiment avec une Caractéristique de Blessures de 1 subit des Blessures.

STANDS AVEC PLUSIEURS BLESSURES

Si tous les Stands de votre Régiment ont une Caractéristique de Blessures de 2 ou plus, c'est un peu plus compliqué, mais les mêmes principes s'appliquent. Au lieu de retirer des Figurines d'un Stand, vous retirez des Blessures du Total de Blessures et les attribuez à ce Stand. Une fois que le nombre de Blessures attribuées est égal à la Caractéristique de Blessures du Stand, retirez une Figurine en tant que Perte et réinitialisez le nombre de blessures attribuées à 0. Puis, s'il reste des Blessures dans le Total de Blessures, recommencez jusqu'à ce que le Total de Blessure soit à 0, ou que le Régiment soit détruit.

BLESSURES EXCÉDENTAIRES ET MARQUEURS DE BLESSURES

S'il y a des Stands avec plusieurs Blessures, vous aurez souvent une situation où les Blessures sont attribuées à un Stand, mais elles ne suffisent pas à causer le retrait d'une Figurine.

Dans ce cas, placez un Marqueur de Blessure pour chaque Blessure à côté du Régiment en rappel. La prochaine fois que le Régiment subit des Blessures, retirez tous les Marqueurs de Blessures et ajoutez un nombre égal de Blessures au Total de Blessures.

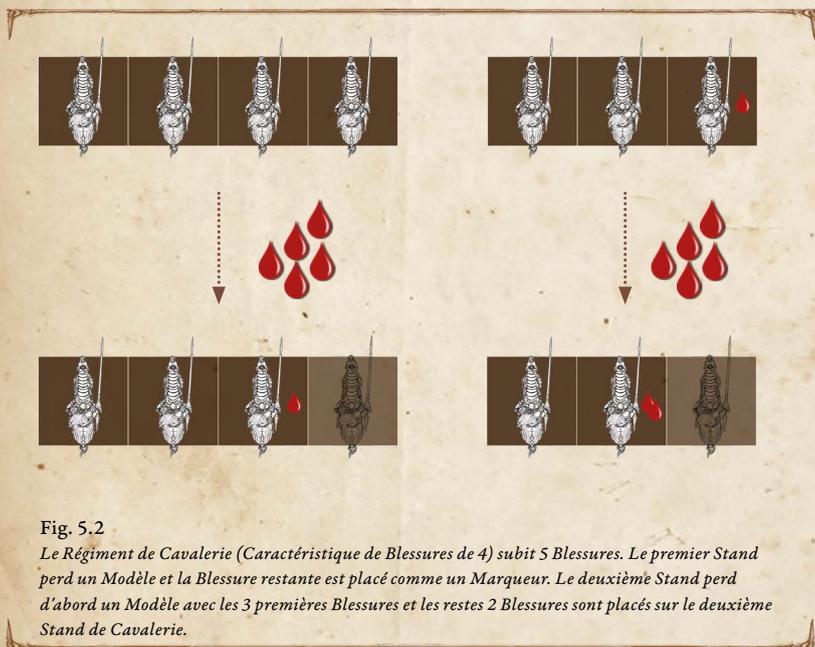


Fig. 5.2

Le Régiment de Cavalerie (Caractéristique de Blessures de 4) subit 5 Blessures. Le premier Stand perd un Modèle et la Blessure restante est placée comme un Marqueur. Le deuxième Stand perd d'abord un Modèle avec les 3 premières Blessures et les restes 2 Blessures sont placés sur le deuxième Stand de Cavalerie.

TEST DE MORALE

Une fois que le Total de Blessures est à 0, il est temps de voir si la violence de l'attaque a ébranlé la Résolution de vos troupes - passez au Test de Moral.



CHAPITRE SIX



TEST DE MORALE

DANS CETTE SECTION, VOUS
TROUVEREZ DES DETAILS
SUR LA FAÇON DONT UN
REGIMENT TESTE LE MORAL
APRES DES PERTES SUBIES A
LA SUITE D'UNE ACTION.



Un Régiment teste le Moral après avoir subi des Blessures à la suite d'une Action. Le Moral est testé en regard de la Résolution d'un Régiment.

CALCULER LA RÉOLUTION D'UN RÉGIMENT

S'il y a plus d'une Caractéristique de Résolution dans le Régiment, utilisez la plus élevée, puis ajoutez les bonus suivants :

- +1 Si le Régiment comprend de 4–6 Stands.
- +2 Si le Régiment comprend de 7–9 Stands.
- +3 Si le Régiment comprend 10+ Stands.

Ces bonus ne sont pas cumulatifs, c'est-à-dire que vous utilisez toujours le bonus le plus élevé.

LE TEST DE MORAL

Pour tester le Moral, à la fin de l'Action qui l'a causé, lancez autant de dés que le nombre de Blessures subies à la suite d'une l' Action, Règle ou Evènement de Tirage..

Chaque résultat inférieur ou égal à la Caractéristique de Résolution du Régiment (après tous les bonus, y compris ceux donnés ci-dessus) est un succès. Chaque résultat qui est supérieur à la Caractéristique de Résolution du Régiment (après tous les bonus, y compris ceux donnés ci-dessus) est un échec.

Pour chaque échec, le Régiment subit une Blessure - il est important de noter que ces Blessures ne déclenchent pas d'autres Tests de Moral. Ces Blessures sont attribuées comme décrit dans l'Allocation des Blessures et Retrait des Pertes à la page 54.

Exemple: *Votre Régiment de Milice (Résolution 1) subit 5 Blessures à la suite d'une seule Action. Vous lancez 5 dés et vous obtenez les résultats suivants : 1, 2, 3, 3, 6. En d'autres termes, un Test est réussi et quatre ont échoué. Votre Régiment subit donc 4 Blessures supplémentaires.*

Exemple: *Votre Régiment de l'Ordre de la Tour Cramoisie (Résolution 4) subit 3 Blessures. Vous lancez 3 dés et vous obtenez les résultats suivants : 1, 3 et 6. Deux Tests sont réussis et un test a échoué. Votre Régiment subit donc encore une Blessure.*

RÉGIMENTS BRISÉS

Si, au cours d'un Tour, un Régiment perd la moitié ou plus des Stands qu'il avait au début de ce tour, il est considéré comme Brisé. Interrompez l'ordre de jeu, placez un jeton brisé à côté du régiment comme rappel et reprenez le jeu.

Tant que le Régiment est Brisé, il subit les malus suivants :

- Pénalité de -2 sur la distance de charge.
- Il ne peut bénéficier d'aucun bonus de Résolution lié à la taille du Régiment.

De plus, un personnage présent dans un régiment brisé :

- Ne peut pas refuser de Duel, tant qu'il reste dans le Régiment Brisé.
- Peut renoncer à son action en utilisant son Evènement de Tirage pour retirer un Marqueur Brisé du Régiment auquel il appartient. S'il le fait, suivez les règles de Ralliement ou de Ralliement de Combat (selon la situation) comme si le régiment avait réalisé l'action.

Un Régiment Brisé n'est plus Brisé s'il effectue une Action de Ralliement avec succès.

RÉGIMENTS ABATTUS

Si un Régiment Brisé perd la moitié ou plus de ses Stands restants au cours d'un Tour (à partir du moment où il a été Brisé et pas du début du tour), il est considéré comme Abattu. Ses guerriers abandonnent leurs armes et courent pour se mettre en sécurité. Tous les Stands d'un Régiment Abattu sont retirés du Champ de Bataille en tant que Pertes, et le Régiment est détruit.

RÉGIMENTS BLOQUÉS

Lorsqu'un Régiment subit des pertes et des Stands sont retirés, ses adversaires peuvent être dans une situation où ils ne sont plus en contact socle à socle – on les appelle Régiments Bloqués. Comme les pertes sont retirées des Stands arrières, cela arrive souvent quand un Régiment se bat contre un adversaire situé dans son dos.

Notez que seuls les Régiments qui ne sont plus en contact avec des Régiments ennemis sont considérés comme Bloqués. Si, par exemple, un Régiment était en contact avec deux Régiments ennemis au début de l'Action, il est considéré comme Bloqué s'il n'est plus en contact avec aucun de ces deux Régiments.

Dé même, un Régiment n'est pas considéré comme Bloqué si le seul Régiment avec lequel il était en contact, a été complètement détruit.

POUSSER L'ATTAQUE

Une fois que toutes les pertes ont été retirées (y compris celles des Tests de Moral échoués) et que deux Régiments ou plus ne sont plus en contact, l'un ou les deux joueurs doivent Pousser l'Attaque. Le Premier Joueur choisit un de ses Régiments Bloqués et le «pousse» pour le remettre en contact avec le Régiment ennemi par le plus court chemin possible, comme décrit dans la Fig. 6.1.

Il choisit ensuite un autre Régiment Bloqué et le remet en contact avec un autre, jusqu'à ce que tous leurs Régiments.

Bloqués du Premier Joueur soient de nouveau en contact.

Une fois que les Régiments Bloqués du Premier Joueur sont tous de nouveau en contact, le deuxième joueur Pousse l'Attaque avec ses Régiments Bloqués (bien que la plupart soient déjà en contact car le Premier Joueur a Poussé l'Attaque).

POUSSER LES RÉGIMENTS

Lorsque vous Pousser un Régiment, vous devez placer le même nombre de Stands en contact de socle à socle (des deux côtés) comme ils étaient avant que les pertes ne soient retirées. Si cela n'est pas possible, maximisez le nombre de Stands en contact des deux côtés.

Vous ne pouvez pas Pousser l'Attaque pour mettre votre Régiment en contact avec un Régiment ennemi avec lequel il n'était pas en contact avant que les pertes ne soient retirées.

Si cette action ne peut pas être effectuée pour une raison quelconque, le Régiment retourne à sa position antérieure, et se considère bloqué.

POUSSER L'ATTAQUE, TOUCHES D'IMPACT ET REGLES SPECIALES DE MARCHÉ

Les Poussées d'attaque n'infligent pas de Touches d'Impact et ne bénéficient pas des Règles Spéciales déclenchées par des Actions de Marche, telles que Formation Fluide.

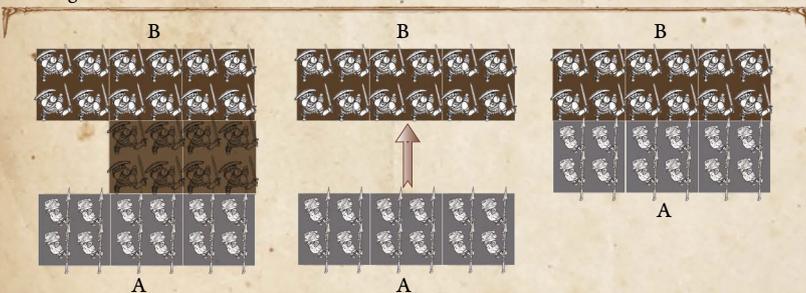


Fig. 6.1

Le Régiment A a infligé beaucoup de Pertes au Régiment B qui est Bloqué. Il est donc repoussé en position par la distance la plus courte possible.

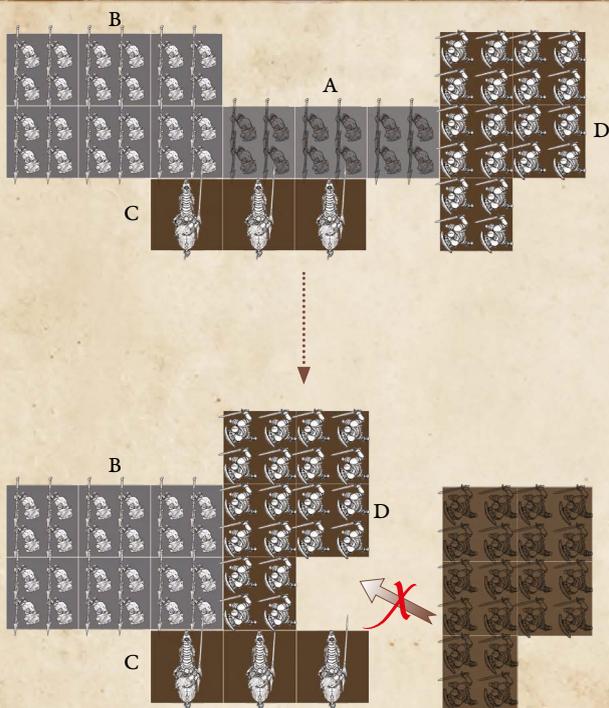


Fig. 6.2

Le Régiment A est détruit. Les Régiments B et C ne sont pas poussés car ils ne sont pas Bloqués. Le Régiment D n'est pas poussé parce que son seul adversaire (A) a été détruit.







RÈGLES AVANCÉES

LES REGLES SUIVANTES S'AJOUTENT AUX REGLES DE BASE POUR UNE EXPERIENCE COMPLETE. DANS LES CHAPITRES SUIVANTS, VOUS DECOUVRIREZ LE ROLE DES PERSONNAGES ET DES LEADERS, VOUS POURREZ UTILISER DE LA MAGIE PUISSANTE ET LIBERER LE POTENTIEL DE VOS REGIMENTS AVEC LEURS REGLES SPECIALES ET LES EVENEMENTS DE TIRAGE.



CHAPITRE SEPT



FIGURINES DE COMMANDEMENT

DANS CETTE SECTION, VOUS
TROUVEREZ DES DETAILS SUR LES
CAPACITES DES FIGURINES DE
COMMANDEMENT ET LEUR PLACE
DANS LE REGIMENT.



Certains Régiments ont la possibilité de prendre des Figurines de Commandement en améliorations, comme indiqué dans l'entrée de leur Liste d'Armée. Toutes les Figurines de Commandement achetées pour un Régiment remplacent l'une des Figurines du rang «normales». Les Figurines de Commandement sont toujours traitées comme ayant le même profil de Caractéristiques que le Régiment qu'elles accompagnent au combat.

FIGURINES DE COMMANDEMENT DE BASE

Il existe deux types principaux de Figurines de Commandement, utilisés dans chaque Faction et dans la plupart des Régiments. Une fois qu'une Figurine de Commandement a été retirée en tant que Perte, les bonus associés sont perdus. Il est donc préférable de placer vos Figurines de Commandement au centre du rang avant du Régiment.

LEADER

Un Régiment avec un Leader divise par deux le nombre de Blessures qu'il subit lorsqu'il effectue une Reformation de Combat (page 166) ou une Retraite de Combat (page 169).

De plus, la présence d'un Leader ajoute 1 Dé au total d'attaques pendant les actions de Volée ou de Clash.

Les Régiments d'Infanterie incluent toujours un Leader gratuitement.

PORTE-BANNIÈRE

Un Régiment avec un Porte-Bannière gagne la règle spéciale Inarrêtable et ajoute un à sa distance de Marche (pas à la caractéristique de Marche) lors de la deuxième action de Marche qu'il effectue au cours d'une activation.

AUTRES FIGURINES DE COMMANDEMENT

La plupart des Factions ont accès à leurs propres Figurines de Commandement en plus de celles ci-dessus. Dans ce cas, les règles de ce Figurine seront clairement indiquées dans la Liste d'Armée de la Faction. Les Figurines de Commandement d'Infanterie sont toujours placées sur le même Stand. Aucun Régiment ne peut avoir plus de 4 Figurines de Commandement.







CHAPITRE HUIT



PERSONNAGES

DANS CETTE SECTION, VOUS
TROUVEREZ DES DETAILS
SUR LES PERSONNAGES,
LES CAPACITES HORS DU
COMMUN QU'ILS POSSEDENT
ET COMMENT ELLES
SONT UTILISEES DANS LE
REGIMENT.



Les Personnages sont un cran au-dessus des Figurines de Commandement. Comme les Figurines de Commandement, ils apportent de puissantes capacités à leur Régiment. Contrairement aux Figurines de Commandement, les Personnages ont leur propre Stand, représentant parfois le Personnage seul, ou sur un support monstrueux, ou avec une suite. .

LE PROFIL DU PERSONNAGE

Les Personnages ont un Profil de Caractéristiques comme les autres Stands.

Nom: Imperial Officer

Classe: Moyen **Type:** Infanterie

M	V	C	A	W	R	D	E
5	1	2	4	4	3	3	0

Règles Spéciales: Personnage

SUITE ET SERVANTS

Les grands commandants et guerriers vont souvent au combat, accompagnés de leurs conseillers, gardes du corps et officiers les plus fiables. Pour représenter cela, les personnages d'Infanterie ont accès au Figurines de Servants, comme décrit dans leur entrée respective de la liste d'armée.

Ces améliorations peuvent être achetées en plus de tout autre objet ou capacité auxquelles le personnage a accès. Ces figurines sont placées sur le Stand du personnage et lui confèrent certaines capacités uniques. Les Figurines de Servants du personnage n'ont pas de profil de Caractéristique propre et ne peuvent donc pas se voir attribuer de blessures sauf indication contraire, mais fournissent simplement des bonus au personnage qu'ils servent.

SERVANTS ET STAND DU PERSONNAGE

Les Servants sont généralement disponibles aux personnages d'infanterie et les figurines utilisées pour les représenter occupent un emplacement sur le Stand du personnage. Un Stand de personnage ne peut avoir qu'autant de Servants que de places disponibles sur son Stand. Il n'est pas nécessaire de remplir le stand du personnage avec des Servants. Les emplacements vides peuvent être laissés tels quels ou recevoir d'autres figurines. Dans tous les cas, toute figurine dans le Stand du personnage, qui n'a pas été achetée, est purement esthétique et n'apporte aucun avantage supplémentaire.

Lorsqu'un personnage est retiré pour une raison quelconque, sa Suite est également retirée et tous les bonus conférés par ses différents Servants sont perdus.



CAPACITES DES SERVANTS ET NIVEAU

Les avantages liés aux Servants sont classés en différentes catégories. Chaque catégorie confère des capacités à plusieurs Niveaux d'Amélioration qui deviennent plus puissantes au fur et à mesure que vous gagnez les améliorations de la catégorie (voir page 75). Certains Niveaux de capacités ne peuvent être débloqués que par des personnages spécifiques, comme indiqué dans la liste d'armée de Faction.

STAND DE PERSONNAGE ET RÉGIMENTS

Les Personnages ne peuvent pas agir seuls - ils doivent rejoindre un Régiment pour participer à la bataille. Dans ce cas, vous assignerez chacun de vos Personnages à un Régiment du même Type pendant le Déploiement. Les Personnages ne peuvent pas rejoindre les Régiments d'un autre Type. Certains Personnages atteignent de tels niveaux de pouvoir ou chevauchent des monstres si grands qu'ils sont considérés comme des Régiments à part entière. Dans ce cas, cela sera clairement indiqué dans les Règles Spéciales des Figurines.

POSITION DU PERSONNAGE

Un Stand de Personnage est toujours placé au premier rang d'un Régiment. Si un Régiment n'a qu'un seul rang, vous pouvez soit créer un nouveau rang à l'arrière et y déplacer un autre Stand (pas un Stand de Personnage, comme indiqué ci-dessous) ou simplement étendre le rang avant. Cela dit, les Personnages ne sont pas tenus de rester avec le même Régiment tout au long de la bataille - ils peuvent passer à d'autres Régiments au fur et à mesure que la bataille se déroule, comme nous le verrons plus tard. Chaque Régiment ne peut être rejoint que par un seul Personnage à la fois.

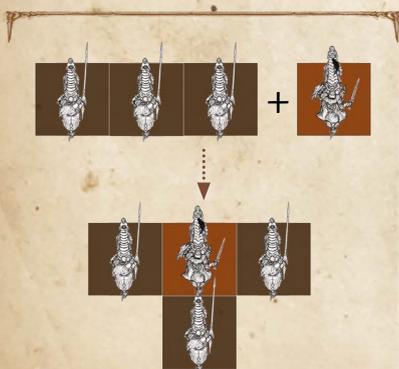


Fig. 8.1



PERSONNAGES ET BLESSURES

Les Personnages sont toujours traités comme une seule Figurine, quel que soit le nombre de figurines individuelles présentes sur le Stand. Le Stand de Personnage accumule ses propres Marqueurs de Blessures, et est retiré en tant que victime une fois que le nombre de ses Marqueurs est égal ou supérieur à sa Caractéristique de Blessures. Notez que les Personnages subissent des Blessures uniquement suite à des Actions de Duel et des Règles Spéciales et des capacités qui mentionnent spécifiquement qu'ils causent des Blessures aux Personnages. Les Actions de Volée et de Mêlée ne peuvent pas cibler les Personnages qui ont rejoint des Régiments. Si un Personnage est traité comme un Régiment, ces règles sont ignorées.

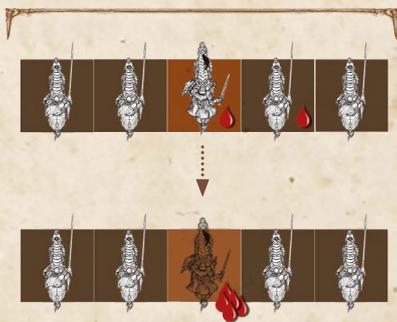


Fig. 8.2

Un Personnage peut avoir subi des Blessures mais pas le Régiment dans lequel il se trouve. En cas de mort du Personnage, les Blessures infligées au Personnage ne débordront pas sur le Régiment.

PERSONNAGES ET ACTIONS

Contrairement aux Régiments, les Personnages peuvent effectuer une seule Action durant son Activation (sauf règles spéciales). De plus, ils n'effectuent que des Actions qui leur sont propres (voir page 73). Cependant, si le Régiment du Personnage effectue une Action, le Personnage agit de la même manière que les autres Stands du régiment. Il est donc peut-être plus exact de dire qu'un Personnage peut effectuer trois Actions à chaque Tour : une quand sa Carte de Commandement est tirée, et deux quand la Carte de Commandement de son Régiment est piochée.

Si le Régiment du Personnage se déplace pour une raison quelconque, le Stand du Personnage se déplace aussi. Si le Régiment du Personnage effectue une Action de Charge, le Personnage Charge (ou rate sa Charge) avec le reste du Régiment. Si le Régiment du Personnage effectue une Action "Viser" ou "Inspirer", le Personnage bénéficie du bonus. Mais ce n'est pas le cas pour des Duels, car "Inspirer" n'agit que pour les Actions de Clash.

Si le Régiment du Personnage effectue une Action de Clash ou de Volée, le Personnage effectue des Frappes et des Tirs avec lui (dans ce dernier cas, en supposant que le Personnage a une règle spéciale de Barrage avec une Portée suffisante).

Si le Stand de Personnage est en contact socle à socle avec un Régiment ennemi, il utilise la totalité de ses Attaques. Sinon, il ajoute une Frappe de soutien. Utilisez des dés de couleur différentes pour représenter les Frappes du Stand de Personnage aux étapes "Frapper" et "Jet de Défense", car elles auront souvent des valeurs de Clash et / ou des Règles Spéciales différentes.

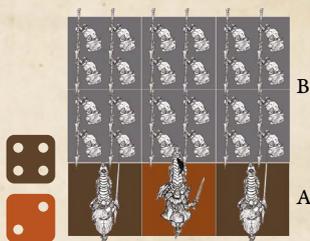


Fig. 8.3

Ci-dessus, le Régiment A utilise une Action Clash. Vous lancez des dés pour les Frappes du Personnage (Clash 4, Attaques 4) avec celles des Stands de Cavalerie (Clash 3, Attaques 4), mais en utilisant des dés de couleurs différentes.

TUER DES PERSONNAGES

Notez que les Personnages ne peuvent pas être frappés dans le cadre d'une Action de Clash. La seule façon de tuer un Personnage est d'éliminer son Régiment ou de le tuer dans le cadre d'une Action de Duel ou d'une Capacité Spéciale.

MOURRIR AU COMBAT !

Si le Régiment de votre Personnage est détruit et que le Personnage n'a pas encore joué dans ce Tour, il effectue immédiatement une Action de Clash hors séquence contre un Régiment ennemi en contact. Un dernier acte héroïque, en d'autres termes ! S'il n'y a pas de Régiment ennemi en contact avec le Personnage, le Stand du Personnage est retiré en tant que Perte sans honneur.

ACTIONS UNIQUES DE PERSONNAGE

Les Personnages ont accès à un ensemble d'Actions uniques qu'eux seuls peuvent utiliser. Elles fonctionnent exactement comme les autres actions : lorsque la carte de Commandement du Personnage est tirée, vous résolvez tous les événements de tirage, choisissez une action que votre Personnage doit effectuer, puis résolvez celle-ci.

DUEL (ACTION DE COMBAT)

Le Personnage ennemi n'a pas besoin d'être en contact avec votre Personnage - nous supposons que les voix portent suffisamment loin, de même que les combattants assoiffés de sang peuvent se frayer un chemin dans la mêlée.

Votre adversaire peut maintenant choisir d'accepter le Duel, ou de le décliner. S'il décline, le Régiment du Stand de Personnage ennemi devient Brisé à cause de la honte subie.

S'il accepte, les deux Personnages s'attaquent simultanément, lançant le dé pour Frapper et faisant des Jets de Défense et de Résolution comme d'habitude. Toutes les Blessures infligées sont appliquées uniquement au Personnage approprié, et non à son Régiment. Si votre Personnage est tué pendant l'Action de Duel, votre Régiment effectue immédiatement une Action de Reformation de Combat gratuite.

Cette Reformation de Combat ne vous oblige pas à lancer de dés pour tester la Résolution du

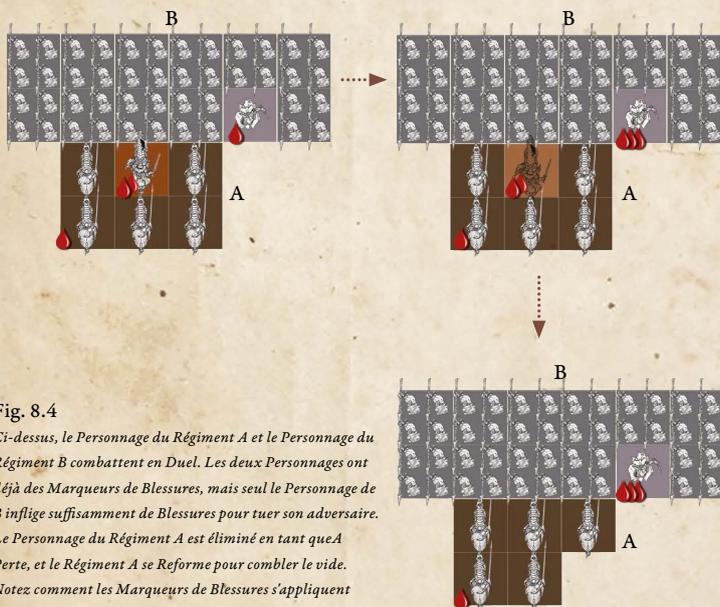


Fig. 8.4

Ci-dessus, le Personnage du Régiment A et le Personnage du Régiment B combattent en Duel. Les deux Personnages ont déjà des Marqueurs de Blessures, mais seul le Personnage de B inflige suffisamment de Blessures pour tuer son adversaire. Le Personnage du Régiment A est éliminé en tant que A Perte, et le Régiment A se Reforme pour combler le vide. Notez comment les Marqueurs de Blessures s'appliquent uniquement aux Personnages. Si le Personnage du Régiment A avait subi des Blessures en trop, elles n'auraient pas été prises en compte.

Régiment. Cependant, vous ne pouvez réduire les rangs et les colonnes que du minimum requis pour combler l'espace créé par la mort du Personnage. Si les deux Personnages meurent à la suite du Duel, le Premier Joueur fait la première Reformation de Combat. Les Blessures infligées par une action de Duel ne provoquent pas des Tests de Moral.

CHERCHER UNE NOUVELLE ESCORTE (ACTION HORS-COMBAT)

Un Personnage utilise une Action "Chercher une nouvelle escorte" pour quitter son Régiment actuel et rejoindre un autre de ses Régiments, même si ce Régiment provient d'un autre Bataillon. Par ailleurs, un Régiment ne peut contenir qu'un seul Personnage.

RÉSOUTRE L'ACTION

Une fois que votre Personnage effectue une Action "Chercher une nouvelle escorte", choisissez un Régiment ami pas plus éloigné du Régiment actuel du Personnage que deux fois sa Caractéristique de Marche. Vous ne pouvez pas choisir un Régiment actuellement en contact avec un Régiment ennemi comme cible de cette Action. De plus, le Régiment dont le Personnage faisait partie à l'origine ne doit pas avoir joué durant ce tour avant que le Personnage puisse chercher une nouvelle escorte.

Retirez alors le Stand de Personnage de son Régiment actuel. Ce Régiment réalise immédiatement une Action de Reformation gratuite. Cependant, vous ne pouvez réduire les rangs et les colonnes que du minimum requis pour combler l'espace créé par le départ du Personnage. Ensuite, le Régiment cible prend une Action de Reformation gratuite, ajoutant le Personnage à sa formation. Cependant, vous ne pouvez pas augmenter les colonnes, mais vous pouvez augmenter les rangs que du minimum requis pour faire la place nécessaire à l'arrivée du Personnage.

LANCLEMENT DE SORTS (ACTION EN COMBAT OU HORS-COMBAT)

Cette Action peut être effectuée par un Personnage avec les règles spéciales 'Magicien' ou 'Prêtre'. Cela permet au Personnage d'essayer de lancer un sort, comme décrit à la page 80.

LE SEIGNEUR DE GUERRE

Un Personnage, choisi quand vous construisez votre Armée, est votre Seigneur de guerre - un Personnage puissant et influent, capable de changer le cours de la bataille. Non seulement votre Seigneur de guerre vous donne une Capacité de Suprémie (voir page 21), mais il gagne aussi l'Événement de Tirage "Inverser la Tendance".

PERSONALISATION DES PERSONNAGES

PERSONNAGES ET AMÉLIORATIONS

Les objets magiques et l'héraldique sont une part importante de la culture et de l'histoire d'une faction. Chaque faction a accès à une liste d'objets d'Améliorations de Personnage décrits dans leur liste d'armée respective.

Sauf indication contraire, chaque entrée ne peut être sélectionné qu'une seule fois dans votre liste d'armée, et il n'est pas nécessaire que cela soit représenté visuellement sur le Personnage. Chaque Amélioration confère des capacités ou des attributs au Personnage, et leurs bonus sont perdus dès que le Personnage est retiré du jeu quelle qu'en soit la raison.

Sauf indication contraire, les restrictions suivantes s'appliquent :

- pour sélectionner une Amélioration de la catégorie des **Arcanes**, le personnage doit posséder la Règle Spéciale **Magicien (X)** ou **Prêtre (X)** ;
- pour sélectionner une Amélioration de la catégorie **Bannière**, le personnage doit posséder au moins un Niveau dans la catégorie **Tactique** ;
- enfin, les personnages avec la règle spéciale **Magicien (X)** ne peuvent pas acheter d'Améliorations de la catégorie **Armure**.

PERSONNAGES ET SUITE DE SERVANTS

Ces options peuvent être prises par n'importe quel Personnage d'Infanterie, sauf indication contraire. Chaque faction aura ses propres améliorations de régiment. Certains Niveaux d'Améliorations ne peuvent être atteints que par certains personnages. Sauf indication contraire, vous devez avoir obtenu les niveaux précédents afin d'obtenir le niveau que vous souhaitez (c'est-à-dire que pour obtenir le niveau 2, vous devez également avoir obtenu le niveau 1, etc.)

Tous les Personnages n'ont pas accès à l'ensemble des catégories de Servants. Celles qui sont autorisées seront clairement indiquées dans l'entrée correspondante de la liste d'armée, avec la mention "disponible" ou "restreint". Le personnage choisit librement les Niveaux dans les catégories disponibles, alors qu'il ne peut atteindre que le Niveau 2 dans les catégories restreintes. En outre, la sélection d'un niveau dans une catégorie restreinte coûte le double des points indiqués.



PERSONNAGES ET MAÎTRISES

Les Personnages sont des héros de renom ou des individus de haut rang, qui excellent au-delà du commun des mortels. Que ce soit par la chance, l'éducation, la formation et l'entraînement ou d'autres pouvoirs à l'œuvre, les Personnages ont acquis des capacités qui les rendent exceptionnels, bien qu'il ne soit pas rare que deux de ces héros aient suivi le même chemin.

Les Maîtrises sont des capacités d'amélioration optionnelles pour vos Personnages, qui sont notées sur votre liste d'armée et confèrent des capacités bonus à votre Personnage. Un Personnage ne peut sélectionner qu'une seule Maîtrise selon les listes de personnages autorisées dans la section suivante. Chaque Maîtrise peut être achetée plusieurs fois, mais chaque fois que vous souhaitez ajouter un duplicata (ou plus) de la même maîtrise, vous payez le double du coût de la maîtrise précédente. Par exemple, sélectionner "Excentrique" coûte 20 points, alors qu'une deuxième fois, cela coûterait au deuxième personnage 40 pts, et une troisième fois, cela coûterait au troisième personnage 80 pts.

Il existe trois catégories de Maîtrise, et chaque Personnage peut sélectionner une Maîtrise dans une catégorie autorisée dans son entrée dans la liste d'armée correspondante. Bien qu'il y ait des listes de maîtrise communes fournies ci-dessous, chaque liste d'armée peut inclure des Maîtrises supplémentaires spécifiques à sa faction.





CHAPITRE NEUF



MAGIE

DANS CETTE SECTION NOUS
PRESENTERONS LES MAITRES
DES ARTS MAGIQUES ET
COMMENT MANIER CES
FORCES PUISSANTES.



En plus des héros guerriers jouant de l'épée au milieu des troupes ennemies, le monde de Conquest comprend aussi des maîtres des arts magiques.



LANCEMENT DES SORTS

Un lancement de sorts est régi par une action unique de Lancement de Sorts.

Elle est utilisable uniquement par les Stands ayant les règles spéciales **Magicien (X)** ou **Prêtre (X)**, où le 'X' représente la compétence magique du lanceur ou son Niveau de Magie. La magie est généralement le domaine des Personnages, mais de temps en temps un Stand sans la règle spéciale Personnage peut avoir accès à un ou plusieurs sorts. Quel que soit le Stand concerné, toutes les Actions de Lancement de Sorts suivent les mêmes règles. Nous en discuterons plus en détail plus tard, mais examinons d'abord les sorts eux-mêmes.



SORTS

Un Stand qui peut utiliser l'Action « Lancement de Sorts » a accès à des sorts.

Le nombre précis de sorts d'un Stand dépend du nombre de sorts que vous avez achetés lorsque vous avez créé votre liste d'Armée. L'achat de sorts ou de miracles supplémentaires pour votre Stand n'accorde pas de puissance brute supplémentaire - seulement une plus grande variété. Les sorts disponibles pour un Stand et leurs effets sont détaillés dans la liste d'Armée de sa Faction.

PROFIL DE SORTS

Tout comme un Stand, un sort a un profil de Caractéristiques, détaillant ce qu'il fait. Le profil d'un sort a les composants suivants.

Portée : La portée maximale du sort, en pouces. Si la portée est donnée en tant que 'Soi', le sort peut cibler le lanceur de sorts (bien qu'il apporte souvent un avantage à tout son Régiment).

Harmonisation : Représente la difficulté à lancer le sort. Un sort avec une Harmonisation basse est plus difficile à lancer.

Mise à l'échelle : Certains sorts sont marqués comme nécessitant une Mise à l'Echelle. Ces sorts sont plus difficiles à lancer quand ils affectent un grand nombre de troupes.

Effet : Ce sont les effets d'un sort lancé avec succès.

EXEMPLE DE SORTS

Nom : Fire Dart (Traits Enflammés)

Range : 16" **Harmonisation :** 3

Effet : Inflige une Touche par succès. Les Touches ont la règle spéciale « Pénétration d'Armure 1 ».

Nom : Call Fog (Appel de la Brume)

Portée : Soi **Harmonisation :** 3
(Mise à l'échelle)

Effet : Tous les Stands dans le Régiment du lanceur de sorts comptent comme obscurcis contre toutes les Actions de Volée jusqu'à ce que le Personnage agisse de nouveau.

LANCEMENT DE SORTS (ACTION EN OU HORS COMBAT)

Pour effectuer une Action de Lancement de sorts, le Stand doit avoir un ou plusieurs sorts, et la règle spéciale **Magicien (X)** ou **Prêtre (X)**. L'action est résolue comme suit :

CHOIX DU SORT ET DE LA CIBLE

Sélectionnez l'un des sorts du Stand et le Régiment que vous souhaitez cibler. Contrairement à une action de Volée, une action de Lancement de sorts ne nécessite pas de ligne de vue, sauf pour les sorts effectuant des Touches. Si le Régiment est à portée, vous pouvez le choisir comme cible. Si le Personnage est en contact avec un régiment ennemi, les sorts infligeant des Touches ne peuvent prendre pour cible que le régiment en contact. Les sorts avec une portée 'Soi' peuvent cibler uniquement le Stand du lanceur.

JETER LE SORT

Un lanceur de sorts jette un nombre de dés égal à son Niveau de Magicien/Prêtre. Chaque résultat égal ou inférieur à la **Harmonisation** du Sort est un succès. Normalement, si vous obtenez au moins un succès, le lancement du sort est réussi. Cependant, certains sorts sont plus difficiles à lancer, comme déterminé par la Mise à l'échelle.

INTERFÉRENCE ENNEMIE

Si vous ciblez une unité à moins de 8" d'un lanceur de sort ennemi, ou si votre lanceur est à moins de 8" d'un mage ennemi, il lance le sort avec un dé de moins, ce qui représente les efforts de son adversaire pour contrer le sort. Par exemple, un Mage des Cent Royaumes tente de lancer un sort de Brume d'appel sur son propre Régiment. Il lancerait normalement le sort avec 4 dés. Cependant, un Sorcier Dweghom est à moins de 8" de son Stand. En conséquence, il jette le sort avec seulement 3 dés.

MISE A L'ÉCHELLE

Tous les sorts ne sont pas égaux. Certains - généralement ceux qui évoquent des effets ésotériques plutôt que des dégâts - sont plus difficiles à lancer si le Régiment cible a un effectif important. Ceci est représenté par l'attribut Mise à l'Échelle, listé sous la **Harmonisation** d'un sort.

Si un Sort a l'attribut Mise à l'Échelle, il peut être nécessaire d'obtenir plus d'un succès pour qu'il se lance. Pour le déterminer, additionnez le nombre de Stands dans le Régiment cible et consultez le tableau suivant.

Stands	Succès supplémentaires nécessaires
1-3 Stands	0
4-6 Stands	+1
7-9 Stands	+2
10+ Stands	+3

Si votre lanceur de sorts n'obtient pas le nombre de succès requis, le Lancement du sort échoue et l'Action se termine. Sinon, passez à la Résolution de Sorts.



RÉSOLUTION DE SORTS

Si le lancement du sort est réussi, suivez les instructions listées dans l'effet. Si le sort inflige des Touches, votre adversaire fait maintenant des Jets de Défense, Retire les pertes et Teste le Moral (voir page 54 et page 58). A moins que ce ne soit spécifié, les Sorts se dissipent au début de la prochaine Activation du Lanceur.



CHAPITRE DIX



TERRAIN

DANS CETTE SECTION,
NOUS ALLONS PRESENTER
COMMENT LES FORCES
INTERAGISSENT AVEC LEUR
ENVIRONNEMENT, SOIT EN
SE METTANT A L'ABRI DANS
DES FORETS DENSES OU EN
SE PLAÇANT EN GARNISON
DANS DES POSITIONS
AVANTAGEUSES.



Les Champs de Bataille de Conquest se composent de deux types de Terrain, chacun offrant des avantages tactiques et des défis différents : le Terrain Zonal et le Terrain de Garnison. Le Terrain Zonal représente une zone sur le Champ de bataille qui apporte des avantages ou des inconvénients spécifiques, mais au travers desquelles on peut se déplacer sans règles supplémentaires. Des exemples de Terrain Zonal comprennent les collines, les marécages, les rivières et les Terrains Accidentés. Les éléments de Terrain de Garnison représentent des zones de Terrain dense, inadaptées au déplacement d'un Régiment en formation, mais ils apportent des bonus substantiels aux guerriers qui cherchent à les occuper.



NIVEAUX D'ÉLEVATION

Les zones de Terrain Élevé, comme les collines, permettent à vos Régiments de voir au-dessus d'autres Régiments et du Terrain Occultant.

Le Champ de bataille, et les éléments de Terrain qui y sont placés, sont considérés comme ayant l'Élévation (0), sauf indication contraire.

Certains éléments de Terrain Zonal et de Garnison, tels que les collines et les murs d'un château, ont l'Élévation (X), en d'autres termes, le Terrain Occultant est considéré comme ayant la taille de l'élément sur lequel il se trouve. De plus, un Régiment au-dessus d'un tel élément traite sa Taille comme la somme de sa Taille et de l'Élévation.

Exemple: Un Régiment d'Archers de Milice (Taille 1) est au sommet d'une colline (Élévation 2), traitant ainsi leur Taille comme s'ils étaient un Régiment de Taille 3.

Les Stands peuvent tracer des Tirs Francs sur d'autres Régiments et des Terrains Occultants ayant une valeur d'Élévation inférieure. Donc des Stands ayant une Élévation (3) peuvent voir par-dessus des Stands ayant Élévation (2), et des Stands ayant Élévation (4) peuvent voir par-dessus des Stands d'Élévation (3) et (2) et ainsi de suite... De même, un Stand effectuant une Volée sur une cible d'Élévation plus élevée ignore tous les Régiments et le Terrain Occultant d'une valeur d'Élévation inférieure à la cible.



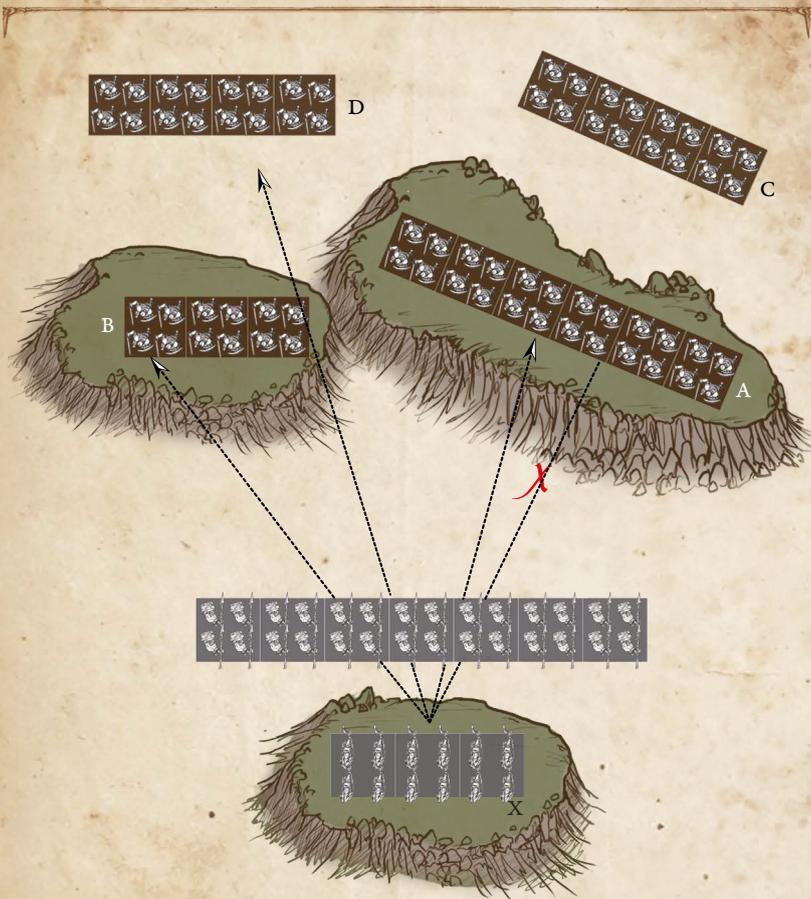


Fig. 10.1

Le Régiment X peut effectuer une Volée contre le Régiment A sans risque d'obstruction, car le Régiment X est sur une colline (Élévation 2), et le Régiment A aussi. De même, il pourrait aussi faire des tirs francs contre le Régiment B. Toutefois, le Régiment B compte aussi comme Élévation 2 et par conséquent Obstrue les Tirs vers le Régiment D. Le Régiment C est en sécurité alors que le Régiment A se trouve sur une colline d'Élévation 2 et obstrue la Volée du Régiment X. Si les situations étaient inversées, les deux Régiments A et B pourraient effectuer de la Volée contre le Régiment X. Le Régiment C ne serait pas capable de tracer une Ligne de vue alors que D serait obstrué.

TERRAIN ZONAL

Les Régiments peuvent marcher dans et à travers un Terrain Zonal. Cependant, différents types de Terrain Zonaux confèrent des avantages ou des pénalités, selon les Règles Spéciales qui lui ont été assignées au début de la partie.

Le Terrain Zonal peut être de n'importe quelle taille et forme. Il est important que vous et votre adversaire vous mettiez d'accord sur les types et les étendues de chaque Terrain Zonal avant le déploiement, pour éviter les mauvaises surprises. Plutôt que de dicter les règles pour des zones particulières de Terrain Zonal, nous fournissons une liste de règles de Terrain Zonal qui peuvent être appliquées aux différentes zones de votre Champ de Bataille. En théorie, vous pouvez en utiliser autant que vous le souhaitez pour chaque Terrain Zonal, mais nous vous recommandons d'en retenir une ou peut être deux. Vous devrez aussi vous mettre d'accord sur les éléments de Terrain Zonal qui sont également des Terrains Obstruant ou qui ont une valeur de Défense. Normalement, ce seront des collines, mais des ruines, des champs de maïs et d'autres éléments pourraient également nécessiter de la réflexion. Les Blessures causées par cette Règle Spéciale de Terrain ne causent pas de Tests de Moral.



TERRAIN ACCIDENTÉ

Si votre Régiment Charge à travers un Terrain Zonal avec cette règle spéciale, lancez un dé pour chaque Stand qui Charge à travers le Terrain Accidenté. Pour chaque résultat de 1, le Régiment subit une Blessure. Au lieu de cela, les Régiments de Cavalerie subissent 2 Blessures pour chaque jet de 1.

Vous ne pouvez pas faire des Jets de Défense contre les Blessures causées par un Terrain Accidenté. Les Blessures causées par cette Règle Spéciale de Terrain ne causent pas de Tests de Moral.

TERRAIN DANGEREUX

Si votre Régiment se déplace à travers un Terrain Zonal avec cette règle spéciale pour une raison quelconque, lancez un dé pour chaque Stand qui Marche à travers le Terrain Dangereux. Pour un résultat de 1, le Régiment subit une blessure. Les Régiments de Cavalerie subissent 2 Blessures pour chaque résultat de 1.

Vous ne pouvez pas faire de Jets de Défense contre les Blessures causées par un Terrain dangereux. Les Blessures causées par cette Règle Spéciale de Terrain ne causent pas de Tests de Moral.

ÉLÉVATION (X)

Cette règle spéciale est généralement utilisée pour des collines et d'autres zones surélevées. Normalement, vous voudrez accorder la règle spéciale Élévation (2) comme dans le cas d'une colline ou les éléments de Terrain les plus élevés, mais vous voudrez peut-être vous accorder sur une valeur plus élevée avec votre adversaire.

TERRAIN GÊNANT

Un Régiment qui Charge à travers un Terrain Zonal avec cette règle spéciale n'inflige pas de Touches d'Impact pendant ce tour.

Les stands de Cavalerie et de Brutes n'infligent pas de Touches d'Impact quand ils chargent dans ou à travers un Terrain Zonal avec cette règle.

Les Régiments Moyens et Lourds ne peuvent pas bénéficier du bonus "Inspirer" lorsqu'ils chargent dans ou à travers un Terrain Zonal avec cette règle.

EAU

Un Régiment avec au moins la moitié de ses Stands dans un Terrain Zonal ayant cette règle spéciale subit une pénalité de -1 à sa caractéristique de Clash.

TERRAIN TRÈS DANGEREUX

Si votre Régiment se déplace à travers un Terrain Zonal avec cette règle spéciale pour une raison quelconque, lancez un dé pour chaque Stand qui a réalisé une Marche à travers le Terrain brisé.

Pour un résultat de 1, 2 ou 3, le Régiment subit une Blessure. Les Régiments de Cavalerie subissent 2 Blessures pour chaque résultat de 1.

Vous ne pouvez pas faire de Jets de Défense contre des Blessures causées par un Terrain Très Dangereux. Les Blessures causées par cette Règle Spéciale de Terrain ne causent pas de Tests de Moral.

OCCULTANT

Un Terrain Zonal avec cette règle permet à un Régiment de tracer une Ligne de vue au travers, mais ce terrain interfère avec tous les projectiles qui doivent le traverser. Toutes les actions de Volée qui tracent leur Ligne de Vue à travers un Terrain avec cette règle sont considérés comme des Tirs Occultés.



TERRAIN DE GARNISON

Les règles du Terrain de Garnison sont utilisées pour représenter des éléments tels que les bâtiments et les zones fortifiées. Comme avec le Terrain Zonal, il est important de convenir des limites des éléments du Terrain Garnison avant le début du jeu, ainsi que d'autres propriétés, comme Élévation. En ce qui concerne la taille des éléments du Terrain de Garnison, les règles présentées ici supposent que vous utilisez des éléments de diamètre de 4" à 6". Si vous utilisez des éléments plus grands ou plus petits, vous pouvez adapter les règles à votre collection. N'oubliez pas de discuter de tout changement avec votre adversaire avant le début de la partie !

Nous recommandons que les éléments du Terrain de Garnison soient placés à une distance de 6" au moins l'un de l'autre et à 6" des bords du champ de bataille.

Un Régiment ne peut pas Marcher dans ou à travers un Terrain de Garnison. En fait, il ne peut pas Marcher à moins de 1" du Terrain de Garnison sauf s'il cherche à occuper ce Terrain de Garnison.

OCCUPER UN TERRAIN DE GARNISON

Chaque Terrain de Garnison a une valeur de Défense (X) et une valeur de Capacité (X).

Seuls les Régiments d'infanterie peuvent occuper un Terrain de Garnison et, même dans ce cas, seulement si le nombre de Stands est égal ou inférieur à la Capacité du Terrain de Garnison.

Votre Régiment Occupe un élément de Terrain de Garnison inoccupé en Marchant en contact avec lui. Retirez le Régiment de la table et les Figurines de leurs Stands. Placez les Figurines n'importe où sur le Terrain de Garnison, pour montrer qui l'Occupe. Si le Régiment a des actions restantes, elles sont perdues.

S'il y a trop de Stands pour entrer dans le Terrain de Garnison, votre Régiment ne peut pas l'occuper, et doit arrêter sa Marche à 1" du Terrain. Tant qu'un Régiment occupe un Terrain de Garnison, il bénéficie d'un bonus à sa Défense de + X, où X est la valeur de Défense du Terrain de Garnison. Un Régiment dans le Terrain de Garnison a une Ligne de vue à 360 degrés.

QUITTER UN TERRAIN DE GARNISON

Un Régiment peut quitter un Terrain de Garnison en prenant deux actions de Marche.

Remplacez les Figurines de votre Régiment sur leurs Stands et placez un seul Stand en contact avec le bord du Terrain de Garnison. Placez ensuite tous les autres Stands du Régiment dans une formation réglementaire, sans Stands plus éloignés du Terrain de Garnison que deux fois sa Caractéristique de Marche, et à au moins 1" de tous les Régiments ennemis.

Si vous ne pouvez pas placer tous les Stands à une distance du Terrain de Garnison inférieure ou égale à leur Caractéristique de Marche, vous pouvez les placer aussi près que possible du Terrain de Garnison, mais le Régiment est Brisé. Enfin, le Régiment est poussé juste assez pour ne plus être en contact avec le Terrain de Garnison. Si cela n'est pas possible, le Régiment doit être placé ailleurs. Un Régiment qui ne peut pas quitter le Terrain de Garnison tel que décrit ci-dessus doit rester dans le Terrain de Garnison.

Un Régiment ne peut pas occuper et quitter un élément de Terrain de Garnison dans le même tour.

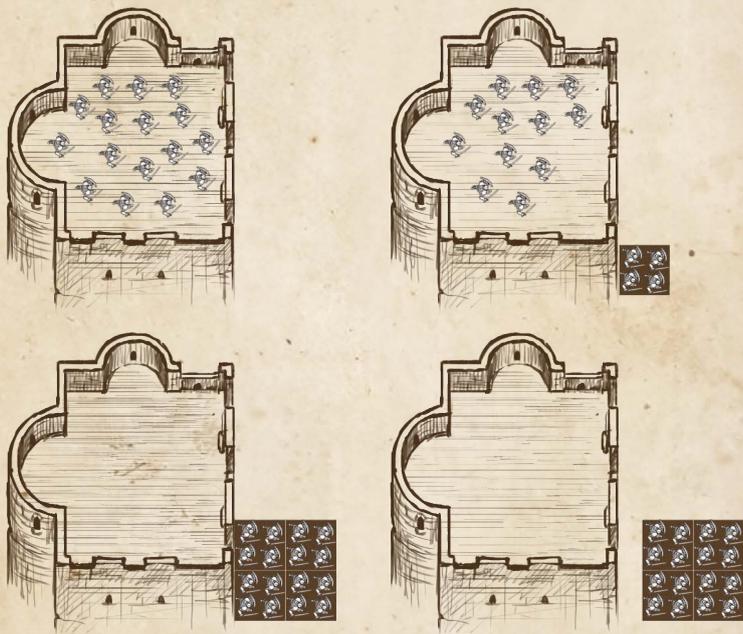


Fig. 10.2

Ci-dessus, votre Régiment quitte le Terrain de Garnison en plaçant d'abord un Stand en contact avec le Terrain, et ensuite vous placez le reste des Stands dans une formation réglementaire.

Finalement, le Régiment est éloigné du Terrain de Garnison.

CHARGER UN TERRAIN DE GARNISON

Un Régiment peut réaliser une Action de Charge contre un Terrain de Garnison Occupé comme s'il s'agissait d'un Régiment ennemi.

Comme les éléments du Terrain de la Garnison sont rarement de forme rectangulaire, la Roue complète ne sera pas toujours possible. Au lieu de cela, faites faire une roue à votre Régiment de la distance la plus courte possible et essayez de l'aligner de la meilleure façon possible.

TERRAINS DE GARNISON ET TOUCHES D'IMPACT

Les Régiments ne font pas de Touches d'Impact s'ils chargent un Terrain de Garnison.

Une fois que le Régiment entre en contact avec le Terrain de Garnison Cible de la Charge, il effectue une roue afin d'aligner autant que possible sur la distance la plus courte.

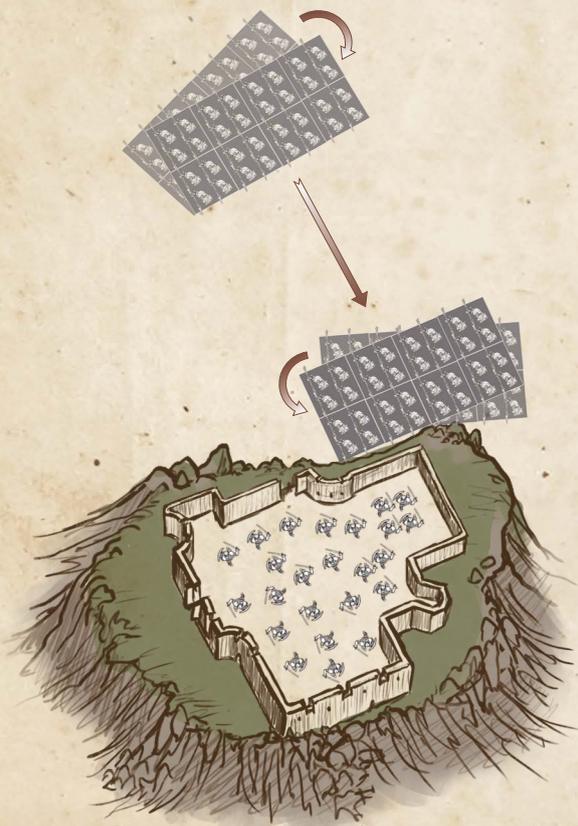


Fig. 10.3

ACTIONS DE CLASH ET TERRAIN DE GARNISON

Si votre Régiment est en contact avec le Terrain de Garnison Occupé, il peut effectuer une Action de Clash contre le Régiment Occupant.

Afin de s'adapter aux éléments de Terrain irréguliers, tous les Stands du premier rang de votre Régiments Frappent comme s'ils étaient en contact avec le Régiment ennemi occupant tandis que tous les autres Stands contribuent aux attaques de Soutien.

Les seules exceptions sont les Stands en contact avec d'autres Régiments ennemis - ceux-ci doivent Frapper un des Régiments en contact, même s'ils sont aussi en contact avec le Terrain de Garnison. Le Clash est sinon résolu comme d'habitude. Si votre Régiment occupe un Terrain de Garnison et qu'un Régiment ennemi est en contact avec ce Terrain, il peut prendre une Action de Clash. Si c'est le cas, les Stands dans votre Régiment Frappent comme si elles étaient en contact avec le Régiment ennemi en contact avec le Terrain. S'il y a plus d'un Régiment ennemi en contact avec le Terrain de Garnison, vous pouvez diviser les attaques de votre Régiment entre eux de la manière que vous souhaitez - même en omettant les attaques contre un Régiment pour vous concentrer sur un autre. Le Clash est sinon résolu comme d'habitude.

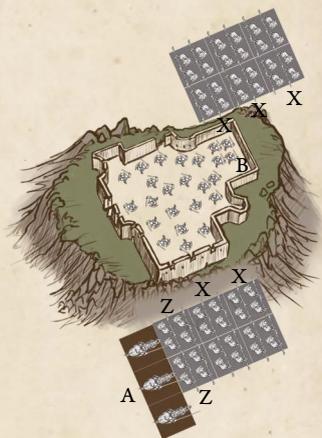


Fig. 10.4

Les Stands marquées X feraient leurs pleines Frappes contre le Régiment B dans le Terrain de la Garnison. Les Stands marquées Z feraient leurs pleines Frappes contre le Régiment A. Tous les autres Stands amicaux soutiennent comme d'habitude. Le Régiment B a six Stands complets restantes (24 Attaques en tout). S'il prend une Action de Clash, il peut diviser ces attaques entre les deux Régiments ennemis en contact, ou de concentrer ses attaques contre un seul.



RÉGIMENT ÉLIMINÉ EN GARNISON

Si un Régiment en Terrain de Garnison est éliminé de n'importe quelle manière, un Régiment ennemi en contact avec le Terrain de Garnison et capable d'occuper le Terrain de Garnison peut immédiatement le faire (cela ne coûte pas d'Action). Tous les Régiments ennemis en contact avec le Terrain de Garnison qui ne le font pas, peuvent immédiatement faire une Action de Reformation gratuite, telle que décrite en page xx.

ACTIONS DE RETRAITE ET TERRAIN DE GARNISON

Une Action de Retraite du Terrain de Garnison coûte les deux Actions au Régiment. S'il ne lui reste pas deux actions, il ne peut pas tenter de Retraite. Si un Régiment réussit une Action de Retraite en Terrain de Garnison, il quitte immédiatement le Terrain comme décrit à la page 88.

ACTIONS DE VOLÉE ET TERRAIN DE GARNISON

Un Régiment occupant un Terrain de Garnison peut effectuer des Actions de Volée comme d'habitude. Comme il n'a pas d'Arc avant, il peut effectuer l'action de Volée dans n'importe quelle direction, en mesurant la portée et en calculant l'Occultation (pour tous les Stands) à partir du centre de l'élément du Terrain.

Comptez la taille du Régiment qui tire égale à la Caractéristique d'Élévation (X) de l'élément du Terrain dans le but de dessiner la Ligne de Vue. Trois Stands Tirent normalement (n'oubliez pas de déterminer si les Tirs sont obscurcis ou non). Les autres Stands apportent un Tir chacun.



TERRAIN INFRANCHISSABLE

Si vous et votre adversaire êtes d'accord sur le fait que certains éléments de Terrain ne peuvent être franchis par aucune troupe, déclarez-le simplement comme Terrain Infranchissable.

Les Régiments peuvent avancer à 1" du Terrain impraticable. Selon la hauteur du Terrain infranchissable, vous pouvez aussi vous mettre d'accord pour lui donner la règle Occultant avec la règle spéciale Élévation (1), (2) ou (3).





CHAPITRE ONZE



ÉVÉNEMENTS DE TIRAGE

&

RÈGLES SPÉCIALES

CETTE ANNEXE CONTIENT
UNE LISTE COMPLÈTE DES
ÉVÉNEMENTS DE TIRAGE ET DES
RÈGLES SPÉCIALES UTILISÉS
DANS CONQUEST, QUE CE SOIENT
DES CAPACITÉS NATURELLES,
CONFÉRÉES PAR DES SORTS, OU QUI
SE MANIFESTENT PAR D'AUTRES
MOYENS PLUS ÉTRANGES...



ÉVÉNEMENTS DE TIRAGE

Cette annexe contient une liste complète des Événements de Tirage utilisés dans Conquest, que ce soient des capacités naturelles, conférées par des sorts, ou qui se manifestent par d'autres moyens plus étranges. Le nom en version anglaise a été laissé entre parenthèses pour référence.



Bastion X : Jusqu'à la fin du tour, le Stand (et tous les Stands de son Régiment) a +X en Défense.

Burnout (Epuisement) : Choisissez l'une des options suivantes :

- Rien ne se passe.
- Tous les Stands du Régiment ayant cet Événement de Tirage ont la Règle Spéciale « Déclin 3 » et +1 Clash et +2 Marche pendant ce Tour.

Flux-Powered (Flux de puissance) : Tous les Stands du Régiment ayant cet Événement de Tirage gagnent +2 Clash ou +2 Frappes jusqu'à la fin du Tour (vous choisissez).

Fury X (Fureur X) : Lorsque vous déterminez le nombre d'attaques qu'un Régiment effectue, ajoutez +X Frappes à chaque Stand Engagé jusqu'à la fin du Tour.

Turn the Tide (Inverser la Tendance) : Choisissez un Régiment à moins de 12" du Personnage qui n'a pas encore joué ce tour. Ce Régiment effectue ses Actions. Une fois que le Régiment a terminé ses Actions, le Personnage peut effectuer son action. Si une carte de Commandement appartenant au type du Régiment choisi est tirée de nouveau plus tard dans le tour, placez-la dans la pile de défausse sans que le Régiment n'effectue d'Actions. C'est alors le tour de votre adversaire.

To the Last Breath (Jusqu'au Dernier Souffle) : Choisissez un Régiment ami à 8" du Stand du Personnage. Ce Régiment se soigne de 3 Blessures. Chaque régiment ne peut être la cible de cet Événement de Tirage qu'une fois par Tour.

Double Time (Pas de course) : Piochez la prochaine Carte de Commandement. Si cette carte de Commandement est pour le Régiment du Personnage actif (c'est-à-dire le Régiment dans lequel se trouve le personnage), ce Régiment agit immédiatement. S'il Marche deux fois, il peut faire une Action de Marche supplémentaire. Une fois que le Régiment a terminé ses Actions, le Personnage effectue alors son Action. Si la carte de Commandement tirée n'est pas le Régiment du Personnage, placez-la au bas de votre pile de Commandement. Le Personnage effectue alors son Action.

Redress Rank (Reformer les rangs) : Piochez la prochaine carte de Commandement. Si cette carte de Commandement est pour le Régiment du Personnage actif (c'est-à-dire le Régiment dans lequel se trouve le personnage), ce Régiment agit immédiatement. Si le Régiment du Stand utilise une Action de Volée comme deuxième Action, il peut réaliser une troisième Action, qui doit être une Reformation après la résolution de la Volée. Une fois que le Régiment a terminé ses Actions, le Personnage réalise alors son Action. Si la carte de Commandement tirée n'est pas le Régiment du Personnage, placez-la au bas de votre pile de Commandement. Le Personnage effectue alors son action.

Regeneration X (Régénération X) : Si un Régiment a l'Événement de Tirage Régénération, au début de l'activation de ce Régiment, soignez X Blessures à ce Régiment. Les Personnages présents dans le Régiment sont ignorés pour ce qui concerne les Soins dus à cette Régénération. Si un Stand de Personnage a l'Événement de Tirage Régénération, au début de son activation, soignez X Blessures à ce personnage. Les Stands

du Régiment du Personnage sont ignorés pour ce qui concerne les Soins dus à cette Régénération.

Biotic Renewal (Renouvellement biotique) :

Lancez un D6. Le Régiment Soigne un nombre de Blessures égal au résultat. Ensuite, lancez un D6 pour chaque Stand ami à 8" ou moins du Stand du Personnage actif. Ce Régiment Soigne un nombre de Blessures égal à la moitié du résultat (arrondi à l'inférieur). Si les Régiments affectés n'ont pas le Type Infanterie, réduisez la Valeur de Soin à D3 et prenez la moitié de cette valeur (arrondi à la hausse) respectivement.

Seize the Day (Saisir l'opportunité) :

Tirez votre prochaine carte de Commandement. Ce Régiment agit immédiatement. Une fois que le Régiment a terminé ses actions, le Personnage effectue son action.

Fire and Advance (Tirer et Avancer) :

Tirez la prochaine carte de Commandement. Si cette carte de Commandement est pour le Régiment du Personnage actif (c'est-à-dire le Régiment dans lequel se trouve le personnage), ce Régiment agit immédiatement. Si le Régiment du Stand effectue une Action de Volée comme deuxième Action, il peut effectuer une troisième Action, qui doit être une Marche, après que la Volée a été résolue. Une fois que le Régiment a terminé ses Actions, le Personnage effectue alors son Action.

Si la carte de Commandement tirée n'est pas le Régiment du Personnage, placez-la au bas de votre pile de Commandement. Le Personnage effectue alors son Action.

True Shot (Tir Juste) :

Jusqu'à la prochaine Activation du Personnage, le Régiment qu'il a rejoint gagne la Règle Spéciale « Tir Assuré »



RÈGLES SPÉCIALES

Cette section comprend toutes les Règles Spéciales utilisées dans Conquest.

Throwing Weapons (Armes de Jet) : Ce Stand inflige des Touches d'Impact quel que soit son type et sa classe.

Aura of Death (Aura de Mort) : Lorsqu'un Régiment ennemi est en contact avec un Régiment ayant cette Règle Spéciale, ce Régiment subit X Touches pour chaque Stand en contact avec ce Régiment. Ces Touches sont résolues après l'activation de l'Événement de Tirage du Régiment ennemi, mais avant sa première Action.

Vanguard (Avant-garde) : Si lors de son activation, ce Régiment arrive en Renforts et effectue au moins une Action de Marche, il peut effectuer une seule action de Marche « gratuite » supplémentaire, à condition qu'aucun ennemi ne se trouve à moins de 8" lorsque le Régiment entre sur le champ de bataille.

Rake Attack (Balayage) : Une fois que l'un de vos Régiments composé entièrement de Stands avec cette règle spéciale a accompli ses Actions, (mais qu'il n'a effectué aucune Action de Charge, Retraite, Ralliement ou Reformation) dans ce tour, vous pouvez choisir un Régiment ennemi et déclarer une action de Clash « gratuite » contre ce Régiment, quelle que soit la distance et sans tenir compte du contact.

Si vous le faites, la moitié des Stands de votre Régiment frappent directement, avec leur nombre total d'Attaques et aucun attaque de soutien n'est effectuée. Sinon, cette action de Clash est résolue exactement comme si votre Régiment était en contact avec l'ennemi.

Barrage X : Un Stand avec cette règle spéciale contribue aux tirs si son Régiment prend une Action de Volée. La Portée, les règles spéciales et le nombre de tirs de ce Barrage sont indiqués entre parenthèses après la Règle Spéciale Barrage, par exemple Barrage 2 (24", Pénétration d'Armure 1) indique que ce Stand a une règle spéciale Barrage avec 2 tirs, une portée de 24" et la règle spéciale

Pénétration d'Armure 1. Ainsi, la Valeur de Barrage serait multipliée par le nombre de Figurines dans le Stand pour déterminer combien d'Attaques à distance ce Stand contribue pour le Régiment. Si votre Stand a plusieurs profils de Barrage, vous pouvez choisir celui que vous voulez utiliser.

Blessed (Béni) : Une fois par Tour, ce Stand peut relancer tous les jets de Touche ratés ou relancer tous les jets de Défense ratés. Tous les Stands d'un Régiment doivent utiliser cette règle en même temps (s'ils l'ont).

Deadshots (Bon tireur) : Les Actions de Volée effectuées par ce Régiment comptent toujours comme si le Régiment avait effectué une Action de Visée.

Shield (Bouclier) : Ce Stand a +1 en Défense contre toutes les attaques venant de l'arc frontal du Régiment.

Strong Arms (Bras Puissants) : Ce Régiment ne compte jamais ses cibles comme Obstrués parce qu'elle est à portée longue lors de ses Actions de Volée (les règles de base s'appliquent normalement au niveau de l'Obstruction de la Ligne de Vue).

Bravery (Bravoure) : Ce Régiment ignore les Règles Spéciales "Effrayant" et "Terrifiant". De plus, au début de son Activation, retirez tout statut Brisé que le Régiment aurait pu obtenir.

Linebreaker X (Briseur de ligne X) : Quand un Stand ayant cette Règle Spéciale est en contact avec un Régiment ennemi, ce Régiment ignore un total de Défense jusqu'à X gagnés via la Règle Spéciale Bouclier et l'Événement de Tirage Bastion X (la Défense totale via ces règles ne peut pas être inférieure à 0).

Cette Règle Spéciale n'a pas d'effet sur des Régiments qui n'ont pas ces règles.

Rider (Cavalier) : Les Personnages avec cette Règle Spéciale n'utilisent pas de Stand séparé, et doivent rejoindre un Régiment de Monstres. La Caractéristique de Marche du Personnage est ignorée, et le Monstre gagne l'Évènement de Tirage « Bastion » et relance les Jets de Défense ratés sur un « 6 » naturel. Ce Régiment de Monstre bénéficie également de la Règle Spéciale « Vous et Quelle Armée ? » et les Actions de Duel déclarées par ce Personnage ne peuvent pas être refusées.

Ils sont représentés sur le Régiment de Monstres qu'ils ont rejoint, ne peuvent plus utiliser l'Action « Chercher une nouvelle Escorte », ne peut plus choisir une Suite et sont traités exactement comme s'ils étaient des Personnages d'Infanterie dans un Régiment d'Infanterie pour toutes les règles du jeu.

Glorious Charge (Charge Glorieuse) : Ce Régiment peut ajouter son bonus de l'Action "Inspire" à ses Touches d'Impact. De plus, lorsque ce Régiment a effectué une Charge réussie, il compte comme ayant la Règle Spéciale "Terrifiant 1" pour cette Action.

Unstoppable Charge (Charge Imparable) : Un Stand avec cette règle spéciale double le nombre d'Attaques d'Impact qu'il lance à la suite d'une Charge réussie.

Fiend Hunter (Chasseur de monstres) : les Stands avec cette règle spéciale relançent des jets de Touche ratés contre les Monstres.

Smite (Châtiment) : Les Régiments ennemis considèrent leur Défense comme étant de 0 contre les Touches effectuées par le Stand ayant cette Règle Spéciale au cours d'une action de Clash ou de Duel.

Shock (Choc) : Au cours d'un Tour où un Stand avec cette Règle Spéciale a effectué une Action de Charge, le bonus d'Inspiration est augmenté à +2 Clash au lieu de +1.

Counter-Attack (Contre-Attaque) : Durant chaque Action de Clash ennemie réalisée contre ce Régiment, tout Jet de Défense ayant donné un résultat naturel de « 1 » cause une Touche au régiment ennemi actif.

Relentless Blows (Coups Incessants) : Lorsque ce Stand participe à une action de Clash ou de Duel, chaque jet de Touche de 1 inflige une

Touche supplémentaire à la cible.

Flawless Strikes (Coups Parfaits) : Quand ce Stand réalise une Action de Clash, tout Jet pour Toucher de « 1 » a la Règle Spéciale « Châtiment ». Les Touches additionnelles générées par d'autres règles ne bénéficient pas de la Règle Spéciale « Châtiment ».

Overrun (Débordement) : Lorsque ce Régiment déclare une Action de Charge contre un Régiment ennemi Brisé ou Brise à la cible suite à leur Action de Charge via des Touches d'Impact, ce Régiment effectue une seconde fois ses Touches d'Impact. Si le Régiment ennemi est Abattu ou détruit par les Touches d'Impact de ce Régiment, il peut effectuer une nouvelle Action de Charge comme deuxième Action malgré les restrictions.

Decay X (Déclin X) : A la fin de l'activation d'un Régiment, si des Stands (y compris ceux de Personnages) ont la Règle Spéciale Déclin X, jetez un nombre de dés égal à X pour chaque Stand dans le Régiment ayant cette Règle Spéciale. Pour chaque jet de 5 ou 6, l'unité subit une Blessure. Les pertes subies par Déclin ne causent pas de Tests de Moral. Si un Stand subit plusieurs fois la Règle Spéciale "Déclin", ajoutez tous les dés (par exemple, Déclin 2 et Déclin 3 cumulés donneraient Déclin 5).

Devout (Dévot) : Si un Stand avec la règle spéciale « Prêtre X » cible un Régiment avec la règle spéciale Dévot, il convertit automatiquement un échec de Lancement de sorts en succès.

Fanatic Devotion (Dévotion Fanatique) : Lorsque ce Régiment est la Cible d'un Sort ami lancé par une Figurine avec la Règle Spéciale "Prêtre X", il se soigne de 3 Blessures.

Forward Deployment (Déploiement avancé) : Un Régiment où tous les Stands (hors Personnages) ont cette Règle Spéciale peut arriver en tant que Renforts comme d'habitude. Alternativement, vous pouvez choisir de passer sa phase d'Action et le placer dans un seul élément de Terrain de Garnison sur le champ de bataille ayant une Capacité suffisante.

Dauntless (Déterminé) : Ce Régiment ne peut pas être Brisé et compte toujours comme étant Inspiré.

Iron Discipline (Discipline de Fer) : Ce Régiment ne souffre d'aucun malus du fait d'avoir un ennemi dans son Flanc ou dans son Dos, c'est-à-dire que la Règle Spéciale "Bouclier" marche toujours et aucune relance des tests de Moral réussis n'est à réaliser.

Obscured (Dissimulé) : Les attaques à distance contre ce Régiment compte toujours la Cible comme étant Occultée, sans faire attention aux Règles Spéciales.

Fearsome (Effrayant) : Les Régiments ennemis en contact avec un ou plusieurs Stands ayant cette règle spéciale, qui effectuent une Action de Ralliement de Combat doivent lancer un dé et le comparer à leur caractéristique de Résolution. Si le jet est égal ou inférieur à leur Résolution, le Ralliement de Combat réussit. Sinon, il échoue et le Régiment reste Brisé.

Dread (Effroi) : Les Régiments ennemis en contact avec ce Régiment ne peuvent pas effectuer l'action Inspirer.

Hardened X (Endurci X) : Lorsqu'un Régiment avec cette Règle Spéciale est la Cible d'une Action réalisée par un ennemi, réduisez de X les Règles Spéciales "Fendre X" et "Pénétration d'Armure X" que pourrait avoir l'ennemi.

Wedge (Enfoncer) : Lorsque ce Régiment effectue une Action de Charge, les Stands en soutien effectuent des Touches d'Impact comme s'ils étaient en contact avec la Cible.

Cleave X (Fendre X) : Les Régiments ennemis subissent une pénalité à leur Défense contre les touches d'actions de Clash ou de Duel ayant cette règle spéciale, égale à l'attribut de la règle. Ainsi, une unité ayant Fendre 2 pénalise la Défense ennemie de 2 points contre ces coups.

Spearhead (Fer de lance) : Les Régiments contenant un ou plusieurs Stands ayant cette Règle Spéciale comptent leur Classe en tant que 'Lourds' pour tout ce qui concerne les zones d'arrivée des Renforts sur le champ de bataille.

Feral (Féroce) : Un Régiment avec cette Règle Spéciale n'est pas pris en compte pour déterminer les lignes de Renforts sur le Champ de Bataille.

Lethal Demise (Fin sanglante) : Les Stands avec cette Règle Spéciale ne peuvent pas être soignée. Dès qu'un Stand subit des Blessures lors d'une Action de Clash effectuée par un Régiment ennemi, mais pas lors d'un test de Moral, celui-ci inflige au Régiment ennemi un nombre de Touches égal aux Blessures subies, dans son arc frontal.

Flank (Flanquer) : Un Régiment contenant au moins un Stand avec cette règle spéciale ne contribue pas au jet de dé lors de la phase de Renfort. A la place, le joueur peut choisir si le Régiment arrive ou non ce tour. Quand il est temps que le Régiment arrive automatiquement des Renforts, il ne peut pas utiliser cette capacité pour retarder davantage son entrée.

Fluid Formation (Formation Fluide) : Un Régiment où tous les Stands sans Personnages ont cette Règle Spéciale peut effectuer une action de Reformation supplémentaire.

Cette Action doit être utilisée en premier ou en dernier. Le Régiment a une Ligne de Vue de 360 degrés. Un Régiment ayant la Règle Spéciale Formation Fluide peut choisir des cibles et avoir une ligne de vue depuis n'importe quel Arc au cours d'une action de Volée. Dans ce cas, comptez le Stand le plus proche comme le premier Rang, et les autres contribuent pour un tir comme d'habitude.

Quicksilver Strike (Frappe Eclair) : Si ce Personnage est impliqué dans une action de Duel (qu'elle ait été initiée par lui ou par l'ennemi), il résout toujours ses Attaques en premier. Si les deux Personnages ont cette règle, les Frappes reviennent à être simultanées.

Bodyguards (Gardes du Corps) : Les Personnages qui refusent des Duels ne rendent pas leur Régiment Brisé si ce dernier a cette Règle Spéciale.

Brutal Impact X (Impact Brutal X) : Quand un Régiment fait des jets de Défense contre des Touches d'Impact infligés par un Stand ayant cette règle spéciale, il compte sa caractéristique de Défense comme étant réduite de X. Ainsi, une unité ayant Impact Brutal 2 pénaliserait la Défense de sa Cible de 2 points contre ces Touches d'Impact.

Unstoppable (Inarrêtable) : Ce Régiment peut relancer les jets de Charge ratés.

Indomitable (Indomptable) : Chaque fois qu'un Régiment ou Personnage ayant cette Règle Spéciale effectue un test de Moral, défaissez un dé raté sans que cela n'est d'effet.

Unyielding (Inflexible) : Tant que ce Régiment conteste un Objectif, l'adversaire ne peut pas contrôler cet Objectif quel que soit le nombre de Stands.

Untouchable (Intouchable) : Les Régiments ennemis en contact avec ce Régiment ne gagnent pas de Frappes de Soutien.

Oblivious (Intrépide) : Les Régiments ayant cette Règle Spéciale ne reçoivent qu'une Blessure pour deux tests de Moral ratés (arrondi au supérieur).

Deadly Blades (Lames Mortelles) : Quand des Personnages ou Régiments font un Jet de Défense causé par une Figurine ayant cette Règle Spéciale, lors d'une Action de Clash ou de Duel, elles doivent ajouter deux blessures au Total de Blessures au lieu d'une seule pour chaque jet raté de 'G' naturel.

Wizard X (Magicien X) : Ce Stand peut utiliser des actions de Lancement de Sorts. Le 'X' indique le Niveau de Magie du Stand.

Flawless Drill (Manœuvre Parfaite) : Une fois par partie, ce Régiment peut effectuer une action de Reformation (hors combat ou de combat) en plus de ses deux Actions par tour. C'est-à-dire que le Régiment réalise trois Actions lors de ce Tour, dont une Action de Reformation.

Forward Operations (Opérations Avancées) : Ce Régiment peut entrer sur le Champ de Bataille depuis n'importe quel point entre la Zone de Renforts et la Ligne de Renfort, en ignorant la présence des Régiments ennemis. Notez que cela ne lui permet pas de Marcher à travers des Régiments ennemis.

Opportunists (Opportunistes) : Ce Régiment peut relancer ses Touches si l'Action de Clash ou

de Volée est effectuée dans l'arc latéral ou arrière de la Cible.

Parry (Parade) : Les jets de Touches de '1' effectués contre un Stand ayant cette règle spéciale doivent être relancés. Si tous les Stands (hors Personnages) d'un Régiment ont cette règle spéciale, le Régiment entier est considéré comme ayant cette règle spéciale.

Paragons (Parangons) : La Figurine de Leader de ce Régiment peut effectuer une Action de Duel immédiatement après que ce Régiment ait effectué une Action de Clash comme si c'était un Personnage.

Armor Piercing X (Pénétration d'Armure X) : Les Régiments ennemis subissent une pénalité à leur Défense contre les Attaques à Distance (Volée ou Lancement de sorts) ayant cette règle spéciale égale à l'attribut de la règle. Ainsi, une unité avec Pénétration d'Armure 2 pénaliserait ses cibles de 2 points en contre ses Attaques à Distance.

Character (Personnage) : Un Stand avec cette règle spéciale utilise les règles des Personnages.

Phalanx (Phalange) : Ce Stand a +1 en Défense contre les Touches causés par des Actions de Volée, de Clash et de Charge, et provenant de l'arc avant de son Régiment.

Trample X (Piétinement X) : A la fin de l'activation du Régiment, les Régiments ennemis en contact avec celui-ci doivent choisir de reculer en ligne droite de 4", ou de subir 8 Touches automatiques avec la Règle Spéciale « Fendre X ». Les Régiments dans l'incapacité de reculer en ligne droite d'exactlyment 4" doit obligatoirement choisir la deuxième option. Après le mouvement du Régiment ennemi, poussez l'attaque avec votre Régiment. Les Régiments ennemis dans les Terrains de Garnison sont seulement affectés par cette Règle Spéciale si la valeur « X » est supérieure ou égale à 2.

Vantage point (Position Avantagée) : Les régiments avec cette Règle Spéciale peuvent effectuer une Action de Volée additionnelle gratuitement, même s'ils sont en Combat ou ont déjà réalisé une Action de Volée, mais doit cibler un régiment qui n'est pas en contact et souffre d'un

malus de -1 à leur Caractéristique de Volée pour cette Action gratuite.

First In, Last Out (Premier Arrivé, Dernier à Partir) : Ce Régiment effectue son jet de Renforts comme si c'était un Régiment de Classe inférieure (Moyen à la place de Lourd, Léger à la place de Moyen).

Inspiring Presence (Présence Inspirante) : Tant que le Stand du Personnage a rejoint un Régiment, ce Régiment ne peut pas devenir « Brisé ».

Priest X (Prêtre X) : Ce Stand peut utiliser des actions de Lancement de sorts. Le 'X' indique le Niveau de Magie du Stand.

Flurry (Rafale) : Ce Stand relance tous les jets d'Attaque échoués lors d'une Action de Clash.

Rebellious (Rebelle) : Tous les Régiments contenant au moins un Stand ayant cette règle spéciale doivent être placés soit en haut, soit en bas de la pile de Commandement. Tous les Régiments Rebelles doivent être placés ensemble. Une fois cette restriction satisfaite, vous pouvez les placer dans l'ordre que vous souhaitez.

Resist Decay X (Résistance au Déclin X) : Les Stands ayant cette Règle Spéciale réduisent l'attribut de Déclin infligé sur eux de X. Si l'attribut du Déclin atteint 0 ou moins, traitez-le comme s'il n'avait jamais subi de Déclin en premier lieu.

Resolute (Résolu) : Tant que ce Régiment a deux Figurines de Commandement ou plus ainsi que 3 Stands ou plus, il peut contrôler des Objectifs quelles que soient les restrictions et les règles.

Fearless X (Sans Peur X) : Un Régiment contenant au moins un Stand ayant cette règle spéciale ignore la Règle Spéciale "Effrayant" de tous les Régiments ennemis avec lesquels il est en contact. De plus, il réduit de X la Règle Spéciale "Terrifiant X" de tous les Régiments ennemis en contact, jusqu'à un minimum de 0.

Bloodlust (Soif de sang) : Lorsque vous

effectuez une Action pour un Régiment contenant une ou plusieurs Figurines avec cette règle spéciale, et que le Régiment n'est pas en contact avec un ennemi, lancez un D6. Si le résultat est égal ou inférieur à la Résolution la plus élevée dans le Régiment actif, vous pouvez choisir une action comme d'habitude. Si le résultat est supérieur, vous devez choisir une Action de Charge, s'il y a une cible viable pour la Charge. S'il n'y a pas des cibles de Charge viables, vous devez effectuer une Action de Marche et le Régiment doit Marcher le plus près possible du Régiment ennemi le plus proche par la route la plus directe. Le Régiment doit toujours se rapprocher du maximum de sa Caractéristique de Marche lorsqu'il est forcé de le faire, suite au résultat de cette Règle Spéciale.

Support X (Soutien X) : Si ce Stand fait des Frappes de Soutien contre un Régiment Ennemi dans son Arc Avant, il apporte X Frappes additionnelles de Soutien par Stand non engagé. Si le Régiment est Engagé par le Flanc ou l'Arrière, il perd la Règle Spéciale Soutien X.

Overcharge (Surchargé) : Ce Régiment peut réaliser une Action spéciale de Surcharge lors de chacune de ses actions. Dans ce cas, placez un marqueur Surcharge à côté du Régiment. Lorsque le Régiment effectue une Action de Volée, vous pouvez vous défausser d'un nombre quelconque de pions de Surcharge. Chaque pion ainsi éliminé augmente de 2 le nombre de tirs de la Volée, et de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure pour tous les tirs de la Volée. Si le Régiment ne dispose pas de l'attribut Pénétration d'Armure, il gagne la Règle Spéciale Pénétration d'Armure jusqu'à 1.

Tenacious (Tenace) : Chaque fois qu'un Régiment ou Personnage ayant cette Règle Spéciale effectue un Jet de Défense, défaussez un dé raté sans que cela n'ait d'effet.

Terrifying X (Terrifiant X) : Les Régiments ennemis en contact avec un ou plusieurs Stands ayant cette Règle Spéciale subissent une pénalité de -X à leur Caractéristique de Résolution (ceci s'applique à tous les Stands du Régiment ennemi). De plus, les Régiments Ennemis en contact avec

un ou plusieurs Stands ayant cette règle spéciale qui effectuent une Action de Ralliement de Combat doivent lancer un dé et le comparer à leur caractéristique de Résolution. Si le jet est égal ou inférieur à leur Résolution, le Ralliement de Combat réussit. Sinon, il échoue et le Régiment reste Brisé.

Sureshot (Tir Assuré) : Les Stands ayant cette règle spéciale ne compte jamais leurs Volées comme étant des Tirs Occultés par des Régiments ou des Terrains interférents. Cependant, les Sorts et la Longue Portée peuvent toujours Occulter les cibles.

Snapfire (Tir Hâtif) : Si un Régiment ne fait qu'une Action de Marche, tous les Stands ayant cette règle spéciale peuvent faire une Volée dès que cette Marche est conclue dans le cadre de la même Action. Une Volée effectuée via le Tir Hâtif subit une pénalité de -1 à la caractéristique de Volée du tireur. Cela ne compte pas comme une action de Volée, permettant à un Régiment d'effectuer une autre Action de Volée.

Deadly Shots (Tir Mortel) : Quand des Personnages ou Régiments font un jet de Défense causé par une Figurine avec cette Règle Spéciale, lors d'une Action de Volée, elles doivent ajouter deux blessures au Total de Blessures au lieu d'une seule pour chaque jet raté de '6' naturel.

Precise Shot (Tir précis) : Lorsque ce Stand effectue une action de Volée, tous les jets de Touche de '1' considèrent la Défense du Régiment cible comme étant de 0.

Arçing Fire (Tir en Cloche) : Si un Régiment composé entièrement de Stands ayant cette Règle Spéciale (à l'exclusion des Personnages) utilise une Action Viser, il peut ignorer la Ligne de Vue en faisant une Attaque à Distance contre tout Régiment ennemi se trouvant dans la Ligne de Vue de tout Régiment ami. Si c'est le cas, il ne reçoit pas le +1 en Volée de l'action "Viser". Notez cependant que le Tir peut toujours compter comme Occulté si la Cible est à longue portée.

Torrential Fire (Tir torrentiel) : À moins de tirer à Portée Longue, chaque tir réussi

du Régiment génère une attaque à distance supplémentaire. Ces attaques supplémentaires ne peuvent pas générer d'autres jets.

Loose Formation (Tirailleur) : Ce Régiment gagne la Règle Spéciale "Dissimulé" mais ne gagne jamais de dés pour ses Stands en soutien. De plus, les Sorts infligent seulement la moitié des Touches (arrondi au supérieur) par rapport à la normale.

Fly (Vol) : Un Régiment composé entièrement de Stands ayant cette règle spéciale peut Marcher au-dessus d'autres Régiments et Terrains Infranchissables. Le Régiment ne peut pas terminer sa marche au-dessus d'un autre Régiment ou d'un Terrain Infranchissable.

Rapid Volley (Volée Rapide) : Lorsque cette règle spéciale est utilisée, chaque jet de Touche de 1 lors d'une action de Volée provoque une Touche supplémentaire contre la cible.

You and what Army ? (Vous et quelle Armée ?) : Les Régiments amis ne peuvent pas devenir « Brisés » quand le Stand du Personnage avec cette Règle Spéciale choisit de refuser un Duel.







CHAPITRE DOUZE



MENER LA BATAILLE

DANS CETTE SECTION, VOUS
TROUVEREZ DES SCENARIOS
DE BATAILLE POUR AJOUTER
UN NIVEAU DE STRATEGIE
SUPPLEMENTAIRE A VOS
JEUX. ACCOMPLISSEZ LES
OBJECTIFS POUR ASSURER
LA VICTOIRE SUR VOTRE
ADVERSAIRE !



Il n'y a pas deux batailles identiques. Les zones de déploiement, les objectifs - même la composition des Armées elles-mêmes - peuvent varier énormément. Pour représenter cela, nous utilisons une sélection de Scénarios, chacun modifiant la forme et le cadre de la bataille. Ce livret de règles comprend quatre Scénarios, mais vous êtes libre d'inventer le vôtre !



CHOIX D'UN SCÉNARIO

La meilleure façon de choisir un Scénario - que ce soit dans ces règles ou ailleurs - est d'en convenir avec votre adversaire. Cependant, si vous préférez déterminer votre Scénario de manière aléatoire, lancez un dé et consultez le tableau suivant.

D6	Scenario
1-2	Face à Face (voir page 104).
3-4	Percée (voir page 105).
5-6	Maelström (voir page 106).

Une fois que vous avez choisi un Scénario, procédez aux étapes suivantes : Choisir les Forces, Configurer le Champ de bataille, Déployer les Forces, Tirer les Objectifs Secondaires, et - enfin ! - Mener la bataille.

CHOIX DES FORCES

D'abord, vous devez créer une Armée. Chaque Scénario vous indique combien de points vous pouvez dépenser pour votre Armée, ainsi que toutes les restrictions, sous la rubrique Forces. Pour plus d'informations sur le Choix des forces, voir l'Annexe 3 - Listes d'Armée.

PLACER LE CHAMP DE BATAILLE

La configuration du Champ de Bataille du Scénario vous indique comment configurer votre table de jeu pour la bataille imminente - y compris tous les éléments de Terrains spécifiques que vous devrez placer. Cependant, la chose la plus importante est que votre champ de bataille soit beau ! Un champ de bataille attractif et évocateur rend la victoire encore plus douce.

Les Scénarios invitent invariablement les joueurs à se mettre d'accord sur la quantité de Terrains à placer. Cependant, comme directive nous vous recommandons de ne placer pas plus d'un élément de Terrain de Garnison dans chaque quart de table et de vous assurer qu'aucun Terrain de Garnison ne se trouve à moins de 6" d'un autre ou du bord du champ de bataille.

ATTRIBUER DES PERSONNAGES

Chaque Personnage de votre Armée doit rejoindre un Régiment avant le début du Déploiement. La meilleure façon de le faire est de mettre toute votre Armée à côté du champ de bataille, avec vos Personnages déjà dans les Régiments où ils combattront au début de la bataille. Une fois que vous et votre adversaire avez fait cela, vous pouvez commencer à déployer vos Régiments. En outre, si l'un de vos Régiments va être assigné à des Régiments avec la règle spéciale Transport, vous devrez le faire à ce stade.

RENFORTS

Le déploiement vous demandera souvent de garder un ou plusieurs Régiments en Renforts. Les Régiments en Renfort ne sont pas déployés au début de la partie. Ils sont gardés à part et arrivent plus tard dans la bataille, comme décrit aux pages 138 et 148. Notez que si un Régiment est gardé en Renforts, tout Personnage qui l'a rejoint le sera aussi - le Personnage ne peut pas passer à un autre Régiment jusqu'à ce que son Régiment initial entre sur le champ de bataille.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Les batailles sont principalement décidées en saisissant le Terrain et en éliminant l'ennemi. Cependant, au fur et à mesure que le combat se poursuit, des opportunités se présentent pour qu'un côté ou l'autre revendique un avantage. Ceux-ci sont appelés Objectifs Secondaires. Chaque faction a sa propre pile de cartes d'Objectifs Secondaires, représentant les objectifs qu'elle considère comme essentiels à la victoire. Alors que certaines piles d'Objectifs Secondaires partagent des cartes - certains objectifs étant communs à tous - il n'y a pas deux piles identiques. Un joueur qui adhère strictement aux objectifs martiaux et idéologiques des guerriers sous son Commandement a plus de chances de remporter la victoire !

Notez que certains personnages vous demandent d'ajouter une nouvelle carte d'Objectif Secondaire à votre pile. Ces cartes ne sont ajoutées que si ce Personnage est inclus dans votre Armée, et ne remplacent pas d'autres cartes de votre pile d'Objectifs Secondaires - elles augmentent simplement la variété de tâches que vous pourriez être appelé à effectuer.

PIOCHER DES OBJECTIFS SECONDAIRES

Mélangez votre pile d'Objectifs Secondaires et tirez les trois cartes du dessus. Votre adversaire fait de même avec sa pile d'Objectifs Secondaires. Gardez vos cartes cachées ! Ils ne sont pas révélés jusqu'à la fin du jeu. Les Objectifs Secondaires sont rarement suffisants pour gagner la bataille, mais ils peuvent faire pencher la balance en votre faveur.

MARQUER DES OBJECTIFS SECONDAIRES

Chaque carte d'objectif secondaire vous donne les conditions pour le réaliser. Une fois que vous avez réalisé un objectif secondaire, notez le numéro du Tour sur votre liste. Notez que certaines piles contiennent plusieurs cartes du même objectif secondaire. Vous ne pouvez pas réaliser l'Objectif Secondaire d'une carte plus d'une fois pendant un tour. Cependant, si vous avez deux ou plusieurs cartes d'objectifs secondaires identiques, vous pouvez les compléter l'une après l'autre.

MENER LA BATAILLE

Avec les préliminaires terminés, il est temps de se battre ! Le titre Durée du jeu vous indique le nombre de Tours à jouer, et le titre Points de Victoire vous donne les informations dont vous avez besoin pour savoir si vous sortez de la bataille en vainqueur ou en vaincu.

GAGNER DES POINTS DE VICTOIRE

La domination du champ de bataille est déterminée à chaque tour. À la fin de chaque tour, consultez les conditions de victoire pour connaître le nombre de points de victoire que vous avez marqués dans ce tour - votre adversaire fait le même. Notez le total cumulé de vos points de victoire au fur et à mesure que le jeu se déroule. Une fois le jeu terminé, ceux-ci seront utilisés pour déterminer le vainqueur !

CONTRÔLER LE TERRAIN

Les points de victoire sont souvent gagnés en contrôlant un territoire - quarts du champ de bataille, centre du champ de bataille, marqueurs d'objectifs, etc. Un Régiment ne peut gagner qu'un tel ensemble de points de victoire à chaque tour - par ex. il peut réclamer les points de victoire pour un quart de champ de bataille ou le centre du champ de bataille qu'une fois à chaque tour. Notez que seuls les Régiments Moyens et Lourds peuvent capturer un objectif - les Régiments Légers ne peuvent que Contester. Le but des Régiments Légers est d'explorer et de sécuriser le champ de bataille, préparant le terrain pour ceux qui les suivent dans la mêlée. Par conséquent, lorsque vous déterminez des Points de Victoire pour contrôler un territoire, tous les Régiments Légers sont ignorés - ils ne marquent pas de Points de Victoire, ils ne comptent que pour contester le contrôle d'un objectif à l'adversaire.

DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Bien entendu, si vous êtes anéanti ou si vous choisissez de concéder la victoire, celle-ci revient à votre adversaire. Sinon, chaque Scénario a ses propres conditions, pour marquer des points et obtenir la victoire, que vous devrez suivre pour être le vainqueur.

SCÉNARIO UN

FACE A FACE

Player 2 Reinforcement Zone

48"



48"

Player 1 Reinforcement Zone

FORCES

Vous et votre adversaire choisissez chacun une Armée, en utilisant les listes d'Armée.

CHAMP DE BATAILLE

Ce Scénario est joué sur un Champ de Bataille de 4'x4'. Les joueurs placent une quantité convenue de Terrain, puis se mettent d'accord sur les valeurs de Défense et la Capacité de tout Terrain de Garnison, ainsi que les niveaux d'Élévation de tout Terrain Obstruant.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs Tirent au dé.

Le joueur qui gagne choisit un bord du Champ de Bataille (qui devient sa zone de Renfort). L'autre joueur prend le bord de Champ de Bataille opposé (et la zone de Renfort). Tous les Régiments sont placés en Renforts.

DURÉE DU JEU

Le jeu se poursuit pendant 10 Tours, ou jusqu'à ce qu'un des camps ait marqué 8 points de victoire, soit éliminé ou ait concédé la victoire.

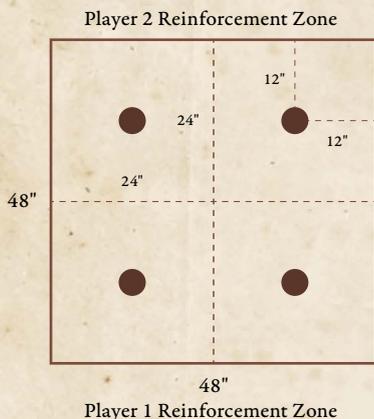
POINTS DE VICTOIRE

À la fin de chaque tour, vous marquez des points pour les objectifs suivants :

- 1 Point de Victoire pour chaque carte de Commandement ennemie retirée du jeu.
- 2 Points de Victoire si le Seigneur de Guerre ennemi est mort (en plus des Objectifs Secondaires).
- 1 Point de Victoire pour chaque Objectif Secondaire réalisé.

SCÉNARIO DEUX

PERCÉE



FORCES

Vous et votre adversaire choisissez chacun une Armée, en utilisant les listes d'Armée.

CHAMP DE BATAILLE

Ce Scénario est joué sur un Champ de Bataille de 4'x4'. Les joueurs placent une quantité convenue de Terrain, puis se mettent d'accord sur les valeurs de Défense et la Capacité de tout Terrain de Garnison, ainsi que les niveaux d'Élévation de tout Terrain Obstruant.

PLACEZ DES MARQUEURS D'OBJECTIFS

Des Objectifs d'un diamètre de 6" sont placées au centre de chacun des 4 quarts

Les Objectifs dans la moitié de table les plus proches de votre zone de renforts sont considéré comme Ami.

Les Objectifs dans la moitié de table les plus proches de la zone de renforts de votre adversaire sont considéré comme Ennemi.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs Tirent au dé.

Le joueur qui gagne choisit un bord du Champ de Bataille (qui devient sa zone de Renfort). L'autre joueur prend le bord de Champ de Bataille opposé (et la zone de Renfort). Tous les Régiments sont placés en Renforts.

DURÉE DU JEU

Le jeu se poursuit pendant 10 Tours, ou jusqu'à ce qu'un des camps ait marqué 5 points de victoire, soit éliminé ou ait concédé la victoire.

POINTS DE VICTOIRE

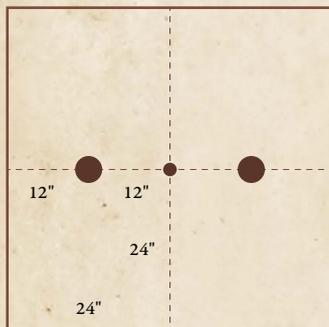
À la fin de chaque tour, vous marquez des points pour les objectifs suivants :

- 1 Point de Victoire pour chaque objectif ami sécurisé.
- Points de Victoire pour chaque objectif ennemi sécurisé.
- 1 Point de Victoire pour chaque Objectif Secondaire réalisé.

SCÉNARIO TROIS

MAELSTRÖM

Player 2 Reinforcement Zone



Player 1 Reinforcement Zone

FORCES

Vous et votre adversaire choisissez chacun une Armée, en utilisant les listes d'Armée.

CHAMP DE BATAILLE

Ce Scénario est joué sur un Champ de Bataille de 4'x4'. Les joueurs placent une quantité convenue de Terrain, puis se mettent d'accord sur les valeurs de Défense et la Capacité de tout Terrain de Garnison, ainsi que les niveaux d'Élévation de tout Terrain Obstruant.

PLACEZ DES MARQUEURS D'OBJECTIFS

Un objectif de diamètre 3" est placé au centre du champ de bataille.

Deux objectifs de diamètre 6" sont placés à 12" du centre de l'objectif central et à 24" de la zone de renforts de chaque joueur.

DÉPLOIEMENT

Les deux joueurs Tirent au dé.

Le joueur qui gagne choisit un bord du Champ de Bataille (qui devient sa zone de Renfort). L'autre joueur prend le bord de Champ de Bataille opposé (et la zone de Renfort). Tous les Régiments sont placés en Renforts.

Tous les Régiments sont placés en Renforts.

DURÉE DU JEU

Le jeu se poursuit pendant 10 Tours, ou jusqu'à ce qu'un des camps ait marqué 8 points de victoire, soit éliminé ou ait concédé la victoire.

POINTS DE VICTOIRE

À la fin de chaque tour, vous marquez des points pour les objectifs suivants :

- 1 Point de Victoire pour l'objectif de diamètre 3".
- 2 Points de Victoire pour chaque objectif de diamètre 6".
- 1 Point de Victoire pour chaque Objectif Secondaire réalisé.

SCÉNARIO QUATRE

ATTAQUE EN TENAILLE



FORCES

Vous et votre adversaire choisissez chacun une Armée, en utilisant les listes d'Armée.

CHAMP DE BATAILLE

Ce Scénario est joué sur un Champ de Bataille de 4'x4'. Les joueurs placent une quantité convenue de Terrain, puis se mettent d'accord sur les valeurs de Défense et la Capacité de tout Terrain de Garnison, ainsi que les niveaux d'Élévation de tout Terrain Obstruant.

PLACEZ DES MARQUEURS D'OBJECTIFS

Un Objectif de 6" de diamètre est placé au centre de la table exactement à 36" des côtés et à 24" de la zone de Renfort des joueurs.

Deux objectifs de diamètre de 12" sont chacun placés à 18" des côtés et à 24" de chaque zone de Renfort des joueurs.

DÉPLOIEMENT

hamp de Bataille (qui devient sa zone de Renfort). L'autre joueur prend le bord de Champ de Bataille opposé (et la zone de Renfort). Tous les Régiments sont placés en Renforts.

Tous les Régiments sont placés en Renforts.

DURÉE DU JEU

Le jeu se poursuit pendant 10 Tours, ou jusqu'à ce qu'un des camps ait marqué 8 points de victoire, soit éliminé ou ait concédé la victoire.

POINTS DE VICTOIRE

À la fin de chaque tour, vous marquez des points pour les objectifs suivants :

- 1 Point de Victoire pour l'objectif de diamètre 6"
- 2 Points de Victoire pour chaque objectif de diamètre 12"
- 1 Point de Victoire pour chaque Objectif Secondaire réalisé.

