SOMMAIRE

INTRODUCTION v
MATÉRIEL vi

RASSEMBLER VOS TROUPES viii

LIVRER BATAILLE x

LES RÈGLES 1
RÉSUMÉ D'UNE BATAILLE 2

FIGURINES & UNITÉS 3
Caractéristiques des Figurines 3
Le Profil de Caractéristiques 4
Formation des Unités 5
Retirer les Pertes 5
Orientation des Unités 5

PRINCIPES GÉNÉRAUX 6
Règles de Base et Avancées 11

LE TOUR 12
Résumé d'un Tour 12

MOUVEMENT 13
La Phase de Mouvement 15
1. Début du Tour 15
2. Charge 16
3. Mouvements Obligatoires 24
4. Autres Mouvements 26

MAGIE 28
Les Sorciers 28
Résumé de la Magie 29
1. Déterminer les Vents de Magie 30
2. Lancement d'un Sort 31
- Tableau des Fiascos 34
3. Dissipation d'un Sort 35
4. Résolution du Sort 36
5. Sort Suivant 37

TIR 38
Résumé d'un Tir 38
1. Désigner une Unité pour Tirer 38
2. Choisir une Cible 39
3. Jets pour Toucher 40
4. Jets pour Blesser 42
5. Jets de Sauvegarde 43
6. Retirer les Pertes 45

CORPS À CORPS 46
Résumé des Corps à Corps 46
1. Livrer un Round de Corps à Corps 48
2. Calcul du Résultat de Combat 52
3. Le Perdant Effectue un Test de Moral 54
4. Fuite et Poursuite 56
Corps à Corps Multiples 59

PANIQUE 62

RÈGLES SPÉCIALES 66
Cavalerie Légère 68
Tirailleurs 77
Règles Spéciales de Déploiement 79

TYPES DE TROUPES 80
Infanterie Monstrueuse 81
Cavalerie 82
Cavalerie Monstrueuse 83
Nuées 84
Bêtes de Guerre 84
Bêtes Monstrueuses 85
Monstres 85
Chars 86
Machines de Guerre 87
Unités Uniques 87

ARMES 88
FIGURINES D'ÉTAT-MAJOR 92
Champions 93
Porte-étendards 94
Musiciens 95

PERSONNAGES 96
Personnages Isolés 96
Personnages et Unités 97
Défis 102
Montures de Personnage 104
Le Général 107
Le Porteur de la Grande Bannière ... 107

MACHINES DE GUERRE 108
Balistes 111
Canons 112
Lance-flammes 114
Catapultes 114

CHAMP DE BATAILLE 116
Collines 118
Forêts 119
Rivières 120
Marais 121
Obstacles 122
Monuments Mystiques 124
Bâtiments 126
Constructions Arcaniques 130

CHOISIR VOTRE ARMÉE 132
La Liste d'Armée 134

ARMÉES ALLIÉES 136
Alliés Fiables 137
Alliés peu Fiables 138
Alliés Désespérés 138
Alliances Fragiles 138
Grande Alliance 139

JOUER UNE BATAILLE DE WARHAMMER 140
1. Ligne de Bataille 144
2. Attaque à l'Aube 145
3. La Bataille du Col 146
4. Sang et Gloire 148
5. Rencontre 149
6. La Tour de Guet 150

RÉFÉRENCES 152
BESTIAIRE 154

LES DOMAINES DE MAGIE 162
Sélection des Sorts 162
Domaine du Feu 164
Domaine de la Bête 165
Domaine du Métal 166
Domaine de la Lumière 167
Domaine de la Vie 168
Domaine des Cieux 169
Domaine de l'Ombre 170
Domaine de la Mort 171

OBJETS MAGIQUES 172
Sélection des Objets Magiques 172
Armes Magiques 173
Armures Magiques 174
Talismans 175
Bannières Magiques 175
Objets Cabalistiques 176
Objets Enchantés 177

RÉSUMÉ 178

INDEX 182

INTRODUCTION

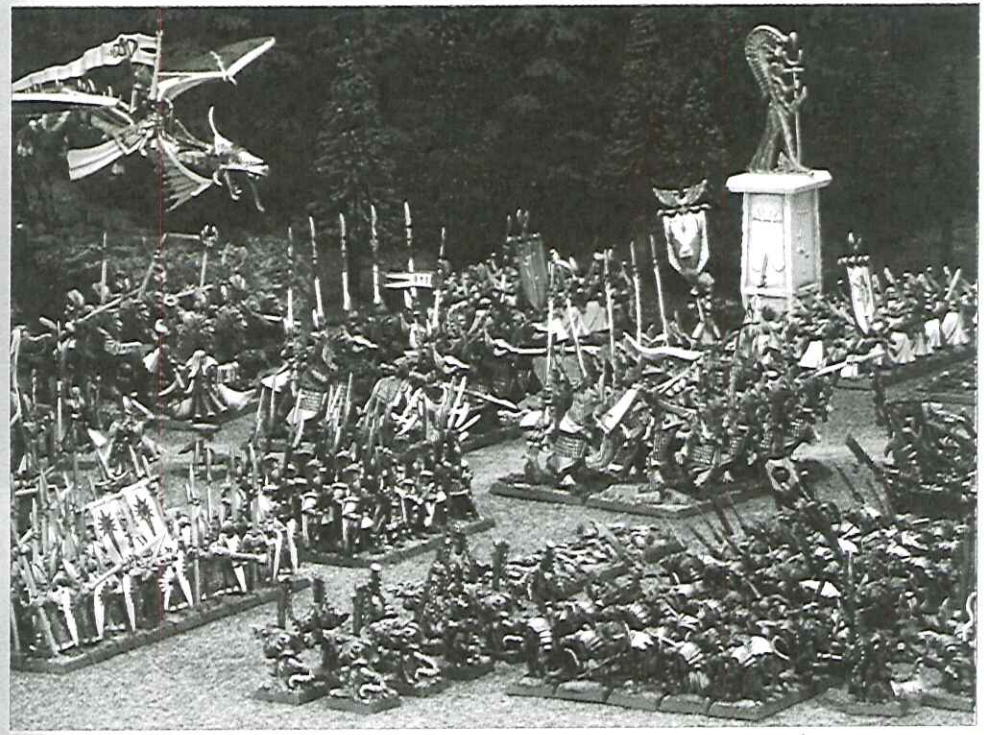
Le monde de Warhammer est un univers où démons, sorcellerie, champions et vastes armées s'affrontent. Warhammer, le Jeu des Batailles Fantastiques, vous permet de vivre ces événements sur votre table de jeu. Aux commandes d'une armée de figurines, vous vous livrerez à des manœuvres ingénieuses, à des ripostes audacieuses et au carnage sous toutes ses formes!

Warhammer vous met à la tête d'une armée de figurines Citadel. Les régiments resplendissants de hauts elfes, les hordes dépenaillées des skavens, les légions mortes-vivantes des Comtes Vampires, et les forces d'une douzaine d'autres factions marchent, manœuvrent et chargent selon vos ordres. Elles libéreront sur l'ennemi des grêles de flèches et des tempêtes d'énergie magique, mais c'est dans la terrible mêlée du corps à corps que la plupart des batailles seront gagnées, grâce à l'intervention de troupes d'élite et de héros légendaires.

UTILISER CE LIVRE

Ce livre vous donne les règles complètes pour déplacer, faire tirer, lancer des sorts et faire combattre vos figurines. Outre ces règles de base, vous y trouverez également tous les détails concernant les monstres, les décors, les héros, les armes, les alliés, le choix d'une armée et l'organisation d'une bataille.

Les règles sont illustrées de diagrammes et de notes afin d'être plus claires, le tout assorti de conseils pratiques.



MATÉRIEL

Votre adversaire et vous devrez disposer du matériel suivant pour pouvoir recréer les sanglantes batailles du monde de Warhammer.

DES ARMÉES DE FIGURINES CITADEL

Les deux adversaires doivent disposer chacun d'une armée avec laquelle guerroyer. Vous avez le choix entre plus d'une douzaine d'armées, allant de forces rapides et polyvalentes, comme celles des elfes noirs, qui mélangent infanterie, cavalerie et monstres, aux légions de fantassins irréductibles et de machines de guerre meurtrières, à l'instar des nains. Chaque armée a ses caractéristiques propres, mais chacune peut être constituée de différentes manières. Vous pouvez vous baser sur vos figurines préférées, vos tactiques de jeu ou votre simple humeur du moment. Deux armées ne se ressemblent jamais.

LIVRE DE RÈGLES

À vos débuts, vous consulterez souvent le livre de règles en cours de jeu, mais vous assimilerez rapidement son contenu, si bien que vous pourrez sans doute vous en passer au bout de quelques parties, sinon pour résoudre un cas bien particulier !

MÈTRE RUBAN

Le rebond d'un boulet de canon, le vol d'un griffon, la charge d'un régiment de chevaliers montés sur des lézards géants, la portée d'une boule de feu, tout cela est mesuré en pas (ps). Un pas étant égal à un pouce (2,53 cm), un mètre ou tout autre instrument de mesure gradué en pouces vous sera nécessaire.

Réunir une importante collection de figurines peintes prend du temps, mais une armée terminée en ordre de bataille sur une table de jeu est toujours un spectacle aussi saisissant que gratifiant.

Dans cette bataille, une armée de l'Empire, incluant des machines de guerre et des chevaliers montés, repousse une invasion de Guerriers du Chaos appuyée par des bêtes hideuses et un Géant. Le sort du village dépendra de l'issue des combats !

CHAMP DE BATAILLE

Il suffit de quelques éléments de décor pour transformer n'importe quelle surface plane en un champ de bataille. Il peut s'agir de décors insolites, comme une forêt de champignons, une rivière de sang, un temple impie ou des totems barbares. Il vous faudra au moins une poignée d'éléments de décor pour jouer une bataille de Warhammer, car les différents terrains ajoutent une dimension tactique cruciale aux décisions prises par chaque commandant (beaucoup de débutants représentent le décor au moyen de piles de livres, de boîtes et autres solutions de remplacement). Le joueur qui saura exploiter au mieux le décor disposera d'un avantage certain.

GABARITS

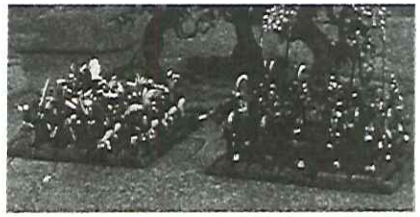
Certaines armes, comme les catapultes ou les redoutables canons à flammes des nains, affectent toute une zone du champ de bataille et sont à même de tuer plusieurs ennemis d'un seul coup. L'utilisation de gabarits appropriés permet de déterminer quelles figurines sont affectées.

SURFACE DE JEU

Toute surface plane peut faire un champ de bataille. Une table spécialement conçue est idéale, mais la table de la cuisine, un plan de travail ou même le sol font aussi bien l'affaire. Évitez cependant d'avoir à stopper votre partie pour accommoder le repas familial ou, dans le cas d'une bataille "au sol", de voir vos soldats piétinés par un importun ou un animal familier un peu trop enthousiaste !

PLATEAUX DE MOUVEMENT

À Warhammer, une formation de combattants est appelée une unité. Certaines unités peuvent compter jusqu'à 20, 30 figurines ou encore davantage. Les déplacer individuellement étant très long, beaucoup de joueurs disposent leurs unités sur des plateaux de mouvement. Ils peuvent être fabriqués sur mesure ou achetés, et sont indispensables pour déplacer les hordes !



Ces unités sont disposées sur des plateaux de mouvement, ce qui facilite leur déplacement.

Cette surface de jeu est une Table de Jeu Citadel, composée d'éléments carrés de 60 cm de côté pouvant être disposés différemment d'une bataille à l'autre.

Tous les décors de cette table sont des kits plastiques Citadel, assemblés et peints comme les figurines elles-mêmes.

PAPIERS ET STYLOS

Il est aisé d'oublier des informations importantes au milieu d'une bataille sanglante. Il est donc intéressant d'avoir de quoi noter les Points de Vie perdus par les monstres, les unités affectées par un sort, et autres informations cruciales. Vous pouvez ainsi vous concentrer sur le jeu au lieu d'essayer de tout retenir.

DÉS

À Warhammer, les effets des combats et des tirs sont résolus à l'aide de dés à six faces. Plus vous en aurez, mieux ce sera, car les combats impliquent le lancer de pleines poignées de dés. Quelques dés de couleur différente sont pratiques pour résoudre les actions des personnages. Il vous faudra également un dé d'artillerie et un dé de dispersion pour les tirs des machines de guerre et certains sorts (voir page 7).

RASSEMBLER VOS TROUPES

Warhammer est un jeu de combats d'armées. Il vous en faudra donc une pour jouer, mais laquelle choisir ? Les forces maléfiques, riches en monstres des elfes noirs ? Un ost bretonnien resplendissant dans ses armures de plates et ses tabards colorés ? Des Rois des Tombes ranimés par la magie, ou des Guerriers du Chaos d'élite ?

Nick Bayton, vieux fan des Guerriers du Chaos, choisit une unité au magasin Games Workshop du Warhammer World.

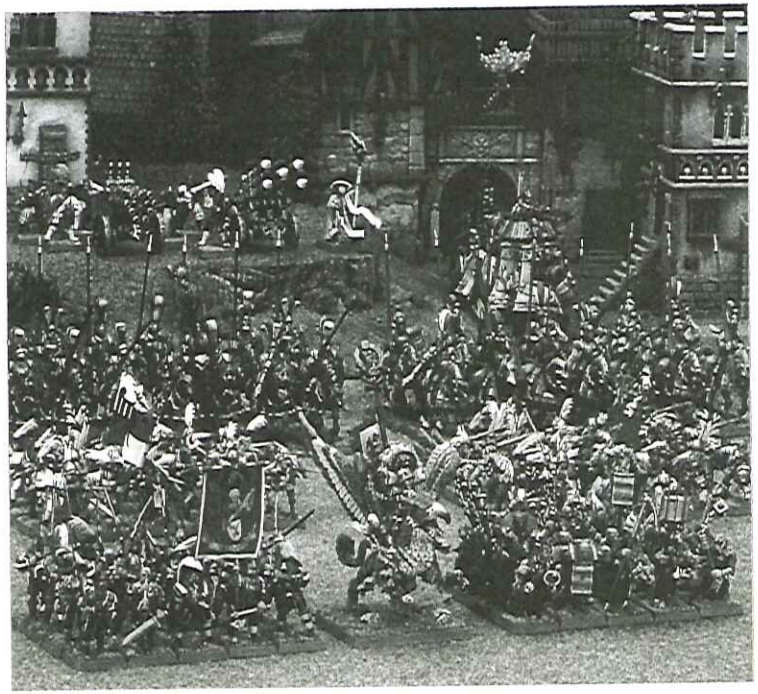
Le nouveau régiment de Chevaliers du Chaos, assemblés et sous-couchés, avant une première couche de peinture.

Après quelques sessions de peinture, Nick a fini de peindre sa nouvelle unité.

Warhammer vous propose plus d'une douzaine d'armées, chacune ayant une apparence, des types de troupes, des règles et des caractéristiques uniques. Par exemple, une armée de hauts elfes regroupe un nombre réduit de guerriers habiles, dispose d'un large éventail de soldats d'élite, et peut aligner des monstres rares et racés comme les dragons et les griffons. Les hauts elfes maîtrisent une magie puissante mais essentiellement défensive. À l'inverse, les hommes-rats chaotiques appelés skavens se déplacent par hordes, et leur tactique consiste à noyer l'ennemi sous une vague de troupes médiocres et sacrifiables. Ils ajoutent à cela des machines meurtrières mais instables, à l'image de leur magie !

Non seulement les armées sont très différentes, mais chacune est composée de troupes et d'options uniques, si bien que deux armées appartenant au même peuple seront souvent très différentes. Du coup, vous vous demandez sans doute comment choisir une armée, et quelle taille lui donner ?

Il existe autant de raisons de préférer une armée à une autre que ce qu'il y a de joueurs. Certains sont attirés par l'aspect des figurines, d'autres par leurs règles spéciales ou leurs tactiques, d'autres enfin par l'histoire d'une armée ou sa philosophie. Certains joueurs n'arrivent pas à arrêter leur choix et collectionnent des figurines issues de différentes forces. La seule bonne méthode est celle qui vous paraît la plus pertinente !



À droite : Une armée de l'Empire incluant de l'infanterie, de la cavalerie et de puissants sorciers.

Il est possible de commencer à jouer de petites batailles avec une armée composée de trois ou quatre unités, dont une figurine représentant le général, le héros (ou l'antihéros !) qui commande le détachement. Pareille bataille peut être livrée en une heure. Au contraire, il n'y a pas de limite à la taille maximale d'une partie, et certains collectionneurs particulièrement acharnés peuvent aligner des forces immenses composées de centaines, sinon de milliers de figurines. De plus, beaucoup de joueurs ont la chance d'avoir collectionné plusieurs armées.

LIVRES D'ARMÉES

Si vous cherchez plus d'informations sur une armée, l'idéal est de consulter le livre de la série Warhammer Armées qui lui est consacré. Chacun de ces ouvrages est dédié à une force précise et détaille son historique, les troupes qui la composent, leurs règles, ainsi que des objets magiques, le tout complété par des photos en couleurs de ses figurines et une liste d'armée qui vous permettra d'organiser votre contingent.

LES MIRACLES DU ZÈLE

À moins d'être vous aussi un mordu de la figurine, vous aurez peut-être du mal à comprendre les efforts qu'un joueur peut consentir. Les plus compétitifs peaufinent leur force en livrant de nombreuses parties d'entraînement, en bidouillant leur liste d'armée entre deux batailles et en passant des heures à considérer les meilleures options d'équipement. Les peintres émérites accordent une importance délirante au moindre détail de chacune de leurs figurines, et font des miracles avec les pièces centrales comme les monstres et les héros.

Certains enthousiastes lisent et relisent inlassablement l'historique, considérant la meilleure façon d'intégrer leur armée à l'univers de Warhammer, allant jusqu'à rédiger leurs propres histoires. Tout le monde étudie les gammes de figurines disponibles et s'extasie devant les réalisations de l'équipe 'Eavy Metal. Beaucoup cataloguent leur collection, planifient leurs prochains achats et guettent avidement la moindre occasion de jouer ou de peindre.

Ci-dessus : L'armée de peaux-vertes de Jeremy Vetock, outre sa taille impressionnante, est accompagnée de décors à thème et de conversions uniques.

Nick range ses Guerriers du Chaos dans une mallette à figurines pour les transporter.

Le nouveau régiment participe à sa première bataille de Warhammer, et s'en sort bien !

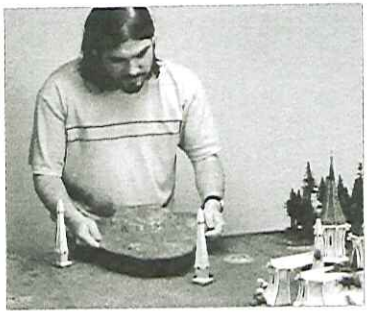
LIVRER BATAILLE

Comment se passe une bataille de Warhammer ? Les pages qui suivent vous en donnent une idée générale, en survolant l'installation de la table de jeu, le déploiement des armées, la résolution de la bataille, et la détermination de son glorieux vainqueur (et de son malheureux perdant).

PLANTER LE DÉCOR

Une fois que les deux adversaires ont rassemblé leur armée, la première étape est de préparer le champ de bataille.

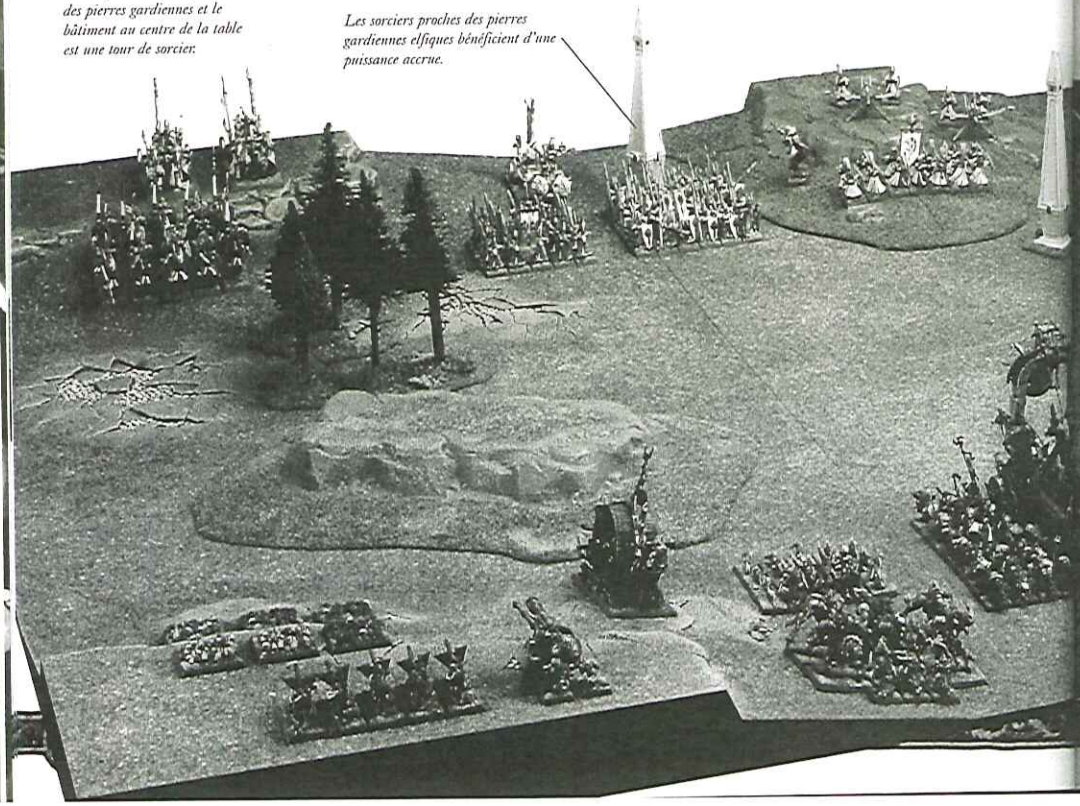
Les deux joueurs s'accordent pour disposer les éléments de décor sur le champ de bataille afin de représenter des forêts hantées, des montagnes vertigineuses et des monuments magiques. Le champ de bataille idéal pose des problèmes tactiques intéressants aux joueurs, mais offre aussi un aspect saisissant. Vous avez donc l'occasion de donner vie à l'univers de Warhammer sur votre table de jeu.



Dans la mesure où ni Matt ni Jervis ne savent sur quel côté du champ de bataille ils vont se déployer, ils installent le décor de manière équilibrée.

Cette bataille oppose une armée de skavens commandée par Mat Ward à une force de hauts elfes dirigés par Jervis Johnson. Jervis et Mat ont installé le champ de bataille de manière à représenter une région jadis paisible d'Ulthuan, l'île des hauts elfes. Les obélisques sont des pierres gardiennes et le bâtiment au centre de la table est une tour de sorcier.

Les sorciers proches des pierres gardiennes elfiques bénéficient d'une puissance accrue.



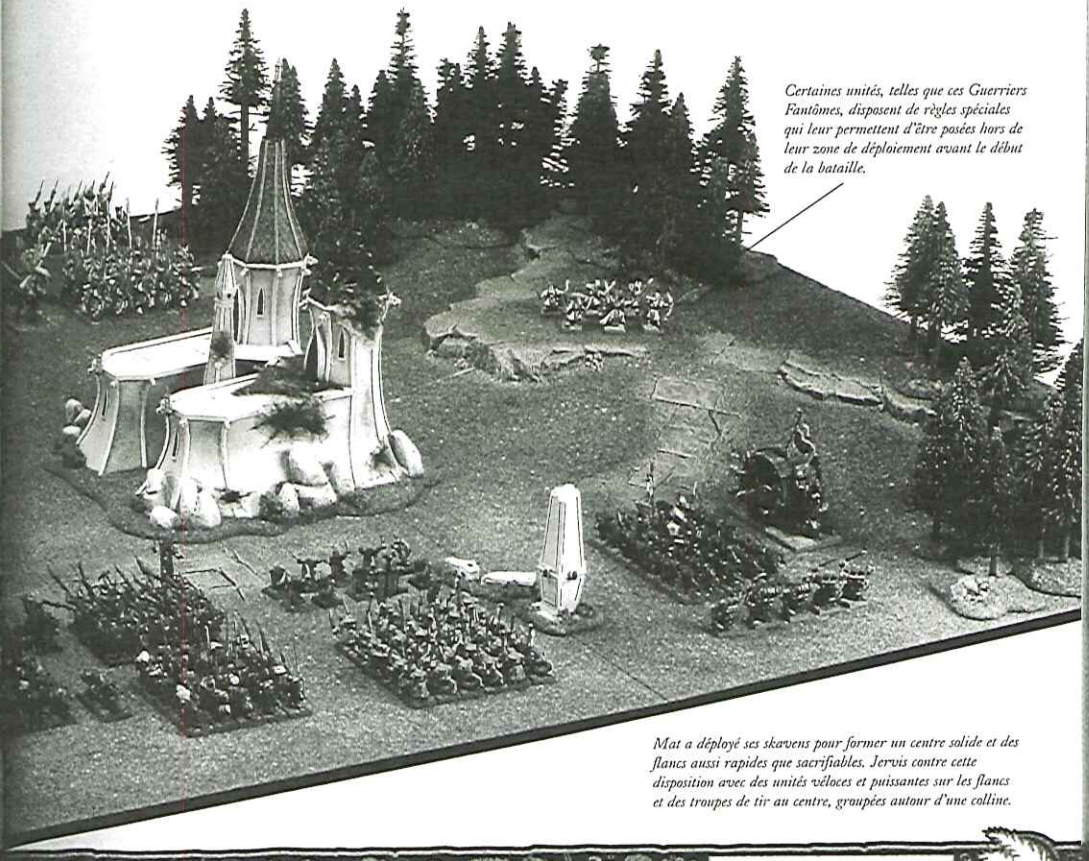
LES ARMÉES SE DÉPLOIENT

Une fois le décor planté, il est temps que chacun choisisse son côté et déploie son armée. Chaque joueur jette un dé, celui qui obtient le résultat le plus haut choisit le bord de table sur lequel il veut déployer son armée. Son adversaire se déploie sur le bord de table opposé. Les deux alternent ensuite le déploiement de leurs régiments, machines de guerre, monstres, etc.

C'est le moment où commencent les considérations tactiques. Par où vont avancer les troupes ennemies ? Y a-t-il une hauteur sur laquelle déployer vos archers ou vos machines de guerre ? Vos régiments vont-ils s'efforcer d'atteindre des décors spéciaux qui leur accorderont des avantages ? En d'autres termes, comment pouvez-vous exploiter au mieux le décor pour détruire l'ennemi ?

Jervis pose son Prince sur Griffon, s'assurant que cette figurine cruciale est hors de portée des dangereuses machines de guerre skavens.

Certaines unités, telles que ces Guerriers Fantômes, disposent de règles spéciales qui leur permettent d'être posées hors de leur zone de déploiement avant le début de la bataille.



Mat a déployé ses skavens pour former un centre solide et des flancs aussi rapides que sacrifiables. Jervis contre cette disposition avec des unités véloces et puissantes sur les flancs et des troupes de tir au centre, groupées autour d'une colline.

LIVRER BATAILLE

À présent que les deux armées sont déployées, il est temps d'entamer la bataille ! Les joueurs font agir leur armée à tour de rôle. Lors de son tour, chacun fait manœuvrer ses unités, tentant éventuellement d'engager l'adversaire au corps à corps. Il libère ensuite un barrage de sorts avec ses magiciens, puis résout les tirs de ses archers et machines de guerre. Enfin, les corps à corps sont joués, après quoi le tour du joueur se termine et son adversaire peut jouer le sien.

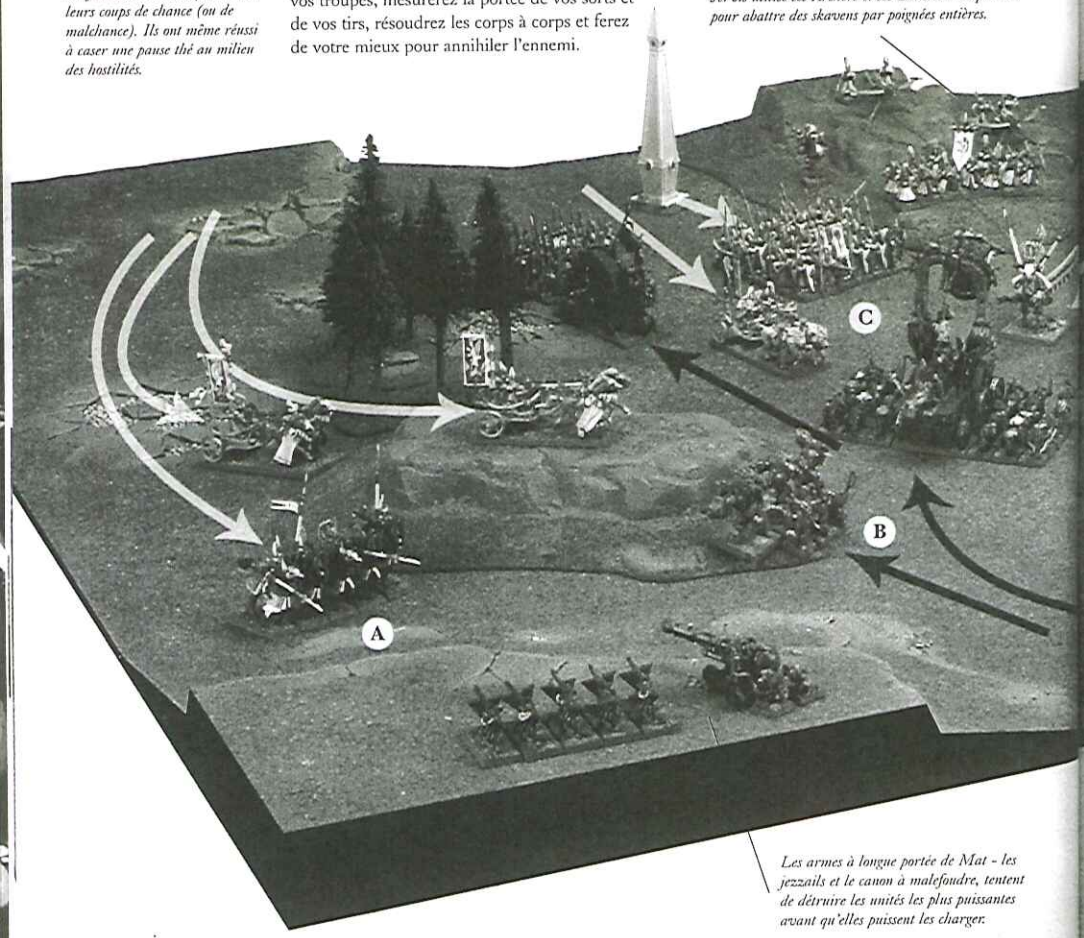
C'est lors de votre tour que vous mettrez en œuvre votre plan stratégique. Vous déplacerez vos troupes, mesurerez la portée de vos sorts et de vos tirs, résoudrez les corps à corps et ferez de votre mieux pour annihiler l'ennemi.

Pendant le tour de l'adversaire, vous devrez, outre le regarder malmener vos régiments, effectuer divers jets de dés, pour déterminer par exemple si l'armure de vos troupes les protège, si vous parvenez à dissiper un sort ou si l'une ou l'autre de vos unités panique en raison du carnage alentour !

Les pertes – à savoir les figurines tuées pendant la bataille – sont retirées du jeu et placées hors du champ de bataille. Ainsi, la taille des unités diminue au cours de l'affrontement, quand elles ne disparaissent pas purement et simplement !

Au cours de la partie, les joueurs n'ont cessé de papoter à propos des aléas de la guerre, des faiblesses de leurs plans et de leurs coups de chance (ou de malchance). Ils ont même réussi à caser une pause thé au milieu des hostilités.

Jervis utilise ses Archers et ses Balistes à Répétition pour abattre des skavens par poignées entières.



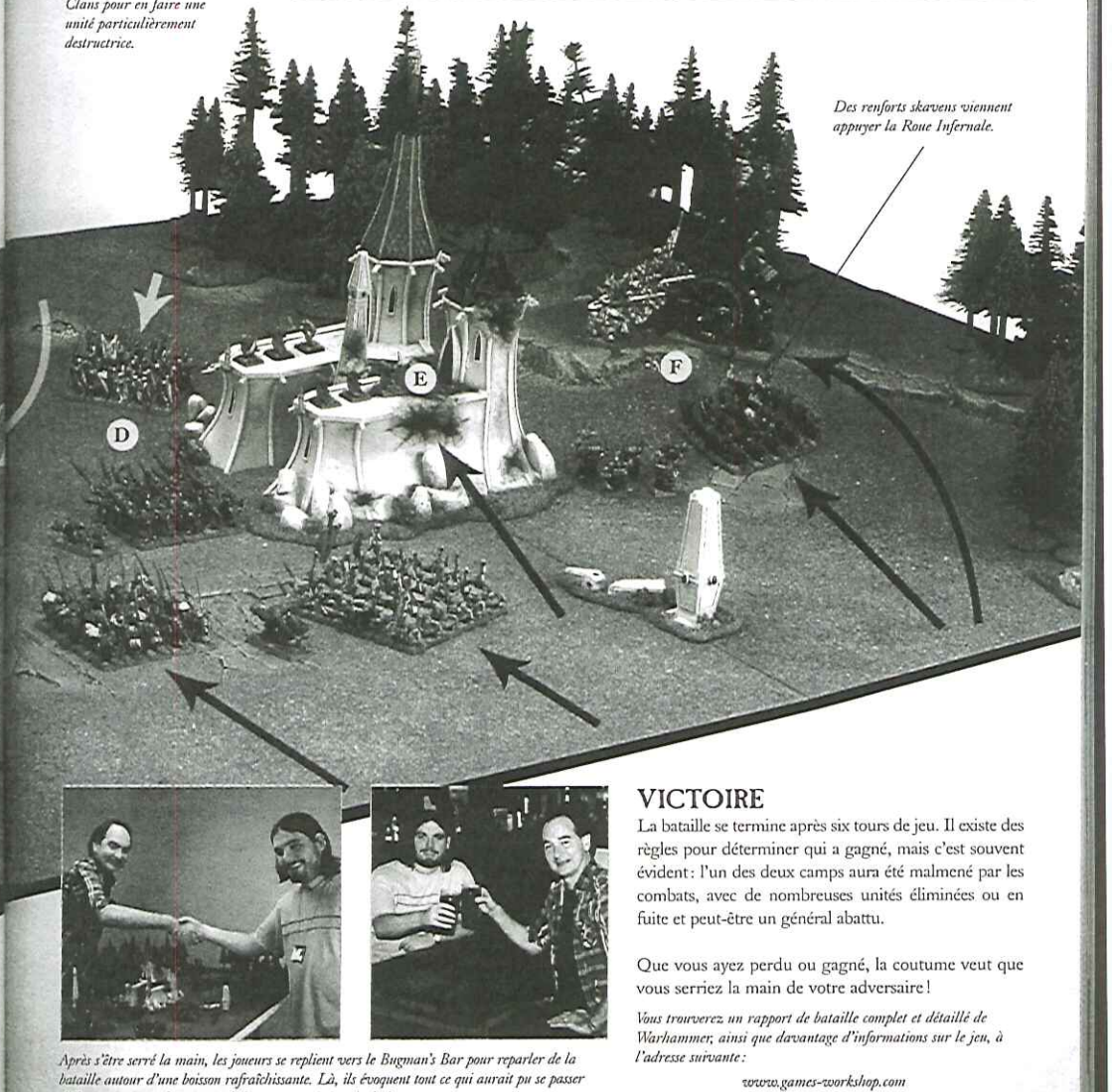
Les armes à longue portée de Mat - les jezzails et le canon à malefoudre, tentent de détruire les unités les plus puissantes avant qu'elles puissent les charger.

Lorsqu'il a mis sur pied son armée, Mat a choisi un Prophète Gris (un puissant Sorcier) monté sur une Cloche Hurlante, célèbre machine de guerre skaven. Il a placé cette terrifiante combinaison au sein d'une horde de Guerriers des Clans pour en faire une unité particulièrement destructrice.

Légende

A Le flanc des elfes subit des pertes suite aux tirs des jezzails mais arrive à portée de charge.
B Les Rat-ogres protègent les arrières de la grosse unité de skavens.
C Trois unités elfiques chargent le formidable régiment qui accompagne la Cloche Hurlante.
D Les Gardes Phénix hauts elfes et les Vermines de Choc skavens se font face, prêts à en découdre.
E De furtifs Coureurs d'Égouts skavens se faufilent dans la tour de sorcier.
F La Roue Infernale tue les Guerriers Fantômes et enfonce les rangs des Princes Dragons.

Des renforts skavens viennent appuyer la Roue Infernale.



Après s'être serré la main, les joueurs se replient vers le Bugman's Bar pour reparler de la bataille autour d'une boisson rafraîchissante. Là, ils évoquent tout ce qui aurait pu se passer différemment et se lamentent de leurs mauvais jets de dés !

VICTOIRE

La bataille se termine après six tours de jeu. Il existe des règles pour déterminer qui a gagné, mais c'est souvent évident : l'un des deux camps aura été malmené par les combats, avec de nombreuses unités éliminées ou en fuite et peut-être un général abattu.

Que vous ayez perdu ou gagné, la coutume veut que vous serriez la main de votre adversaire !

Vous trouverez un rapport de bataille complet et détaillé de Warhammer, ainsi que davantage d'informations sur le jeu, à l'adresse suivante :

www.games-workshop.com

RÉSUMÉ D'UNE BATAILLE

Cette page récapitule les étapes d'une bataille de Warhammer, et vous renvoie vers les pages du livre correspondant à chacune d'entre elles.

1. RASSEMBLEZ VOS FORCES

Vous aurez besoin de deux armées pour jouer à Warhammer, il faut donc commencer par rassembler vos forces. Vous pouvez simplement utiliser toutes les figurines de votre collection, mais la plupart des joueurs ont recours au système des valeurs en points et des listes d'armées pour s'assurer des parties équilibrées. Tout est expliqué dans le chapitre Choisir Votre Armée, page 132.

2. CHOISIR UNE BATAILLE RANGÉE

Le chapitre Jouer une Bataille de Warhammer, page 140, présente six "batailles rangées". Chacune d'elles explique comment jouer une partie spécifique, de l'affrontement standard de deux lignes de bataille jusqu'au combat dans une passe montagneuse ou la défense d'une tour de guet. Les joueurs peuvent jeter un dé pour déterminer au hasard leur bataille rangée ou la choisir d'un commun accord.

3. MISE EN PLACE DU DÉCOR

Vous aurez ensuite besoin d'un champ de bataille, comme la table de la cuisine, le sol de votre chambre ou une table de jeu entièrement modélisée! Les joueurs mettent en place le décor sur lequel ils vont s'affronter, avec des bois, des villages et autres éléments qui forment le paysage du monde de Warhammer. Ces règles sont également couvertes par le chapitre Jouer une Bataille de Warhammer.

4. DÉPLOYER LES ARMÉES

Les deux armées sont déployées face à face, prêtes au combat. Les détails sur la façon de se déployer se trouvent dans le chapitre Jouer une Bataille de Warhammer, page 140. Chaque bataille rangée inclut une carte vous montrant où chaque joueur peut placer ses figurines sur la table de jeu. Les règles vous indiqueront également quel camp joue en premier.

5. À LA GUERRE!

Chaque camp joue chacun son tour en suivant les règles de ce chapitre. Il débute avec les règles de base qui s'appliquent à toutes les figurines, et couvre la séquence standard de mouvement, de tir et de combat. Ces règles de base sont tout ce dont vous aurez besoin pour jouer vos figurines d'infanterie, et vous suffiront pour vos premières parties. Elles sont suivies par des règles supplémentaires qui ne s'appliquent qu'à certaines figurines comme les monstres, les héros et les guerriers équipés de façon inhabituelle. Enfin, un chapitre explique les effets des décors.

6. DÉTERMINEZ LE VAINQUEUR

Chaque bataille rangée précise combien de tours il faut jouer et comment déterminer le vainqueur de la partie. Dans la plupart des cas, le vainqueur est le camp qui a éliminé le plus d'ennemis, il est donc souvent facile de savoir qui l'a emporté! D'autres batailles se décident sur la capture des bannières de l'ennemi ou d'un élément de décor. Quoi qu'il en soit, seul le fait de jouer la revanche en cas de défaite peut vous permettre de laver votre honneur!

La règle la plus importante

Dans un jeu aussi complexe que Warhammer, il survient inévitablement des cas où la situation n'est pas couverte par les règles, ou des moments où vous ne parvenez pas à trouver la page qui vous éclairera dans la confusion de la bataille. Et même si vous connaissez les règles, il arrive que vous ne réussissiez pas à vous entendre avec l'adversaire.

Toute discussion stérile étant une perte de temps, vous devez être prêt à interpréter les règles d'une façon qui semble logique et surtout, vous devez toujours faire preuve de fair-play. Si vous ne parvenez pas à vous entendre, lancez un dé pour vous départager: de 1 à 3, l'avis du joueur A l'emporte, de 4 à 6, c'est celui du joueur B. Vous pouvez ensuite continuer à jouer! Vous aurez tout le loisir de discuter du problème à tête reposée après la partie.

FIGURINES & UNITÉS

Les figurines Citadel utilisées pour jouer à Warhammer sont simplement appelées "figurines" dans les règles. Les figurines représentent des troupes variées, comme de pleutres gobelins, de nobles elfes ou d'immenses dragons. Chaque figurine est une petite œuvre d'art peinte avec amour par son propriétaire. Pour refléter les différences entre ces combattants, on utilise un profil composé de caractéristiques.

CARACTÉRISTIQUES DES FIGURINES

Il existe neuf caractéristiques différentes à Warhammer, servant à décrire les compétences d'une figurine. Une caractéristique est dotée d'une valeur allant de 0 à 10, cette valeur ne peut jamais être inférieure à 0 ou supérieure à 10.

MOUVEMENT (M)

Cette caractéristique indique le nombre de ps qu'une figurine peut parcourir dans des circonstances normales (1 ps = 1 pouce = 2,53 cm). Par exemple, un humain avec un Mouvement de 4 (M4) peut se déplacer de 4 ps maximum. Un cheval, plus rapide, possède quant à lui un Mouvement de 8 (M8).

CAPACITÉ DE COMBAT (CC)

Cette caractéristique définit l'habileté aux armes de mêlée d'un guerrier, ou encore la férocité d'un monstre. Plus elle est élevée, plus la figurine a de chances d'atteindre un ennemi au corps à corps. Un humain ordinaire a une CC de 3, tandis qu'un héros aura 4, 5 ou même plus!

CAPACITÉ DE TIR (CT)

Cette caractéristique indique la dextérité de la figurine avec des armes de tir telles qu'un arc ou une arquebuse. Plus elle est élevée, plus la figurine atteindra facilement sa cible. Un humain ordinaire a une CT de 3, un elfe plus habile une CT de 4. Certains monstres ont des armes naturelles pouvant être utilisées à distance (ils peuvent par exemple cracher du venin), c'est pourquoi ils ont également une valeur de CT pour déterminer s'ils touchent ou non leur proie.

FORCE (F)

La Force donne une mesure de la puissance physique d'une créature. Un animal minuscule n'aura qu'une Force de 1, tandis qu'un géant possède une force de 6. Les humains ont pour la plupart une Force de 3. La Force indique avec quelle facilité une figurine parvient à blesser un adversaire qu'elle atteint au corps à corps.

ENDURANCE (E)

Cette caractéristique indique la résistance d'une figurine aux blessures, et prend en compte l'épaisseur de son cuir ou de sa peau. Plus une figurine est endurante, plus elle résistera facilement aux coups. Un humain possède une Endurance de 3, tandis qu'un homme-arbre a une Endurance de 6!

POINTS DE VIE (PV)

Cette caractéristique indique les dommages qu'une créature peut subir avant de mourir ou d'être mise hors de combat. La plupart des figurines de taille humaine ont un seul Point de Vie. Les monstres et les redoutables héros peuvent supporter de graves blessures sans abandonner le combat et peuvent avoir 2, 3, 4 Points de Vie, et même plus encore.

INITIATIVE (I)

Cette caractéristique indique la rapidité de réaction. Une figurine ayant une Initiative faible (comme un orque qui a une Initiative de 2) est lente, tandis qu'un elfe possède des réflexes foudroyants grâce à son Initiative de 5. Un humain a généralement une Initiative de 3. L'initiative dicte l'ordre dans lequel les figurines frappent au corps à corps.

ATTAQUES (A)

Cette caractéristique indique le nombre de fois qu'une figurine peut frapper au corps à corps. La plupart ont une seule Attaque, mais certaines troupes d'élite, les monstres et les héros peuvent avoir 2 Attaques ou plus.

COMMANDEMENT (Cd)

Le Commandement donne une mesure du courage et de la détermination d'une figurine. Une créature ayant un faible Commandement est lâche et indisciplinée. Un humain a un Cd de 7, ce qui est la moyenne, alors qu'un Gobelin de la Nuit n'a qu'un Cd de 5.

L'esprit du jeu

Vous allez rapidement vous rendre compte que Warhammer est différent de tous les autres jeux que vous avez pu essayer. Il est important de se rappeler que les règles sont là uniquement pour vous permettre de vous amuser. Gagner est moins important que de passer un bon moment entre amis, et les deux joueurs doivent prendre du plaisir à la partie, pas seulement le vainqueur! De plus, Warhammer demande de l'investissement. Vous ne devez pas vous contenter de suivre les règles. Vous devez vous en inspirer pour vous plonger au cœur de la bataille. Le côté le plus amusant de Warhammer est la liberté qu'il laisse aux joueurs pour interpréter son univers, et c'est dans cet état d'esprit que ces règles ont été écrites.

LE PROFIL DE CARACTÉRISTIQUES

Guerrier Orque

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	4	1	2	1	7

Hallebardier de l'Empire

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Lancier Haut Elfe

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	4	4	3	3	1	5	1	8

Guerrier des Clans Skaven

M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
5	3	3	3	3	1	4	1	5

Chaque figurine de Warhammer possède un profil qui récapitule les valeurs de ses caractéristiques. Les exemples à gauche montrent le profil d'un orque, d'un humain, d'un elfe et d'un skaven.

Comme vous pouvez le voir, l'orque et l'humain sont similaires sous bien des aspects. Ils se déplacent à la même vitesse (4 ps), ont les mêmes valeurs de Capacité de Combat et de Tir, ils sont donc équivalents en combat. Ils ont aussi la même Force, et frappent donc avec la même puissance. Toutefois, l'orque est plus Endurant que l'humain (4 au lieu de 3). Ce n'est pas une différence énorme, mais cela signifie que l'orque résiste mieux aux coups que l'humain.

Ces deux créatures ont un seul Point de Vie, ce qui est normal pour des figurines de taille humaine. L'orque est surclassé en Initiative. Ce n'est pas un très gros désavantage, mais un humain frappera avant lui au corps à corps. Les deux figurines ont un Commandement de 7, ce qui est la moyenne.

Le skaven est plus vif qu'un humain ou un orque, car ses valeurs de Mouvement et d'Initiative sont meilleures. Il est cependant beaucoup moins courageux, avec un Commandement de seulement 5. L'elfe est clairement un guerrier d'élite, avec un Mouvement, une Capacité de Combat, une Capacité de Tir, une Initiative et un Commandement supérieurs à la moyenne. Seules sa Force et son Endurance restent dans la lignée des autres créatures présentées ici.

AUTRES INFORMATIONS IMPORTANTES

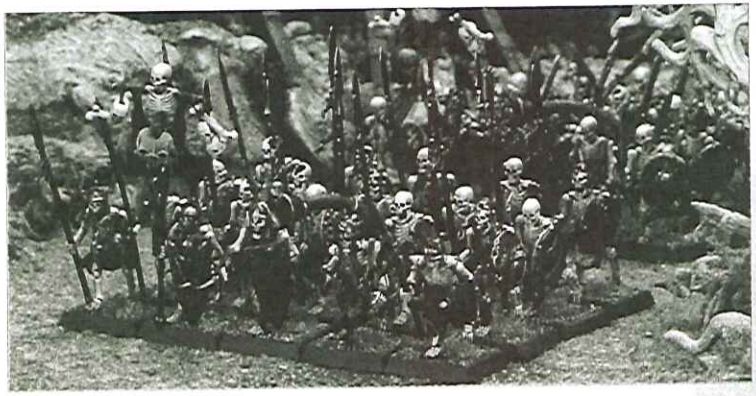
En plus de son profil de caractéristiques, chaque figurine est d'un certain type, par exemple, Infanterie ou Cavalerie. Cela est traité en détail page 80. Elle peut également disposer d'une sauvegarde, qui représente alors l'armure ou toute autre forme de protection qu'elle porte. Elle peut aussi avoir des armes de corps à corps ou de tir (voir page 88) et même des règles spéciales (voir page 66). Ne vous en faites pas, connaître les caractéristiques d'une figurine vous suffit pour l'instant.

CARACTÉRISTIQUES À ZERO

Certaines créatures ont des caractéristiques avec une valeur de 0 (souvent représentées sous la forme d'un trait : "–"). Cela signifie qu'elles n'ont aucune compétence dans ce domaine. Cela est généralement le cas pour une figurine qui ne peut utiliser d'armes de tir, et qui a donc CT0 ou CT-, mais cela peut aussi se produire pour d'autres caractéristiques. Ainsi, certaines créatures ou machines de guerre ne disposent pas d'Attaques (A0 ou A-).

Si une créature ou une machine a une CC de 0, elle est incapable de se défendre au corps à corps. Dans ce cas, elle est touchée automatiquement par l'ennemi au corps à corps.

Si la Force, l'Endurance ou les Points de Vie d'une figurine sont réduits à 0 par la magie ou des règles spéciales, elle est tuée et retirée du jeu.



FORMATION DES UNITÉS

Les figurines qui constituent votre armée de Warhammer doivent être organisées en "unités". Une unité est composée le plus souvent de plusieurs figurines qui combattent ensemble, ou d'une seule très puissante comme un héros isolé, un char et son équipage, un dragon, etc.

Une unité est constituée d'une ou plusieurs figurines placées en contact bord à bord et coin à coin avec les autres. Le schéma ci-dessous indique clairement ce que l'on entend par là…

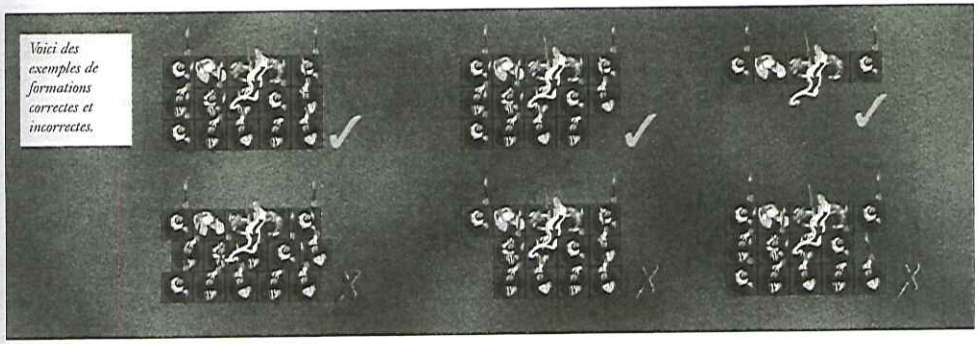
Toutes les figurines d'une unité doivent être orientées dans la même direction. De plus, elles doivent être arrangées selon une formation consistant en une ou plusieurs lignes horizontales appelées rangs, et plusieurs lignes verticales appelées colonnes.

Autant que possible, il doit y avoir le même nombre de figurines dans chaque rang. Si c'est impossible, c'est le dernier rang qui doit avoir le moins de figurines. Une fois arrangées en unité, les figurines manœuvrent et se battent ensemble pour le restant de la bataille.

Orientation

Il est généralement facile de voir vers quel côté est orientée une figurine, il suffit de regarder sa position par rapport à son socle.

Toutefois, il arrive que cela ne soit pas évident. Ce n'est pas un problème dans le cas d'une unité, car toutes les figurines sont censées regarder dans la même direction (de plus, il y a souvent un état-major présent au premier rang). Dans le cas d'une figurine solitaire, comme un monstre ou un personnage dont l'orientation n'est pas claire, indiquez au début de la partie à l'adversaire quel est le front de la figurine.



RETIRER LES PERTES

Certaines des figurines d'une unité (probablement un grand nombre, en fait) mourront au cours de la bataille. Les pertes sont toujours retirées du rang arrière d'une unité. Si celle-ci ne compte plus qu'un seul rang, les pertes sont retirées à une de ses deux extrémités.

Note Générale

Vous retrouverez à plusieurs reprises dans ces règles ces symboles :

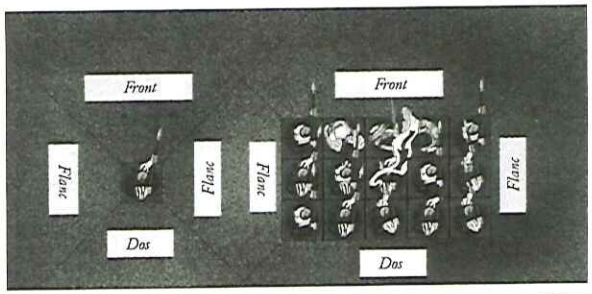
✔ *signifie que le cas de figure est autorisé.*

✘ *signifie que le cas de figure n'est pas autorisé.*

ORIENTATION DES UNITÉS

Enfin, chaque figurine possède un front, deux flancs et un dos selon son orientation sur son socle. Ces données sont utilisées pour définir qui la figurine peut attaquer, ou pour définir quel côté d'une unité un ennemi est capable de charger en cours de jeu.

Le front d'une figurine, ses flancs et son dos s'étendent à partir d'angles de 45°, tracés à partir des coins du socle, pour former des sections de 90°, comme indiqué ci-contre. De fait, l'orientation d'une unité est définie par celle des figurines qui la composent.



PRINCIPES GÉNÉRAUX

Nous sommes presque prêts à attaquer la séquence du tour, qui est l'essence même de Warhammer. Cependant, avant de nous lancer, il faut mettre en place et définir quelques mécanismes de base. Il s'agit de principes généraux qui reviennent souvent au cours d'une partie, c'est pourquoi il est indispensable de les expliquer dès maintenant avant d'entamer les règles plus spécifiques données plus loin dans ce livre.

MESURER LES DISTANCES

À Warhammer, les distances se mesurent en pas standard de 1 pouce, soit environ 2,53 cm (abrégés "ps") avec un mètre ruban. Vous avez toujours le droit de mesurer les distances avant de déclarer une action, comme une charge ou un tir.

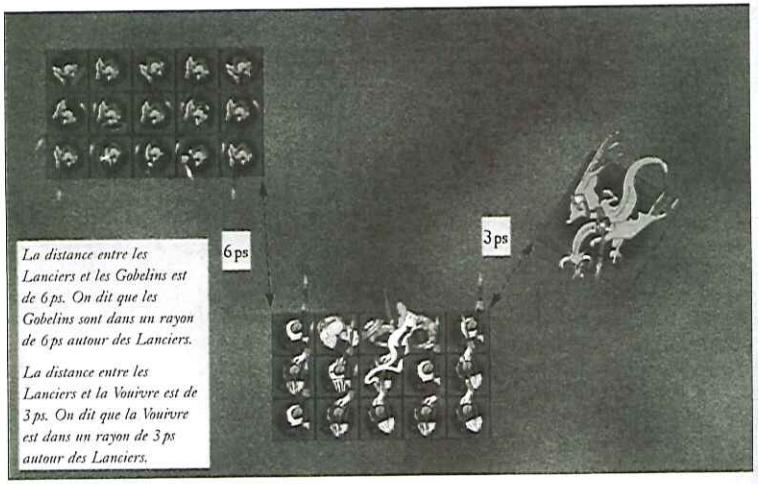
Cela vous permet de vérifier que vos unités sont à portée de leur cible avant de lancer une attaque. Après tout, vos guerriers sont menés par des chefs expérimentés qui savent juger si leurs armes sont à portée, même si nous, pauvres profanes, n'en sommes pas capables avec précision.

Les distances entre les figurines et les autres éléments (qu'il s'agisse d'autres figurines, de décors, etc.) sont toujours mesurées entre les deux points les plus proches des socles.

Les distances entre les unités sont mesurées entre les deux figurines les plus proches des deux unités (voir ci-dessous). Parfois, une unité sera placée sur un plateau de mouvement par commodité. Cependant, utilisez toujours le socle d'une figurine, pas le plateau de mouvement, comme point de référence pour mesurer les distances.

Par exemple, si n'importe quel point d'une figurine se trouve dans un rayon de 6ps autour d'une figurine ennemie, on dit qu'elles se trouvent dans un rayon de 6ps l'une de l'autre.

Parfois, les règles imposent qu'une unité se déplace directement vers une autre, ou vers un élément du champ de bataille. Dans ce cas, tracez une ligne imaginaire entre le centre de l'unité et sa cible, et faites-la avancer le long de celle-ci du nombre de ps requis.



Guerrier Squelette

LES DÉS

Vous aurez souvent besoin de jeter des dés pour voir comment se déroule l'action d'une figurine : l'efficacité de ses tirs, les dommages qu'elle occasionne en combat, etc.

Presque tous les jets de dés à Warhammer utilisent des dés à six faces standards, abrégés D6, bien qu'il existe des exceptions.

LANCER 1D3

Vous aurez parfois besoin de jeter 1D3. Comme un tel objet n'existe pas, utilisez la méthode suivante pour obtenir un résultat entre 1 et 3 : lancez 1D6 et divisez le résultat par deux en arrondissant à l'entier supérieur (1 ou 2 = 1, 3 ou 4 = 2 et 5 ou 6 = 3).

DÉS D'ARTILLERIE ET DE DISPERSION

Warhammer utilise deux dés spéciaux : le dé d'artillerie (avec les symboles 2, 4, 6, 8, 10 et "Misfire", signifiant "Incident de Tir") et le dé de dispersion (avec des flèches et le symbole "Hit !", signifiant "Touché !") Ces dés servent surtout à déterminer les effets des machines de guerre.

Notez qu'à moins que cela ne soit clairement spécifié, les dés d'artillerie et de dispersion ne peuvent pas être relancés. Nous verrons bientôt comment fonctionnent les relances.

DIVISER POUR CONQUÉRIR

Il arrive que vous ayez besoin de diviser le résultat d'un jet de dés, une caractéristique ou n'importe quoi d'autre. Dans ce cas, le résultat est toujours arrondi à l'entier supérieur. Ainsi, un résultat de 7 sur 2D6 donnera 4 (3,5 arrondi à l'entier supérieur). De même, 10% d'une unité de 51 figurines, arrondis à l'entier supérieur, donnera 6.

MODIFIER LES JETS DE DÉS

Vous devrez de temps à autre modifier le résultat d'un jet de dé. Cela sera indiqué par le terme D6 suivi d'un nombre positif ou négatif, comme 1D6+1. Jetez le dé et ajoutez ou soustrayez le bonus/malus au résultat pour obtenir la valeur finale. Par exemple, 1D6+2 signifie qu'on ajoute 2 au résultat d'un dé, pour un total final situé entre 3 et 8. Vous pouvez aussi avoir à lancer plusieurs dés d'un coup, comme 2D6, 3D6, etc. Lancez le nombre de dés indiqué et ajoutez les résultats. Ainsi, 2D6 signifie lancer deux dés et ajouter les résultats pour obtenir un total compris entre 2 et 12. Une autre méthode consiste à multiplier le résultat d'un dé par une valeur, comme 1D6x5, pour un total compris entre 5 et 30.

RELANCES

Dans certaines situations, les règles vous permettent de relancer un ou plusieurs dés. Prenez les dés que vous souhaitez relancer, et exécutez-vous. Le nouveau résultat est appliqué même s'il est pire que le premier. Un même dé ne peut jamais être relancé plus d'une fois, quelle que soit l'origine de la relance.

Si vous relancez un jet de 2D6 ou 3D6, vous devez relancer tous les dés, et pas seulement une partie d'entre eux, à moins que les règles ne vous le permettent clairement.

TIRER AU DÉ

Si les règles précisent que les joueurs doivent "tirer au dé", les deux joueurs lancent chacun un dé et le plus haut résultat l'emporte. S'ils obtiennent le même résultat, ils recommencent jusqu'à ce qu'un des joueurs l'emporte. Les modificateurs qui s'appliquent au premier jet continuent de s'appliquer pour les suivants.

DÉSIGNER ALÉATOIREMENT

Vous aurez parfois besoin de désigner quelque chose aléatoirement, généralement une figurine, ou plus rarement un objet magique, un sort, etc. Dans ce cas, assignez le résultat d'un D6 à chaque élément pouvant potentiellement être désigné, et jetez le dé. Si vous avez moins de six éléments à désigner, relancez si le dé obtient un résultat qui n'avait été assigné à aucun élément.

Par exemple, un joueur doit désigner aléatoirement une figurine parmi cinq. Il assigne à chacune un chiffre différent de 1 à 5 et lance 1D6. Il relance le dé tant qu'il n'obtient pas un résultat compris entre 1 et 5.

Misfire !

Les joueurs nomment souvent le dé d'artillerie le dé d'Incident de Tir, à cause de sa propension à obtenir toujours un Misfire au plus mauvais moment. Il arrive aussi que certains joueurs s'obstinent à l'appeler dé d'artillerie, car ils sont convaincus que prononcer à voix haute le terme Incident de Tir suffit à en provoquer un. Une convention s'est donc répandue, voulant qu'on dise dé d'artillerie quand on le lance, et dé d'Incident de Tir quand c'est l'adversaire…

Guerrier du Chaos

GABARITS

Certains sorts et machines de guerre sont si dangereux qu'ils ne visent pas seulement une figurine ou une unité, mais ont à la place une aire d'effet qui peut aller jusqu'à recouvrir plusieurs unités. Pour représenter cela, nous utilisons trois gabarits différents :

- Un petit gabarit circulaire de 3 ps de diamètre.
- Un grand gabarit circulaire de 5 ps de diamètre.
- Un gabarit de souffle en forme de larme, d'environ 8 ps de long.

Nous avons inclus dans la boîte L'Ile de Sang des versions en plastique transparent de ces gabarits, que vous pourrez utiliser dans vos parties.

Les gabarits sont utilisés pour déterminer si des figurines sont touchées ou non par une attaque ayant une aire d'effet. Lorsqu'une attaque utilise un de ces gabarits, les règles précisent comment le placer, et la façon d'effectuer un jet de dispersion le cas échéant (cela est expliqué plus en détail un peu plus loin dans cette section). Pour déterminer quelles figurines sont touchées, tenez le gabarit au-dessus de l'unité ou d'un point du champ de bataille, et regardez quelles figurines ont le socle totalement en dessous du gabarit, et celles dont le socle n'est que partiellement couvert.

Normalement, une figurine dont le socle est entièrement ou partiellement couvert par un gabarit est automatiquement touchée et subit les effets de l'attaque. Certaines figurines, comme les personnages sur des chars et des monstres, sont composées de plusieurs éléments pouvant être touchés indépendamment. Dans ce cas, le gabarit compte comme ayant touché tous les éléments possibles de la figurine. Souvenez-vous que le socle d'une figurine compte comme faisant partie de la figurine elle-même, si bien qu'il suffit qu'un gabarit ne couvre qu'une partie du socle pour atteindre tous les éléments de la figurine.

DÉVIATION

Il arrive qu'il soit nécessaire de placer un objet sur la table (comme un gabarit, un pion ou même une unité) puis d'effectuer un jet de déviation. Appliquez alors les règles suivantes :

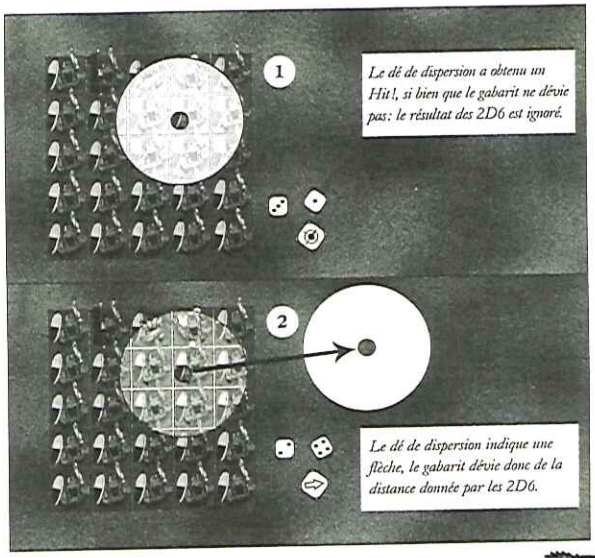
Placez l'objet sur le champ de bataille comme vous l'indiquent les règles. Lancez un dé de dispersion pour déterminer la direction de la déviation, et tout autre dé requis pour déterminer la distance de la déviation. Par exemple, si on vous dit "effectuez une déviation de 2D6 ps dans une direction aléatoire," vous devez lancer le dé de dispersion pour la direction et 2D6 pour la distance en ps. Essayez de lancer les dés près de l'endroit où a été posé l'objet, pour effectuer une déviation aussi précise que possible.

Si vous obtenez un résultat Hit! sur le dé de dispersion, l'objet ne dévie pas. Laissez-le en place et suivez le reste de ses règles.

Si vous obtenez une flèche, et sauf indication contraire des règles, déplacez l'objet dans la direction qu'elle indique de la distance en ps donnée par les autres dés, en ignorant les décors, les unités, etc., qui se trouvent sur la trajectoire. Une fois la position finale de l'objet déterminée, suivez le reste des règles données pour lui.

Les machines de guerre utilisent souvent le dé d'artillerie pour la distance de déviation.

Chaman Gobelin de la Nuit



Est-ce bien naturel ?

Vous noterez que certaines règles parlent de jet de dé "naturel". Cela se réfère au résultat de tous les dés lancés, sans se soucier des modificateurs qui pourraient s'appliquer. Ce terme est utile car il arrive souvent lors d'une partie de Warhammer qu'il faille appliquer des modificateurs aux jets de dés, et il arrive qu'il soit important de s'intéresser avant tout à leur résultat naturel plutôt qu'à celui obtenu après l'application des modificateurs.

TEST DE CARACTÉRISTIQUE

Une figurine doit parfois effectuer un test de caractéristique. Celui-ci peut concerner n'importe quelle caractéristique de la figurine en dehors du Commandement. Un test d'Endurance est ainsi un test de caractéristique, tout comme un test de Force, d'Initiative, etc.

Une figurine n'a généralement pas le choix quant à la caractéristique sous laquelle elle doit tester, ce sont les règles et les circonstances qui le dictent.

Pour effectuer un test de caractéristique, lancez 1D6 et comparez le résultat à la caractéristique de la figurine. S'il est inférieur ou égal à cette dernière, le test est réussi. S'il est supérieur, le test est un échec et la figurine doit subir les conséquences indiquées par les règles.

Si une figurine (ou une unité) a plus d'une seule valeur pour la même caractéristique, comme la cavalerie, utilisez toujours la plus élevée.

RÉUSSITE ET ÉCHEC AUTOMATIQUES

Lors d'un test de caractéristique, un résultat de 6 est toujours un échec et un résultat de 1 toujours une réussite, quels que soient les modificateurs qui s'appliquent. Toutefois, si la caractéristique d'une figurine a une valeur de 0, un test sous cette caractéristique est automatiquement un échec.

TEST DE COMMANDEMENT

De temps à autre, une figurine ou une unité doit effectuer un test de Commandement, lorsque son courage ou sa discipline sont mis à l'épreuve.

Pour effectuer un test de Commandement, lancez 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal au Commandement de la figurine, le test est réussi. S'il est supérieur, votre figurine est généralement dans de sales draps, comme vous l'expliqueront les règles relatives au test. Souvent, cela signifie que l'unité tourne les talons et s'enfuit à toutes jambes ! Notez qu'un jet naturel (c'est-à-dire avant application de tout modificateur) de 2 (un double 1), est toujours une réussite.

Si une unité inclut des figurines avec différentes valeurs de Commandement, utilisez la plus élevée : les guerriers ont tendance à s'en remettre aux plus valeureux d'entre eux lorsque les choses tournent mal…

Garde Sylvain

LIGNE DE VUE

La ligne de vue détermine ce qu'une figurine peut "voir". Beaucoup de situations vous demanderont de déterminer si une figurine a une ligne de vue sur sa cible, par exemple pour tirer, lui lancer un sort, etc.

La ligne de vue représente littéralement ce que voit votre figurine. Elle doit pouvoir apercevoir son ennemi à travers, par-dessus ou par-dessous le décor et les autres figurines (amies ou ennemies).

Pour qu'une figurine en voit une autre, vous devez pouvoir tracer entre elles une ligne imaginaire partant des yeux de votre figurine et allant jusqu'à n'importe quelle partie du corps (la tête, le torse, les bras ou les jambes) de sa cible. Cette ligne ne doit être bloquée par aucun objet.

Parfois, la seule partie visible d'une figurine sera son arme, une bannière ou tout autre objet qu'elle porte. Dans ce cas, on considère qu'elle n'est pas visible. On ignore également les ailes et la queue, même si elles font techniquement partie du corps d'une figurine. Cette règle est là pour ne pas pénaliser les figurines qui ont des bannières impressionnantes, des ailes déployées, des épées brandies bien haut, etc.

Vous devrez évaluer par vous-même ce que votre figurine est capable de voir ou non, et pour cause : étant faits de plastique ou de métal, vos petits bonshommes auront bien du mal à vous le dire eux-mêmes, même si on aimerait parfois très fort qu'ils le puissent, mais nous nous égarons… Le plus souvent, ce sera évident : par exemple, une colline ou une maison bloquera les lignes de vue. Dans d'autres cas, deux unités auront clairement une ligne de vue l'une sur l'autre car aucun élément ne les séparera. Si par contre il est difficile de déterminer si une unité peut en voir une autre, essayez de vous pencher au-dessus de la table pour voir "à la place" de la figurine.

SÉQUENCE DE JEU

En dépit du fait que nous nous soyons efforcés d'établir une séquence de jeu claire, il peut arriver que deux règles ou plus doivent être résolues en même temps (souvent au début de la phase de mouvement). Dans ce cas, si les règles ne sont pas suffisamment claires pour prendre une décision, c'est le joueur dont c'est le tour qui décide l'ordre dans lequel les appliquer.

RÈGLES DE BASE ET AVANCÉES

Guerrier Nain

Enfin, souvenez-vous que les règles de Warhammer sont divisées en deux parties : les règles de base et les règles avancées.

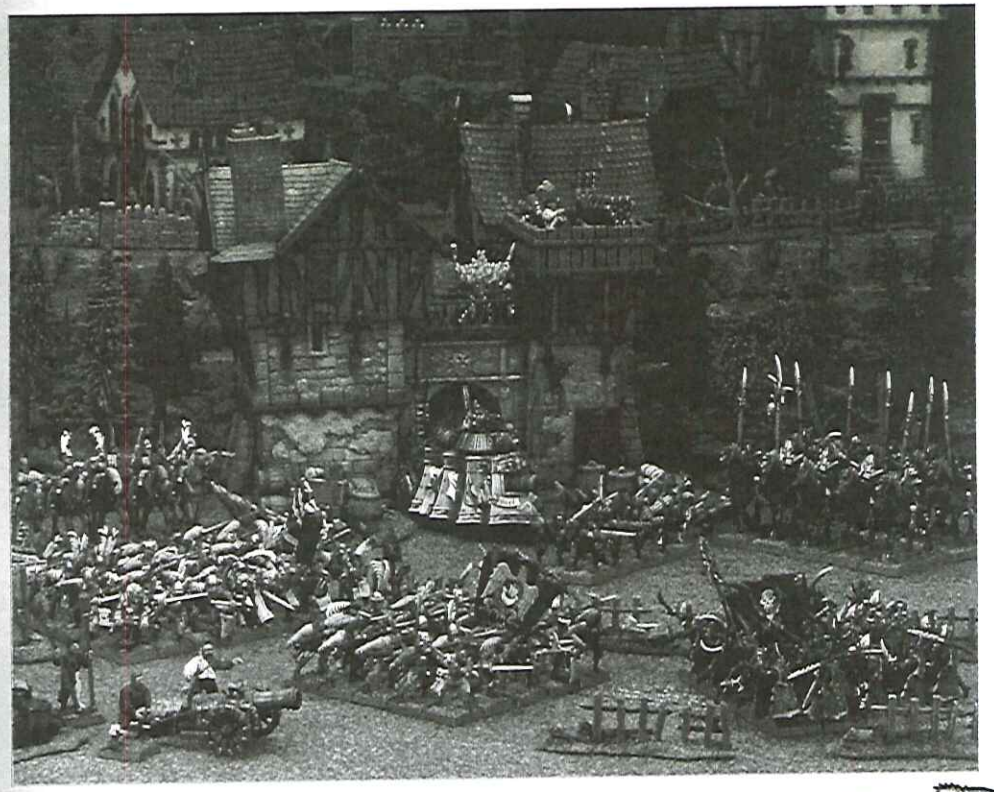
Les règles de base s'appliquent à toutes les figurines du jeu, à moins que le contraire ne soit clairement précisé. Elles comprennent les règles de mouvement, de tir, de corps à corps, etc., ainsi que les règles pour les tests de *panique*. Ces règles sont suffisantes pour gérer les unités d'infanterie les plus courantes.

Les règles avancées s'appliquent à des types de troupes spécifiques, soit parce qu'elles portent des armes particulières (comme des lances), disposent de compétences inhabituelles (comme des attaques *enflammées* ou la capacité à *régénérer* leurs blessures), parce qu'elles sont différentes de leurs camarades (comme les porte-étendards et les héros), ou parce qu'elles sont d'un type différent (un chevalier, un canon ou même un dragon). Les règles avancées qui s'appliquent à une unité sont indiquées dans son livre d'armée.

RÈGLES DE BASE CONTRE RÈGLES AVANCÉES

Lorsque des règles avancées s'appliquent à une figurine spécifique, elles prennent le pas sur les règles de base qui les contredisent. Par exemple, les règles de base obligent une figurine à effectuer un test de *panique* dans certaines situations. Cependant, si la figurine suit une règle avancée qui l'immunise à la *panique*, elle n'a jamais à effectuer ledit test : la règle avancée prend le pas.

Si des règles de ce livre et d'un livre d'armée se contredisent, les règles données dans le livre d'armée prennent le pas.



LE TOUR

Une bataille de Warhammer est un événement chaotique. Des unités de guerriers sanguinaires se ruent au combat pour démembrer l'ennemi à coups de hache ou d'épée, le sol tremble sous les sabots des chevaux, les archers noirecissent les cieux de leurs traits, les canons rugissent et la magie lacère le ciel.

Les joueurs vont déplacer et faire combattre à tour de rôle leurs unités afin de faire de ce maelström un jeu praticable. Ainsi, l'un des joueurs va commencer à faire bouger et agir ses figurines, puis son adversaire fera de même, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Durant son tour, un joueur peut généralement déplacer et faire combattre toutes ses unités. Par souci de commodité et de fluidité, nous divisons le tour d'un joueur en quatre phases principales : Mouvement, Magie, Tir et Corps à Corps.

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

RÉSUMÉ D'UN TOUR

1. PHASE DE MOUVEMENT

C'est à ce moment que vous déplacez toutes les unités en mesure de l'être. Voyez les règles de Mouvement, page 13, pour plus de détails.

2. PHASE DE MAGIE

Pendant cette phase, vos sorciers lancent leurs sorts, tandis que votre adversaire tente de les dissiper. Lisez les règles de Magie, page 28, pour tout savoir sur les sorts.

3. PHASE DE TIR

Vous pouvez faire tirer vos unités capables de le faire. Consultez les règles de Tir, page 38, pour découvrir comment procéder.

4. PHASE DE CORPS À CORPS

Durant cette phase, toutes les troupes engagées au corps à corps s'affrontent. Il s'agit d'une exception à la séquence du tour dans le sens où les deux camps combattent, et pas seulement le camp dont c'est le tour. Vous trouverez plus d'informations sur la résolution des corps à corps dans le chapitre du même nom, page 46.

Porte-étendard Gardien des Tombes

LE TOUR DE JEU

Lors d'un tour de jeu complet, chacun des deux joueurs effectue un "tour de joueur", chaque tour de joueur étant divisé en phases de mouvement, de magie, de tir et de corps à corps comme indiqué ci-contre.

Un tour de jeu comprend donc deux tours de joueur. Lorsqu'une règle fait référence à un *tour*, que ce soit dans ce livre, dans un livre d'armée ou dans une extension, il s'agit d'un tour de joueur ; dans le cas contraire, on parle de *tour de jeu*.

EXCEPTIONS

Lors d'une partie de Warhammer, vous tomberez parfois sur des exceptions à la séquence du tour décrite ci-dessus, par exemple lorsque des actions doivent être résolues sur-le-champ et non selon un ordre strict, ou lorsque les deux joueurs doivent agir simultanément. Il peut arriver que les actions d'un camp déclenchent l'apparition soudaine d'un type de troupe particulier, ou l'activation d'une règle spéciale hors séquence. Lorsque ce genre de chose se produit, les règles contiennent toutes les informations nécessaires pour gérer la situation.

MOUVEMENT

La maîtrise de la phase de mouvement est vitale pour remporter la victoire. C'est lors de cette phase que vous allez prendre l'ennemi à contre-pied, en déplaçant vos archers et vos cavaliers pour qu'ils dominent le champ de bataille, en positionnant vos régiments pour qu'ils menacent les flancs adverses et en lançant vos troupes à l'assaut au moment opportun. La phase de mouvement est divisée en quatre étapes : Début de tour, Charge, Mouvements obligatoires et Autres mouvements, comme indiqué ci-dessous.

Déplacer une armée est une part importante et souvent décisive dans toute bataille de Warhammer. Lorsque les généraux sont d'un même niveau, les mouvements sont aussi cruciaux et gratifiants que dans une partie d'échec. Cependant, à la différence d'un échiquier, une table de jeu n'est pas divisée en cases, les mouvements doivent donc être mesurés avec un mètre ruban ou une réglette.

Ce chapitre vous présente les règles pour déplacer vos unités sur la table et les faire manœuvrer, puis se plonge dans la structure de la phase de mouvement. Les mêmes règles gouvernent pratiquement tous les types de mouvement.

Les exceptions s'appliquant aux charges et aux fuites sont traitées au cours de l'étape appropriée. De plus, certaines unités se déplacent d'une manière particulière (comme les troupes volantes) ; il s'agit alors d'exceptions aux règles habituelles qui, par simplicité, sont détaillées plus loin dans ce livre.

DÉPLACER VOS UNITÉS

Une unité peut se déplacer en ligne droite d'une distance en ps allant jusqu'à sa valeur de Mouvement (M).

À Warhammer, le mouvement de base d'une figurine, et donc d'une unité de figurines, est un déplacement en avant, en ligne droite, d'un nombre de ps allant jusqu'à sa valeur de Mouvement.

Rappelez-vous qu'un soldat n'est pas autorisé à quitter son régiment, si bien qu'une unité se déplace comme une entité unique. Si, pour une raison ou une autre, l'unité dispose de plusieurs valeurs de Mouvement différentes, on considère que la totalité du régiment a la valeur de Mouvement de sa figurine la plus lente.

Une unité est une formation peu maniable qu'il est difficile de réorienter. Les figurines (et les unités) doivent avancer en ligne droite, à moins d'effectuer une manœuvre, ce que nous expliquerons plus loin.

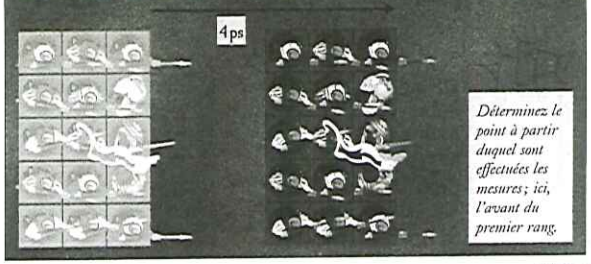
1PS DE DISTANCE

Lorsqu'elle se déplace, une unité n'a pas le droit d'approcher ou de passer à moins d'1 ps d'une autre unité, amie ou ennemie, ou d'un terrain infranchissable.

Cette règle permet de clarifier les choses. Il est important de pouvoir déterminer d'un simple regard où finit une unité et où commence une autre, et ceci peut être ardu lorsqu'elles sont trop proches, et d'autant plus si elles sont similaires. De même, lorsqu'il s'agit de régiments adverses, la règle d'1 ps de distance permet de différencier instantanément les unités simplement proches l'une de l'autre (auquel cas elles sont séparées par 1 ps) ou engagées au corps à corps (auquel cas elles sont au contact l'une de l'autre).

Vous noterez que cette règle ne s'applique pas au mouvement de charge décrit plus loin, et c'est logique puisqu'une charge a pour but d'amener un régiment au contact d'un autre. Il arrive aussi que la charge réussie d'une unité l'amène à moins d'1 ps d'un régiment qu'elle n'a pourtant pas chargé. Ceci est tout à fait acceptable, mais il est alors préférable de les séparer légèrement par souci de clarté.

Lorsqu'on déplace des figurines, une erreur fréquente consiste à mesurer la distance depuis l'avant d'un socle puis de placer la figurine de sorte que l'arrière de son socle se trouve au bout du mètre. Ceci est incorrect, car cela ajoute la profondeur du socle de la figurine (ou du régiment) à la distance mesurée.



Déterminez le point à partir duquel sont effectuées les mesures ; ici, l'avant du premier rang.

À pas de loup...

De tout temps, les joueurs ont noté la générosité de leurs adversaires lorsque ces derniers effectuaient des mesures, tout en ayant une confiance aveugle en leurs propres capacités de précision. La vérité est que nous faisons tous des erreurs de mesure de temps à autre, parce que c'est inévitable. Il convient toutefois d'être aussi précis que possible dans toutes vos mesures, tout en restant tolérant quant aux authentiques erreurs de votre adversaire. Il est également conseillé, lorsqu'une manœuvre est cruciale, d'effectuer les mesures nécessaires avant de déplacer la moindre figurine ou de jeter le moindre dé. Bien entendu, si votre adversaire persiste à tirer avantage de votre tolérance, vous avez toute latitude pour ne plus jamais jouer avec lui !

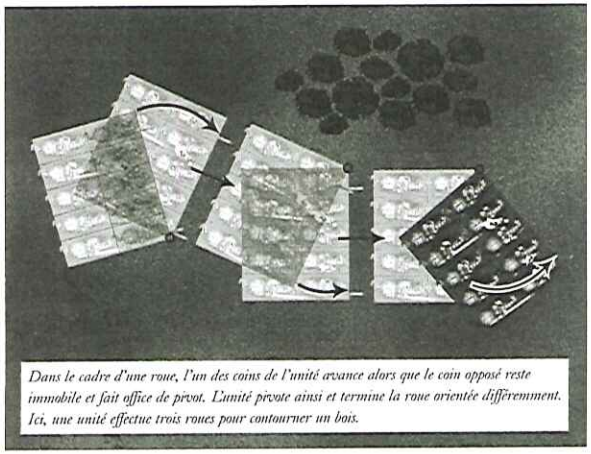
Lancier Elfe Noir

MANŒUVRES

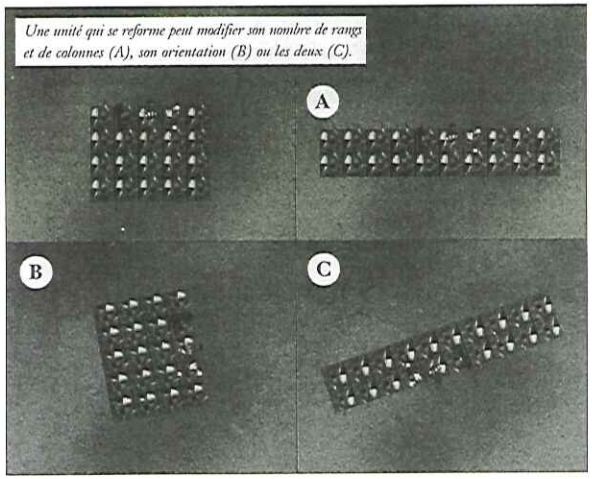
Deux manœuvres permettent à une unité de changer de direction et de modifier sa disposition : la roue et la reformation.

À l'instar d'un mouvement ordinaire, une unité ne peut pas effectuer une manœuvre si celle-ci l'amène à passer à moins d'1 ps d'une autre unité.

De plus, aucune des figurines d'une unité ne peut se déplacer de plus du double de sa valeur de Mouvement dans le cadre d'une manœuvre (par exemple, des Hommes avec un Mouvement de 4 peuvent se déplacer de 8 ps maximum).



Dans le cadre d'une roue, l'un des coins de l'unité avance alors que le coin opposé reste immobile et fait office de pivot. L'unité pivote ainsi et termine la roue orientée différemment. Ici, une unité effectue trois roues pour contourner un bois.



Une unité qui se reforme peut modifier son nombre de rangs et de colonnes (A), son orientation (B) ou les deux (C).

ROUE

Une roue est un virage accompli en faisant pivoter l'unité sur l'un de ses coins avant.

Accomplir une roue est souvent la meilleure façon de modifier la direction vers laquelle est tournée une unité tout en lui laissant le loisir d'avancer. Lorsqu'une unité accomplit une roue, son front avance tout en pivotant sur l'un de ses coins avant. L'unité tourne ainsi autour d'un axe imaginaire et termine la manœuvre en faisant face à une nouvelle direction. Il est inutile de mesurer la distance parcourue dans le cadre d'une roue effectuée par une unité en charge, mais les roues effectuées durant l'étape des autres mouvements sont mesurées selon les modalités suivantes.

Lorsqu'une unité accomplit une roue, toutes ses figurines comptent comme s'étant déplacées de la même distance que la figurine située à l'autre extrémité du premier rang par rapport au point de pivot. Une fois la roue terminée, l'unité peut se déplacer du mouvement qui lui reste. Une unité qui ne charge pas peut accomplir plusieurs roues au cours de son mouvement, et peut combiner librement mouvement en avant et roues, dans la limite de sa distance maximale de mouvement. Une unité ne peut pas effectuer de roue en reculant.

REFORMATION

Vous pouvez modifier la formation de votre unité et son orientation à condition de ne pas faire d'autres mouvements et de ne pas tirer.

Une unité peut changer d'orientation et de formation en accomplissant la manœuvre appelée "reformation". Son officier donne l'ordre d'adopter une nouvelle formation et les soldats gagnent leurs nouvelles positions.

Le point central de l'unité doit rester le même, mais hormis cela, la disposition, le nombre de rangs et l'orientation de l'unité peuvent être modifiés comme bon vous semble. Rappelez-vous qu'aucune figurine de l'unité ne peut se déplacer de plus du double de sa valeur de Mouvement.

Une reformation est une manœuvre complexe et empêche généralement une unité de se déplacer davantage lors de ce tour et d'utiliser des armes de tir lors de la phase de tir. Notez toutefois qu'une unité disposant d'un musicien peut parfois se reformer et rester à même de se déplacer et de tirer si elle dispose d'armes appropriées (voir page 95 pour plus de détails).

SÉQUENCE DE LA PHASE DE MOUVEMENT

Suivez toutes les étapes détaillées ci-contre. Au sein de chaque étape, vos unités peuvent agir dans l'ordre de votre choix, du moment que vous terminez une étape avant de passer à la suivante.

Une unité ne peut normalement agir qu'au cours d'une seule des étapes (à l'exception du début de tour) à moins que ses règles spéciales ne lui permettent d'en faire autrement.

LE PREMIER TOUR

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

Cela signifie qu'à moins que des règles spéciales ne soient en jeu, ou que vous disposiez d'une figurine telle qu'un Enfant du Chaos qui se déplace lors de l'étape des mouvements obligatoires, vous pouvez passer directement à l'étape des autres mouvements lors du premier tour de joueur de la partie.

RÉSUMÉ DU MOUVEMENT

1. **DÉBUT DE TOUR**
   Certaines figurines doivent résoudre des actions particulières au début du tour.
2. **CHARGES**
   Le joueur peut tenter de faire charger ses unités au corps à corps.
3. **MOUVEMENTS OBLIGATOIRES**
   Il peut arriver qu'un joueur n'ait aucun contrôle sur le mouvement d'une unité, le plus souvent lorsqu'elle fuit.
4. **AUTRES MOUVEMENTS**
   Comme vous vous en doutez, c'est l'étape où sont résolus tous les mouvements "ordinaires", faute d'un terme plus précis.

1. DÉBUT DU TOUR

Le joueur commence par résoudre les actions ou les règles qui prennent effet au début du tour.

Certains guerriers accomplissent des actions particulières au début du tour (les orques & gobelins doivent par exemple effectuer leurs tests d'*Animosité*). Ces règles sont assez rares, et expliquées clairement dans le livre d'armée correspondant.

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

Charges et statistiques

Si vous voulez mettre toutes les chances de votre côté pour mener à bien une charge, vous devez savoir que la distance de charge moyenne d'une unité est égale à la valeur de Mouvement de cette dernière plus 7 (7 étant le résultat le plus fréquent sur un jet de 2D6). Par exemple, une unité de skavens (Mouvement 5) charge en moyenne sur 12 ps. Prévoir une distance inférieure est un gage de sécurité, et il vous faudra un peu de chance pour charger plus loin que cette valeur moyenne.

2. CHARGE

L'étape des charges est peut-être la plus importante de toute la phase de mouvement, car il s'agit du moment où vous allez envoyer vos guerriers au corps à corps. Une bataille peut être gagnée ou perdue en fonction du bon minutage d'une charge. Chargez trop tôt et vos troupes perdront leur élan avant d'atteindre l'ennemi, ce qui fera échouer leur assaut ; hésitez et c'est l'ennemi qui prendra les devants. Il vous faut donc choisir le bon moment avant d'envoyer vos troupes récolter les lauriers de la victoire !

Lors de cette étape, vous désignez l'une de vos unités et déclarez la charge que vous voulez la voir accomplir. L'unité visée par l'assaut peut tenir sa position, ou réagir à l'assaut, soit en tirant sur les agresseurs, soit en s'enfuyant.

Une fois la réaction à cette charge résolue, choisissez une autre de vos unités que vous voulez faire charger, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes vos charges aient été déclarées et que toutes les réactions qu'elles suscitent aient été résolues. Il est alors temps d'effectuer vos jets de charge et de résoudre les charges elles-mêmes.

DÉCLAREZ LA CHARGE

Le joueur choisit l'une de ses unités et annonce quelle unité ennemie elle va charger. L'ennemi doit alors résoudre sa réaction à cette charge avant qu'une autre puisse être déclarée.

La première chose à faire lors de cette étape est de déclarer les charges que vous souhaitez lancer. À quelques exceptions près, vous n'êtes jamais obligé de charger : la décision ne revient qu'à vous, restez donc sourd aux railleries de l'ennemi ! Cependant, la charge est le seul moyen par lequel vos troupes peuvent affronter l'adversaire au corps à corps. Si vous voulez attaquer un ennemi, vous devez le charger : vous ne pouvez pas aller au corps à corps sans avoir déclaré une charge.

Pour déclarer une charge, vous devez désigner laquelle de vos unités va charger, et quelle unité adverse est sa cible. Par exemple, vous pouvez déclarer que votre régiment de guerriers skavens va charger telle unité de lanciers hauts elfes.

Vous avez toujours le droit de mesurer la distance séparant votre unité en charge et sa cible avant de déclarer ladite charge, cette mesure préalable pouvant vous faire changer d'avis !

LA CHARGE

i. Déclarez une charge.

ii. Résolvez la réaction à la charge.

iii. Reprenez à l'étape i. jusqu'à ce que toutes les unités que vous voulez faire charger aient suivi i et ii.

iv. Déplacez vos unités en charge dans l'ordre de votre choix.

Lorsque vous déclarez une charge, au moins l'une des figurines de votre unité doit pouvoir tracer une ligne de vue jusqu'à sa cible, et celle-ci doit se trouver au moins en partie dans l'arc frontal de l'unité qui charge.

PUIS-JE CHARGER ?

Certaines unités sont incapables de charger. Le plus souvent, c'est parce qu'elles sont déjà engagées au corps à corps, mais d'autres circonstances, comme la *fuite* ou les effets d'une règle spéciale, peuvent empêcher un régiment de déclarer une charge. Ces autres situations sont assez rares et seront expliquées clairement lorsque vous les rencontrerez.

Une unité ne peut pas déclarer une charge impossible, c'est-à-dire une charge qu'elle ne peut en aucun cas réussir, soit parce que l'ennemi est au-delà de sa distance de charge maximale, soit parce que des obstructions l'empêcheront d'accomplir le mouvement qui l'amènera au contact de l'ennemi. Notez que si l'obstruction en question est une autre unité, et qu'il existe une possibilité que cette unité dégage le chemin avant que la charge soit résolue, la charge est techniquement possible et peut donc être déclarée (rappelez-vous toutefois que vous devez voir votre cible pour pouvoir déclarer une charge).

Pour prendre cette décision, vous devez savoir comment est géré un mouvement de charge (voir page 18).

RÉACTION À LA CHARGE

Une unité ennemie visée par une charge doit tenir sa position ou réagir à la charge, en tirant sur les troupes en charge ou en s'enfuyant. Une fois la réaction à la charge résolue, le joueur qui charge peut désigner une autre unité souhaitant charger, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes ses charges aient été déclarées.

Lorsque vous déclarez une charge, l'unité visée ne va pas forcément attendre passivement que vos guerriers lui courent droit dessus, loin de là !

Selon l'armement ou les capacités de la cible, elle peut choisir d'attendre ses assaillants de pied ferme afin de mieux les repousser, de les gratifier d'une volée de tirs pendant leur charge ou de tourner les talons dans l'espoir de survivre pour combattre un autre jour.

La façon dont répond une unité à une charge est appelée *réaction à une charge*. Dès que votre adversaire déclare une charge, vous devez déclarer comment réagit l'unité visée. Il existe deux types de réaction à une charge : *tenir sa position & tirer*, et *fuir*. Une unité qui ne déclare pas de réaction à une charge est considérée comme *tenant sa position*.

TENIR SA POSITION

Si une unité *tient sa position*, elle se tient prête à recevoir la charge.

Une unité choisit généralement de *tenir sa position* si elle n'a pas d'armes de tir et pense avoir ses chances lors de la mêlée à venir. Les unités qui sont déjà engagées au corps à corps ne peuvent que *tenir leur position*. Les unités qui *tiennent leur position* restent exactement où elles se trouvent et attendent la charge.

TENIR SA POSITION & TIRER

Si une unité choisit de *tenir sa position & tirer*, elle prépare ses armes pour libérer une volée de tirs sur les ennemis qui se ruent sur elle. Évidemment, cette réaction ne peut être choisie que si l'unité dispose d'armes de tir.

Dans la mesure où l'unité chargée doit avoir le temps de viser et de tirer, cette réaction ne peut être déclarée que si la distance qui sépare l'unité de l'ennemi en charge est supérieure à la caractéristique de Mouvement de ce dernier.

Par exemple, si une unité d'orques (Mouvement 4) déclare une charge contre une unité d'Arquebusiers de l'Empire, ces derniers ne peuvent "tenir leur position & tirer" que si les orques sont à plus de 4 ps d'eux.

Si la réaction *tenir sa position & tirer* est déclarée, l'unité effectue une attaque de tir ordinaire (mais hors séquence) contre l'unité qui la charge (voir page 38 pour la résolution des attaques de tir). Une fois l'attaque de tir et l'éventuel test de *panique* qu'elle a causé (voir page 62) résolus, on considère simplement que l'unité *tient sa position*.

La réaction *tenir sa position & tirer* peut être déclarée contre un ennemi qui commence sa charge hors de portée des armes de tir de l'unité : les tirs sont résolus normalement, en considérant que l'ennemi se trouve à la portée maximale des armes utilisées. Si la charge échoue pour une raison ou une autre, on part du principe que l'ennemi a eu le temps d'arriver à portée de tir avant de se replier finalement.

Dans la plupart des cas, il vaut mieux *tenir sa position & tirer* que seulement *tenir sa position* : cela vous permet d'abattre quelques ennemis avant le contact, ce qui est toujours une bonne chose !

FUIR

Enfin, la réaction *fuir* parle d'elle-même : l'unité tourne les talons et s'enfuit plutôt que de recevoir la charge.

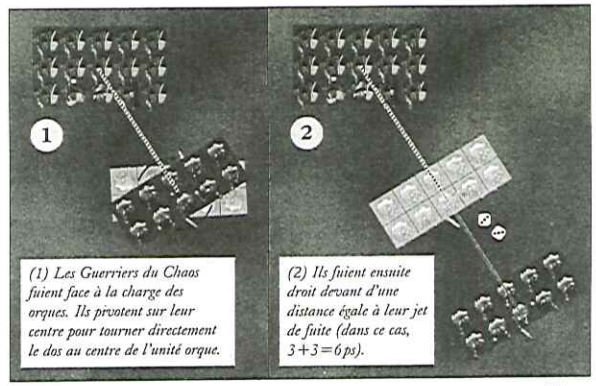
Normalement, vous déclarez une réaction de *fuite* lorsque vous pensez que votre unité n'a aucune chance de survivre au combat à venir. La réaction *fuir* n'est pas toujours volontaire : les unités déjà en *fuite* doivent toujours déclarer cette réaction lorsqu'elles sont chargées, et certaines créatures peuvent forcer une unité à *fuir* en la privant de ses autres options (voir les règles de *terreur* page 78).

Si une unité choisit la réaction *fuir*, pour quelque raison que ce soit, suivez la procédure suivante.

- Faites immédiatement pivoter l'unité sur son centre, de sorte qu'elle tourne le dos au centre de l'ennemi qui la charge (en ignorant les autres unités et les terrains infranchissables). Ce pivot est "gratuit" et ne réduit pas la distance dont va fuir l'unité.

- Après cela, l'unité fuit de 2D6 ps droit devant elle, comme décrit dans le paragraphe Déplacer les Unités en Fuite de l'étape des mouvements obligatoires (voir page 25).

Notez que cette réaction ne garantit pas la survie de votre unité. Si son jet de fuite est bas et le jet de charge de ses agresseurs assez haut, elle peut être rattrapée, comme décrit plus loin.



(1) Les Guerriers du Chaos fuient face à la charge des orques. Ils pivotent sur leur centre pour tourner directement le dos au centre de l'unité orque.

(2) Ils fuient ensuite droit devant d'une distance égale à leur jet de fuite (dans ce cas, 3+3=6 ps).

J'ai oublié un truc au bivouac...

La fuite n'est pas l'apanage des couards : un général rusé peut utiliser une réaction de fuite bien minutée pour faire sortir un ennemi impétueux de sa ligne de bataille et l'attirer dans un piège qui lui sera fatal. Bien entendu, pareilles mesures ne vont pas sans risques, car l'unité qui fuit risque de ne pas se rallier et, pire, peut répandre la panique au milieu de vos lignes.

Goule

REDIRIGER UNE CHARGE

Si l'unité visée déclare la réaction *fuir*, l'unité qui charge est confrontée à un choix: elle peut soit tenter de terminer sa charge contre l'unité qu'elle visait, désormais en fuite, soit tenter de rediriger sa charge en réussissant un test de Commandement. Si le test est raté, elle doit terminer sa charge contre sa cible initiale. Si le test est réussi, elle peut déclarer une charge contre une autre cible viable (cette nouvelle cible peut déclarer comme d'ordinaire une réaction). S'il n'y a pas d'autre cible à charger, l'unité ne peut pas effectuer de test pour rediriger sa charge.

Une unité ne peut rediriger sa charge qu'une seule fois par tour.

FUIR HORS DU CHAMP DE BATAILLE

Si une unité en fuite touche le bord de table (ou le franchit), elle est entièrement retirée du jeu et compte comme étant détruite. On considère qu'elle se disperse loin des combats et ne se regroupera qu'une fois la bataille terminée.

CHARGER PLUSIEURS UNITÉS

Normalement, une unité ne peut déclarer une charge que contre une seule unité ennemie. Cependant, s'il vous est impossible de terminer une charge contre une unité ennemie sans entrer en contact avec une autre unité adverse, l'unité qui charge doit aussi déclarer une charge contre l'autre unité (ou les autres unités le cas échéant). Chaque unité visée par la charge doit déclarer et résoudre sa réaction à la charge (dans l'ordre choisi par le joueur qui les contrôle). Comme d'habitude, on considère que les unités qui ne déclarent pas de réaction *tiennent leur position*.

ILS SONT TROP NOMBREUX!

Une unité chargée par plusieurs régiments ennemis peut être amenée à déclarer plusieurs réactions durant la même étape.

Une unité ne peut *tenir sa position & tirer* qu'une seule fois par étape de charge: elle n'a pas le temps d'en faire plus. Cela ne signifie pas qu'elle doit forcément tirer sur la première unité à déclarer sa charge contre elle: elle peut choisir de *tenir sa position* contre une première charge, de *tenir sa position & tirer* face à une deuxième et même finalement de *fuir* face à une troisième!

Une unité qui déclare *fuir* au moins une fois lors de l'étape des charges devra continuer de *fuir* si d'autres charges sont déclarées contre elle lors de ce tour, comme décrit plus tôt.

Par exemple, une unité de Gobelins de la Nuit déclare une charge contre une unité d'Archers hauts elfes. Les elfes pourraient "tenir leur position & tirer" sur les gobelins, mais estiment qu'ils vont également être chargés par des Gobelins sur Loup non loin, et décident donc de simplement "tenir leur position" face aux Gobelins de la Nuit. Il s'avère que les chevaucheurs de loups déclarent bel et bien une charge sur les elfes, qui cette fois décident de "tenir leur position & tirer". Enfin, le joueur peau-verte lance sa véritable attaque: la charge d'une unité d'Orques Noirs. Ayant déjà "utilisé" leur réaction tenir sa position & tirer, les elfes décident de "fuir" cette troisième charge!

DÉTERMINER LA PORTÉE DE CHARGE ET DÉPLACER LES UNITÉS EN CHARGE

Une fois toutes les réactions aux charges déclarées et résolues, il est temps de déterminer si les charges sont réussies! Bien des facteurs peuvent empêcher une charge d'aboutir: l'unité peut devenir désorganisée lors de sa ruée, ses membres se gênant mutuellement dans leur hâte d'arriver au contact. Il peut aussi arriver que l'unité ne soit guère pressée d'arriver au contact malgré ses ordres et hésite; enfin, les soldats peuvent perdre leur élan en raison d'une fatigue imprévue.

Le joueur dont c'est le tour choisit l'une des unités en charge, détermine sa portée, résout la charge ratée ou réussie qui en résulte, puis passe à une autre unité en charge, le tout dans l'ordre de son choix (la seule exception à cette règle concerne la charge d'une même cible par plusieurs unités, voir page 23).

Fuites improbables

Il arrive que les règles de fuite créent des situations inattendues, comme celle d'une unité fuyant droit vers les lignes ennemies, ou fuyant la charge d'un petit régiment adverse pour se jeter dans les griffes d'une unité ennemie encore plus dangereuse. Ceci peut sembler très étrange, mais c'est en fait délibéré: les troupes en fuite n'ont pas une conscience très claire de leur environnement, car toute leur attention est focalisée sur ce qui a provoqué leur fuite, si bien qu'elles ignorent souvent les dangers plus graves, jusqu'à ce qu'il soit trop tard...

DÉTERMINER LA PORTÉE DE CHARGE

La portée de charge d'une unité est égale à 2D6ps + sa valeur de Mouvement. Si la portée de charge est égale ou supérieure à la distance qui sépare l'unité en charge de sa cible, la charge est réussie. Si la portée de charge est inférieure à cette distance, la charge est ratée.

Comme on peut s'y attendre, la portée de charge d'une unité dépend de sa valeur de Mouvement: une unité rapide dispose d'une plus grande distance de charge qu'une unité lente, ce qui est logique. Ceci dit, il est tout aussi logique qu'une unité puisse dépasser sa valeur de Mouvement lorsqu'elle charge, puisqu'on considère que ses soldats pressent le pas. Pour représenter ces facteurs ainsi que la part de hasard de l'événement, la portée de charge d'une unité est un nombre de ps égal à la somme de sa valeur de Mouvement et du résultat de 2D6, soit 2D6+M ps. Ceci rend incertaines les charges à longue portée, comme il se doit.

Une fois la portée de charge d'une unité établie, mesurez la distance qui la sépare de sa cible. Si cette distance est supérieure à sa portée de charge, l'unité se rend compte qu'elle ne pourra pas maintenir son élan jusqu'au contact de l'ennemi et rate sa charge. Si la distance est inférieure ou égale à la portée de charge, l'unité atteint l'ennemi et réussit sa charge.

Si vous chargez plusieurs unités ennemies, rappelez-vous que la portée de charge doit vous permettre d'atteindre toutes vos cibles, autrement la charge ne peut être résolue que contre les unités à portée.

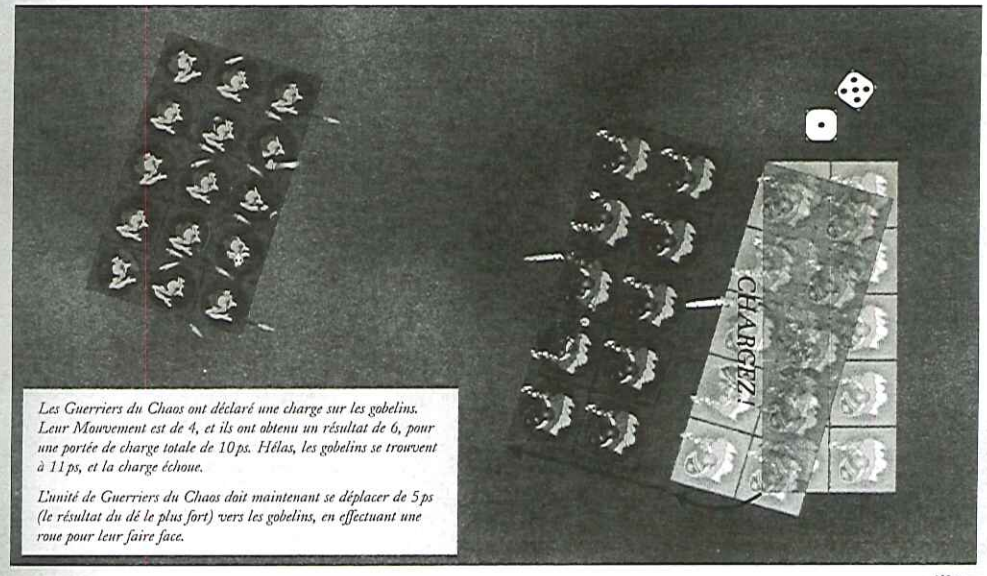
Gor Homme-bête

CHARGE RATÉE

Une unité qui rate sa charge se déplace directement vers sa cible d'un nombre de ps égal au score du dé ayant obtenu le résultat le plus haut lors du jet de charge.

Une unité qui rate sa charge se dirige vers l'ennemi puis se rend compte qu'elle n'arrivera pas à l'atteindre en conservant son élan. Les guerriers perdent leur enthousiasme et la charge échoue.

Une unité qui rate sa charge se déplace directement vers sa cible d'une distance en ps égale au résultat du dé ayant obtenu le plus haut résultat sur les 2D6 du jet de charge (ainsi, si les dés donnent un 2 et un 5, l'unité qui a raté sa charge se déplace de 5 ps) par le chemin le plus court, en effectuant des roues pour éviter les décors infranchissables et les unités amies ou ennemies.

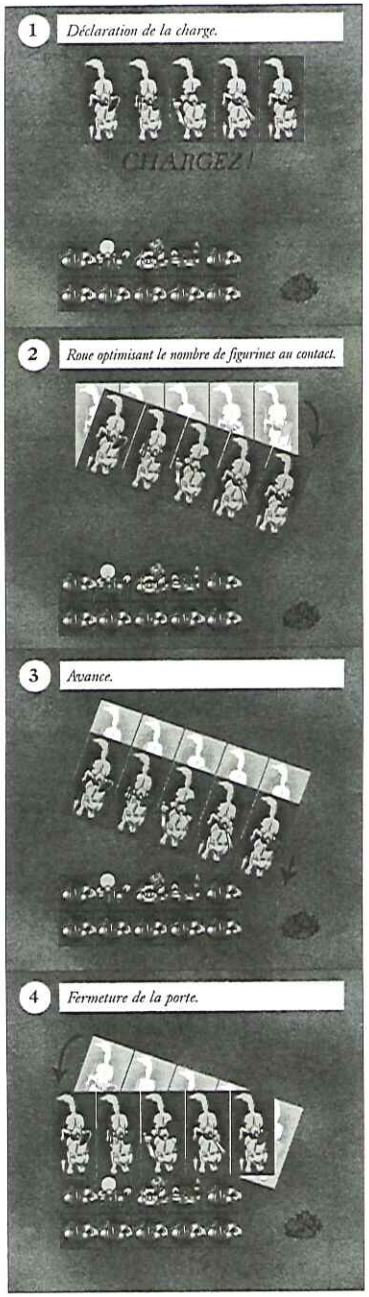


Les Guerriers du Chaos ont déclaré une charge sur les gobelins. Leur Mouvement est de 4, et ils ont obtenu un résultat de 6, pour une portée de charge totale de 10 ps. Hélas, les gobelins se trouvent à 11 ps, et la charge échoue.

L'unité de Guerriers du Chaos doit maintenant se déplacer de 5 ps (le résultat du dé le plus fort) vers les gobelins, en effectuant une roue pour leur faire face.

Problèmes inattendus

Il peut arriver que vous déclariez une charge en toute bonne foi, et que vous vous rendiez compte après coup que la proximité d'autres unités, du décor ou simplement les caprices de la géométrie (aussi appelés "ça passe pas") empêchent la charge d'être accomplie. Dans de tels cas, le plus simple est de considérer que la charge est ratée, selon les règles données plus tôt. Vous pouvez aussi faire comme si la charge n'avait jamais eu lieu.



DÉPLACER LES UNITÉS EN CHARGE

Les unités qui ont réussi leur charge sont déplacées au contact de l'ennemi. Elles avancent droit vers l'ennemi, mais ont le droit d'effectuer une seule roue de 90° maximum au cours de leur mouvement, et une autre, sans limite d'arc, lorsqu'elles arrivent au contact. Autant de figurines que possibles, des deux camps, doivent être au contact au terme de ces mouvements.

Si votre portée de charge est suffisante, il est temps de terminer la charge en question pour aller au contact de l'ennemi. Une unité qui charge bénéficie d'un mouvement illimité, car il a déjà été déterminé qu'elle était à portée de l'ennemi ; à ce stade, ne vous préoccupez plus des distances !

Ceci dit, le mouvement de charge est sujet à des restrictions importantes : l'unité doit avancer en ligne droite, si ce n'est qu'elle peut, au cours de ce mouvement, effectuer une seule roue de 90° maximum. Vous êtes libre d'effectuer cette roue pour vous placer comme bon vous semble contre le côté de l'unité que vous avez chargé, mais vous devez faire en sorte qu'autant de figurines que possible, des deux camps, se retrouvent au contact de l'ennemi ! Ainsi, cette roue ne peut pas être utilisée pour diminuer le nombre de figurines au contact, à moins bien entendu que vous n'ayez pas le choix et que la roue soit nécessaire pour éviter une autre unité ou du terrain infranchissable.

Il est important de noter qu'une unité peut s'approcher à moins d'1 ps d'une autre unité lorsqu'elle charge, et pas seulement de sa cible. C'est la seule occasion où cela est possible.

S'Aligner sur l'Ennemi

Dans la plupart des cas, déplacer l'unité en charge comme décrit plus haut aboutira à un contact par le coin entre celle-ci et sa cible, ce qui est passablement incongru. Dans la réalité, les guerriers des deux camps se jetteraient les uns sur les autres et combleraient ainsi l'écart entre les deux régiments ; et c'est ce que nous faisons dans une partie de Warhammer.

Une fois que l'unité qui charge est en contact avec sa cible, elle doit si nécessaire effectuer une deuxième roue, gratuite, pour amener son front en contact avec le côté de l'unité qu'elle a chargé, optimisant le nombre de figurines au contact dans les deux camps. On appelle cela "fermer la porte".

CHARGES DE FLANC ET DE DOS

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

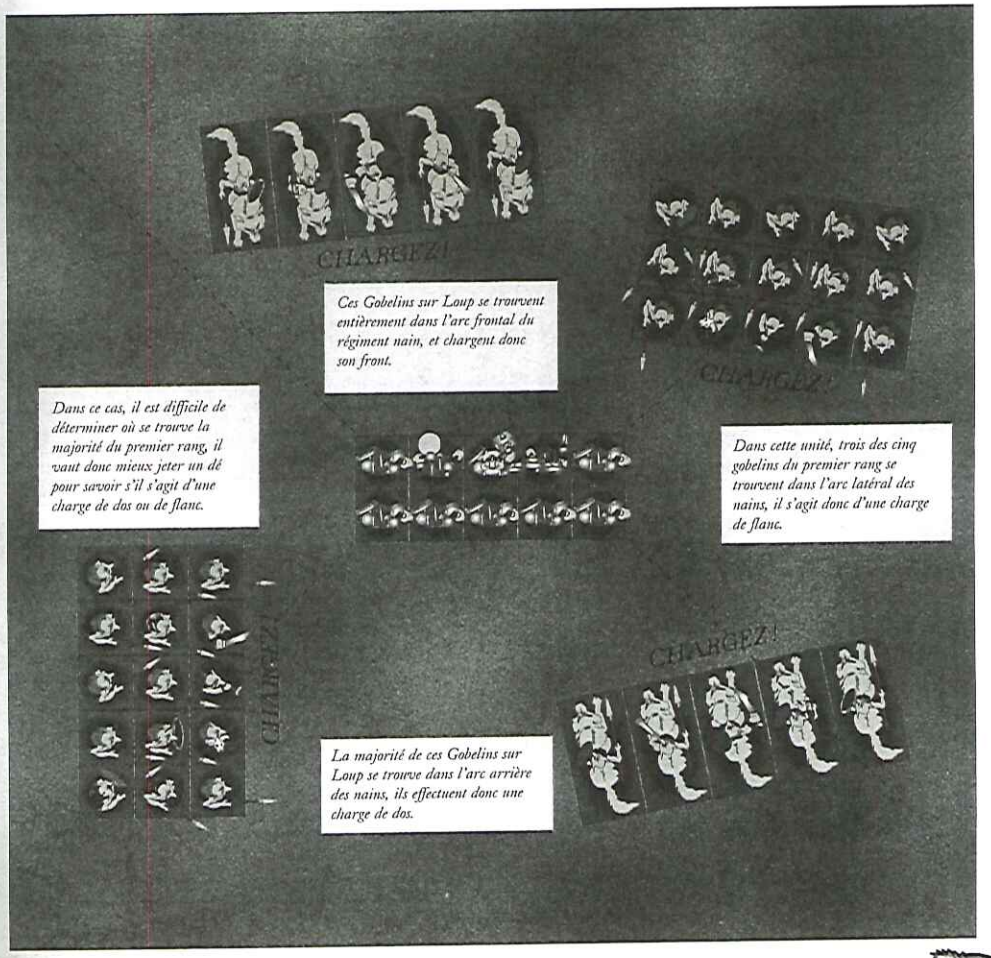
La position d'une unité lorsqu'elle déclare sa charge détermine si elle va charger le front, les côtés ou le dos de sa cible. Si le premier rang de l'unité en charge se trouve dans l'arc frontal de sa cible, il s'agit d'une charge de front.

Les unités commençant généralement la partie face à face, il s'agit de la situation la plus répandue. Cependant, si le premier rang de l'unité qui charge se trouve dans l'arc latéral de sa cible, il s'agit d'une charge de flanc, et d'une charge de dos s'il se trouve dans l'arc arrière de sa cible. On détermine si une unité va charger le front, le flanc ou le dos de sa cible avant que la charge ne soit déclarée, pensez donc à considérer cela avant de déclarer la réaction de la cible.

Si le premier rang de l'unité qui charge est à cheval sur deux zones, on considère qu'elle se trouve dans la zone où se situent la majorité des figurines de son premier rang. En cas de doute, tirez au dé.

Du sens des choses

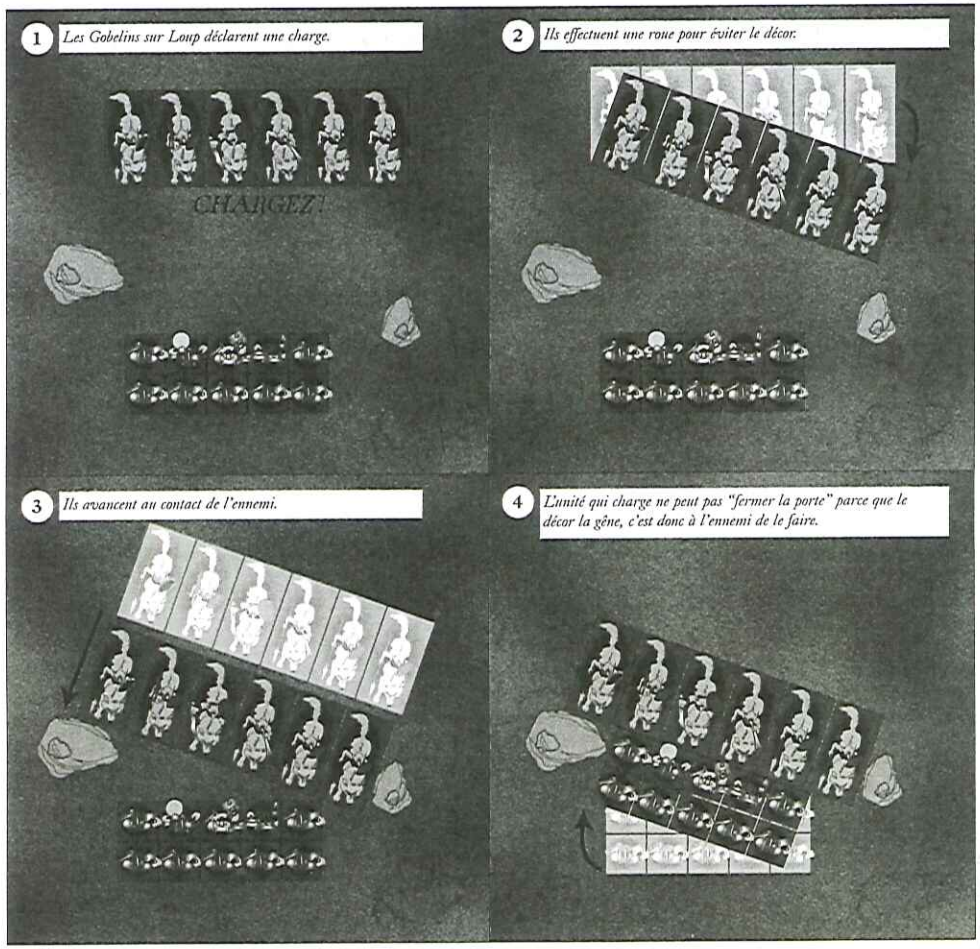
L'orientation des unités est d'une importance cruciale au corps à corps : si vous attaquez l'ennemi de flanc ou de dos, vous avez de bonnes chances de remporter le combat. Il est donc vital qu'en cas de doute, vous discutiez avec votre adversaire de l'orientation relative des unités lorsque vous déclarez vos charges, car il ne s'attend pas forcément à être chargé dans le dos !

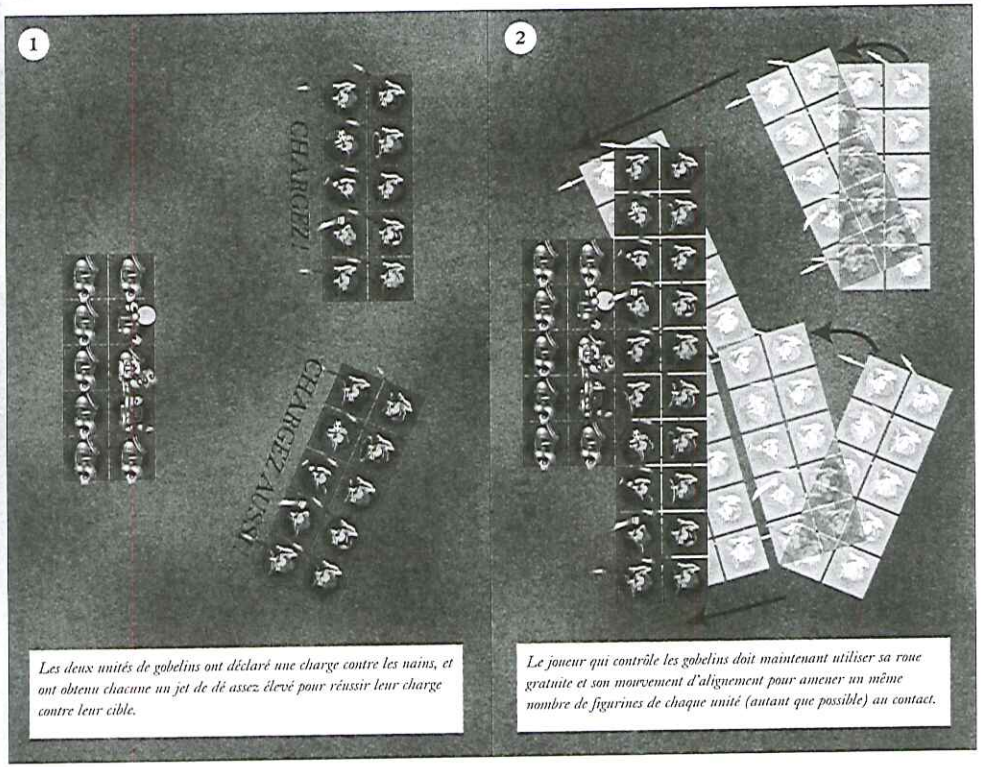


SITUATIONS INHABITUELLES

Il arrive qu'une unité en charge puisse arriver au contact de sa cible, mais ne puisse pas fermer la porte parce que son chemin est bloqué, le plus souvent par du décor ou une autre unité. Lorsque cela se produit, le joueur de l'unité en charge doit s'efforcer de mener à bien sa charge en évitant l'obstruction. Ceci peut être fait en augmentant ou en diminuant l'ampleur de la roue effectuée au cours du déplacement, ou en modifiant la manière dont la porte va être fermée. Dans certains cas, l'unité ennemie pourrait avoir à fermer la porte à la place de l'unité en charge (voir le diagramme ci-dessous), comme cela se produirait dans la réalité. Si malgré tout cela il est impossible d'éviter l'obstacle, la charge rate.

Lorsque vous chargez, vous devez toujours garder en tête un principe important : une unité ne peut en aucun cas utiliser son mouvement de charge pour aller au contact d'une unité contre laquelle elle n'a pas déclaré de charge.





Les deux unités de gobelins ont déclaré une charge contre les nains, et ont obtenu chacune un jet de dé assez élevé pour réussir leur charge contre leur cible.

Le joueur qui contrôle les gobelins doit maintenant utiliser sa roue gratuite et son mouvement d'alignement pour amener un même nombre de figurines de chaque unité (autant que possible) au contact.

CHARGER UN ENNEMI EN FUITE

Si, pour une raison ou une autre, une unité réussit une charge contre un ennemi en fuite, déplacez la ou les unités en charge jusqu'au contact des fuyards, après quoi l'unité en fuite est détruite par la charge : la plupart de ses soldats sont massacrés ou piétinés, et les rares survivants se dispersent sans la moindre intention de retourner se battre. Retirez l'unité entière comme perte.

Une unité en charge qui détruit des fuyards de la sorte se retrouvera parfois loin de ses lignes et vulnérable aux contre-charges ennemies. Par conséquent, nous autorisons l'unité en charge à tenter de se reformer en effectuant un test de Commandement. Si le test est raté, les troupes sont tellement prises par le massacre qu'elles n'ont pas le temps de se reformer. Si le test est réussi, l'unité peut immédiatement effectuer une manœuvre de *reformation* (voir page 14). Dans tous les cas, l'unité ne pourra plus se déplacer lors de cette phase de mouvement.

CHARGES MULTIPLES SUR UNE UNITÉ

Si plusieurs unités déclarent une charge contre une seule unité, déterminez leur portée de charge au même moment. Leur mouvement de charge devra ensuite être effectué de sorte qu'un même nombre de figurines de chaque unité se retrouve au contact de l'ennemi, dans la mesure du possible. Rappelez-vous toutefois que l'objectif principal est d'optimiser le nombre de figurines au contact dans les deux camps, il est donc acceptable qu'une des deux unités ait plus de combattants engagés que l'autre si faire autrement réduit le nombre total de figurines combattantes.

Il peut aussi arriver que des jets de dés exceptionnels impliquent que la charge soit menée par davantage d'unités que ce qu'il est possible d'en placer au contact de l'ennemi. Dans ce cas, le joueur qui les contrôle doit désigner lesquelles de ses unités vont aller au contact. Celles qui en sont incapables comptent comme ayant raté leur charge.

Champion du Chaos de Khorne

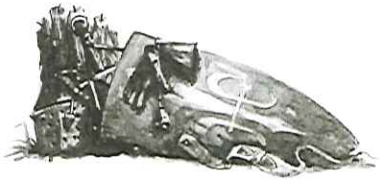
Fuite!

3. MOUVEMENTS OBLIGATOIRES

D'une manière générale, un joueur peut déplacer ses unités comme il l'entend dans les limites des règles gouvernant le mouvement. Il peut cependant arriver que ses troupes échappent à tout contrôle pour diverses raisons, par exemple parce qu'elles sont submergées par l'effroi, manipulées par la magie, désorientées (ou tout simplement pas très futées). Le joueur n'a alors aucun contrôle sur leur mouvement, celui-ci étant alors qualifié de *mouvement obligatoire*.

Les mouvements obligatoires sont effectués après que les charges ont été résolues, mais avant les autres mouvements.

La fuite est le plus répandu des mouvements obligatoires, et seul un général particulièrement chanceux ou doué n'assistera pas au pitoyable spectacle de ses troupes tenter d'échapper aux combats. Vous devez résoudre les actions des troupes en fuite avant les autres mouvements obligatoires. Heureusement, vous avez une chance de rallier vos couards avant qu'ils ne continuent de fuir!



RALLIER LES UNITÉS EN FUITE

Le joueur fait effectuer un test de Commandement à chacune de ses unités en fuite. Si le test est réussi, l'unité s'arrête de fuir et se reforme. Une unité qui dispose de moins de 25% de ses effectifs de départ ne peut se rallier que sur un double 1.

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

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

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

Une unité qui tente de se rallier doit effectuer un test de Commandement, comme expliqué page 10. Si l'unité a été réduite à un quart (25%) ou moins des figurines qu'elle comptait au début de la bataille, elle ne peut réussir ce test que sur un résultat de double 1, quelle que soit sa valeur de Commandement (les survivants sont trop démoralisés pour songer à se rallier, à moins d'un petit miracle...)

Si le test de ralliement est raté, l'unité continue de fuir comme décrit page de droite.

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

Une unité qui vient de se rallier avec succès effectue immédiatement une manœuvre de *reformation*, comme décrit page 14, si bien qu'elle peut se réorienter vers l'ennemi plutôt que de lui tourner le dos. Une unité ralliée ne pourra pas accomplir d'autres actions durant cette phase de mouvement, et ne pourra pas effectuer d'attaques de tir lors de la phase du même nom, les soldats étant trop occupés à reprendre leur position (et leur souffle) après leur fuite.

Principes de mesure

La nature de Warhammer, la variété des décors qui ornent les champs de bataille et l'esthétique des figurines mêmes signifient qu'il est impossible d'effectuer des mouvements parfaitement précis; il arrive toujours qu'une fraction de ps apparaisse ou disparaisse au fur et à mesure que les lignes avancent et que les unités se reforment. Dans l'ensemble, cela ne devrait pas vous tracasser outre mesure, car il vaut mieux que la partie conserve son élan plutôt que de passer des heures sur la moindre mesure. Toutefois, lorsqu'un mouvement s'avère particulièrement important ou qu'une mesure précise est nécessaire, il est de bon ton d'expliquer précisément à votre adversaire ce que vous essayez de faire avant de déplacer la moindre figurine.

DÉPLACER LES UNITÉS EN FUITE

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

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

Dans la mesure où les troupes en fuite ne sont plus en formation, elles ignorent les obstacles de n'importe quel type au cours de leur repli. Une unité en fuite peut traverser les autres unités (amies ou ennemies) et les terrains infranchissables: on considère qu'elle évite l'obstacle ou se fraie un passage, poussée par l'énergie du désespoir. Si son mouvement de fuite se termine "sur" ou à moins d'1 ps d'une autre unité ou d'un terrain infranchissable, elle continue de fuir en ligne droite jusqu'à ce qu'elle ait dépassé l'obstruction, puis s'immobilise.

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

Par conséquent, chaque figurine en fuite doit effectuer un test de terrain dangereux pour chaque unité ennemie ou terrain infranchissable qu'elle traverse lors de sa fuite. Vous trouverez plus de détail sur les tests de terrain dangereux et le terrain infranchissable dans le chapitre Champ de Bataille, page 116.

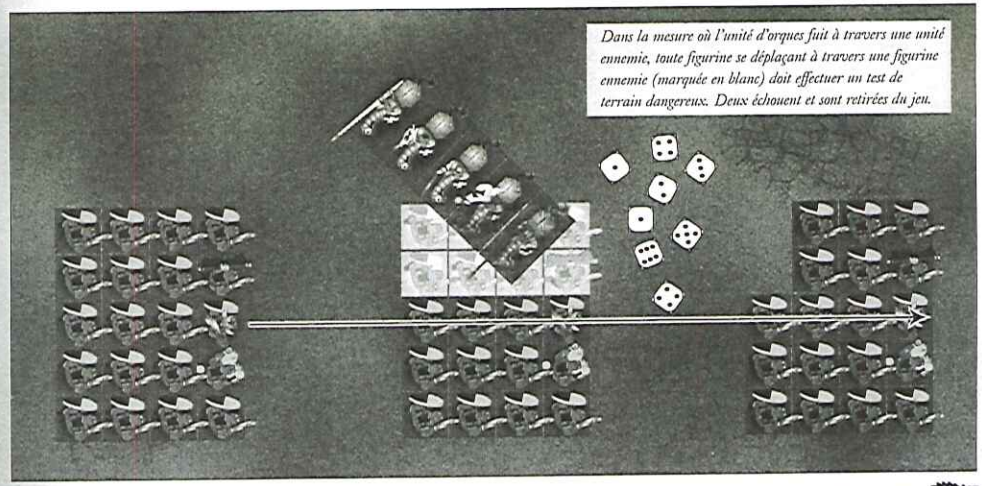
La fuite à travers des amis a aussi des conséquences: après tout, voir leurs rangs traversés par des alliés fous de terreur a de quoi ébranler le courage de vos soldats. Toute unité traversée par des amis en fuite doit effectuer un test de *panique*, comme décrit page 62, dès que l'unité en fuite a terminé son mouvement.

Dès qu'une unité en fuite arrive au contact du bord du champ de bataille, elle déserte et ne reviendra plus. Elle compte comme étant détruite à tous points de vue pour ce qui est des règles.

Pèlerin du Graal Bretonnien

AUTRES MOUVEMENTS OBLIGATOIRES

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



Dans la mesure où l'unité d'orques fuit à travers une unité ennemie, toute figurine se déplaçant à travers une figurine ennemie (marquée en blanc) doit effectuer un test de terrain dangereux. Deux échouent et sont retirées du jeu.

Le savoir-bouger

Après l'intensité de la charge, il serait aisé de percevoir les autres mouvements comme étant accessoires, mais c'est tout sauf vrai, car c'est lors de cette étape que vous mettez en place vos charges du tour suivant (sans parler du positionnement qui conditionnera la magie et les tirs de ce tour). Pensez simplement que plus vous vous approchez de l'ennemi, et plus il aura de facilités à vous charger lors de son tour.

4. AUTRES MOUVEMENTS

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

DÉPLACER VOS UNITÉS

Durant l'étape des autres mouvements, vos unités qui n'ont pas chargé, fui, ne se sont pas ralliées, n'ont pas été sujettes à un mouvement obligatoire et ne sont pas engagées au corps à corps peuvent se déplacer et accomplir des manœuvres, comme décrit page 13.

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

RECULER

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

DÉPLACEMENT LATÉRAL

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

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

Par exemple, une unité d'elfes (Mouvement 5) peut avancer de 5 ps, reculer ou se déplacer latéralement de 3 ps (2,5 ps arrondi à l'entier supérieur).

MARCHE FORCÉE

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

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

Les troupes qui effectuent une marche forcée se déplacent du double de leur valeur de Mouvement, l'arme au fourreau ou sur l'épaule. Une unité qui effectue une marche forcée n'a pas le droit de se reformer, car cela perturberait son mouvement, et elle ne peut pas non plus reculer ou se déplacer latéralement. Elle peut normalement effectuer des roues, comme on peut imaginer une colonne de troupes le faire pour suivre les méandres d'une route, par exemple.

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

ENNEMI EN VUE!

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

Encenseur à Peste Skaven

FIGURINES INDIVIDUELLES ET MOUVEMENTS

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

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

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

QUITTER LA TABLE

À l'exception des unités en fuite (comme vu plus tôt) et des troupes qui poursuivent (voir la phase de corps à corps page 56), les unités n'ont pas le droit de quitter la table.

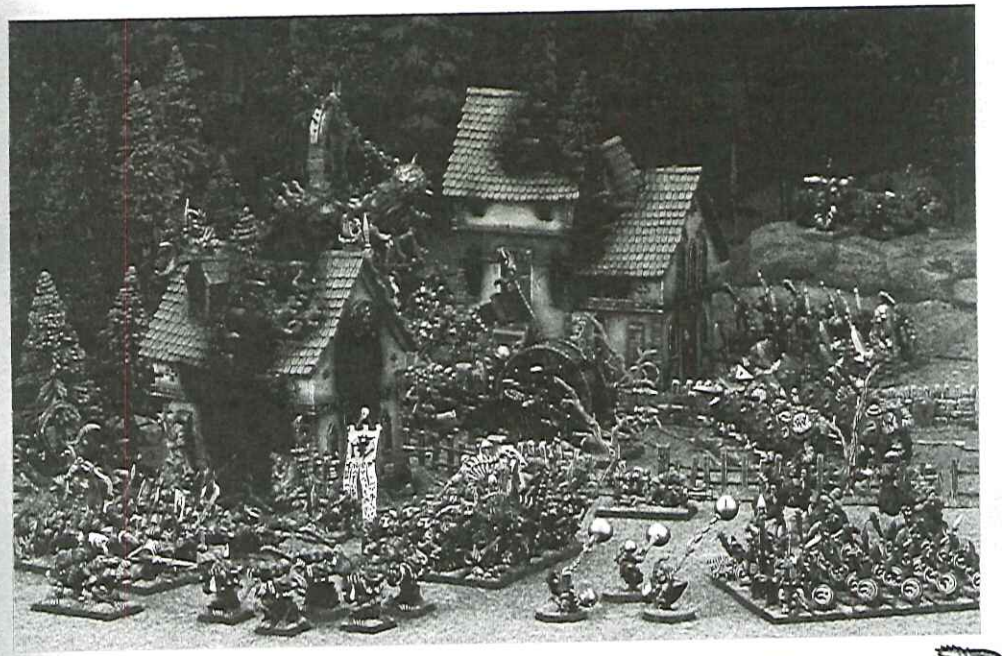
RENFORTS

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

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

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

Démonette de Slaanesh



MAGIE

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

Une fois la phase de mouvement terminée, il est temps pour vos sorciers de faire parler leurs terribles talents. La phase de magie utilise des règles qui sont décrites un peu plus loin dans le livre, alors si vous n'êtes pas familier avec Warhammer, soyez prêt à feuilleter l'ensemble du livre lorsque vous lirez cette section. Comme pour tout aspect de Warhammer, la pratique du jeu vous permettra de mémoriser ces mécanismes et vous évitera d'avoir à vous référer constamment au livre de règles.

LES SORCIERS

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

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

Thanquol, Prophète Gris Skaven

NIVEAUX DE SORCELLERIE

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

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

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

LES SORTS

Chaque Sorcier connaît un nombre de sorts égal à son niveau. Ils sont déterminés aléatoirement au début de la bataille.

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

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

Le nombre de sorts dont dispose un Sorcier sur la table de jeu est égal à son niveau de sorcellerie. Certains individus plus puissants en connaissent plus, mais ce sont des exceptions à la règle. Les sorts connus par chacun de vos Sorciers doivent être définis avant leur déploiement, voyez la section Références.

LES DOMAINES DE MAGIE

Il s'agit de listes dans lesquelles les Sorciers tirent leurs sorts. Des types de Sorciers différents auront accès à différents domaines de magie. Les huit domaines les plus courants sont présentés dans la section Références.

Comme cela a déjà été dit, les applications de la magie peuvent être nombreuses, ce qui laisse un large éventail de possibilités. Par chance et pour simplifier le jeu (sans parler d'épargner la santé mentale du lecteur), très peu de Sorciers dans le monde de Warhammer ont accès à tous les aspects de la magie, ils se concentrent plutôt sur la maîtrise d'une discipline particulière, également appelée "domaine".

Il existe de nombreux domaines de magie. La plupart représentent un fragment de la magie la plus pure, celle pratiquée par les hauts elfes. Chaque domaine dispose de sa personnalité, laquelle est reflétée par les sorts que l'on y trouve. Le domaine du Métal, par exemple, repose sur l'alchimie, et ses sorts sont en fait une transmutation d'une substance en une autre. Les huit domaines les plus communs, représentant les huit disciplines enseignées par les hauts elfes aux humains, sont décrits à la fin de ce livre. La plupart des armées ont accès à l'un ou l'autre de ces domaines, selon la nature du peuple qu'elles représentent et la manière dont elles utilisent la magie. Beaucoup ont accès à un domaine unique et réservé, comme la terrible Magie Waaagh ! des orques & gobelins. Ces domaines particuliers sont décrits dans les livres d'armées concernés.

Choisir votre Domaine

Le choix du domaine utilisé par chacun de vos Sorciers doit être fait lors de l'établissement de votre liste d'armée, comme expliqué page 134.

Un domaine plus que l'autre ?

Chacun des domaines de magie de Warhammer (qu'il soit décrit dans ce livre ou dans un livre d'armée) présente ses propres forces et ses faiblesses. Gardez cela à l'esprit lorsque vous choisissez votre (vos) domaine(s) de magie. Il est parfois amusant de choisir un domaine particulièrement efficace contre certaines armées, mais comme il arrive aussi qu'on ne sache pas qui sera l'adversaire, il vaut mieux le plus souvent s'orienter vers un domaine aux applications plus polyvalentes.

LA SÉQUENCE DE LA PHASE DE MAGIE

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

RÉSUMÉ DE LA MAGIE

1. DÉTERMINEZ LES VENTS DE MAGIE

Les vents de magie sont générés en lançant 2D6. La force de ces vents de magie détermine le nombre de dés de pouvoir dont dispose le lanceur, ainsi que le nombre de dés de dissipation de son adversaire.

2. LANCEMENT

L'un des Sorciers du lanceur peut lancer un sort, à l'aide de dés de pouvoir. Si cette tentative échoue, ce Sorcier ne pourra plus en faire d'autre durant ce tour.

3. DISSIPATION

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

4. RÉSOLUTION DU SORT

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

5. SORT SUIVANT

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

Sorcier Lumineux de l'Empire

Combien de magiciens ?

Dans le monde de Warhammer, toute la magie provient de la même source : ces capricieux vents de magie qui balayent le monde depuis les Désolations du Chaos à l'extrême nord. La puissance des vents de magie est très instable, fluctuant selon des schémas impossibles à comprendre. Les sorciers doivent donc apprendre à utiliser ce que leur donnent les vents de magie à un instant précis, soit pour renforcer leurs sorts, soit pour dissiper ceux de l'adversaire. L'utilisation de la magie n'est par conséquent pas un paramètre fiable pour un général, car bien qu'elle soit capable de balayer des armées entières lorsque les vents soufflent fort, elle peut subitement se résumer à presque rien.

1. DÉTERMINER LES VENTS DE MAGIE

Jetez 2D6 pour déterminer la puissance des vents de magie.

Au début de la phase de magie, le joueur dont c'est le tour détermine la puissance des vents de magie en jetant 2D6.

LES DÉS DE POUVOIR

Le nombre de dés de pouvoir à la disposition du lanceur est égal au total des 2D6.

Le joueur prend un nombre de dés égal à la somme des 2D6 et constitue une "réserve" de dés de pouvoir représentant la puissance magique dans laquelle il va pouvoir puiser. Quand un Sorcier veut lancer un sort, il pioche dans la réserve des dés de pouvoir pour effectuer sa tentative. Ainsi, chaque fois qu'un sort est lancé, la quantité de dés restant dans la réserve diminue, ce qui limite le nombre de sorts que le joueur pourra lancer durant cette phase de magie.

CANALISER LES DÉS DE POUVOIR

Le joueur dont c'est le tour jette 1D6 pour chacun de ses Sorciers. Un dé supplémentaire est ajouté à la réserve pour chaque résultat de 6.

Un Sorcier ne peut pas maîtriser la puissance des vents de magie, mais il peut canaliser cette énergie et ainsi mieux l'exploiter. Pour représenter ceci, le joueur dont c'est le tour lance 1D6 pour chaque Sorcier présent dans son armée. Chaque résultat de 6 signifie qu'un Sorcier est parvenu à canaliser les vents de magie d'une manière plus exploitable, ce qui génère un dé supplémentaire qui vient s'ajouter à la réserve de dés de pouvoir. Les Sorciers en *fuite* ou non présents sur le champ de bataille (quelle qu'en soit la raison) ne peuvent pas tenter de canaliser les vents de magie. Ceux en fuite sont bien trop occupés pour cela, et les absents trop éloignés pour avoir un impact.

LIMITE DE POUVOIR

Il existe une limite dans la quantité de puissance que peut maîtriser un Sorcier. La réserve de dés de pouvoir ne peut jamais dépasser 12 à tout moment de la phase de magie. Tout dé généré en excédent est perdu.

Cette limite s'applique à tous les dés de pouvoir quelle que soit leur origine, qu'ils proviennent des vents de magie, de la canalisation, de certains objets magiques, de capacités particulières, etc…

LES DÉS DE DISSIPATION

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

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

CANALISER LES DÉS DE DISSIPATION

Des dés supplémentaires peuvent être générés, comme pour les dés de pouvoir.

Le joueur adverse peut maintenant tenter d'augmenter sa réserve de dés de dissipation. Il lance 1D6 pour chacun de ses Sorciers. Chaque résultat de 6 ajoute 1 dé à sa réserve. Comme pour les dés de pouvoir, les Sorciers en *fuite* ou non présents sur la table ne peuvent pas tenter de canaliser des dés de dissipation.

LIMITE DE DISSIPATION

Comme pour la réserve de dés de pouvoir, la réserve de dés de dissipation ne peut jamais excéder 12, quelle que soit la provenance de ces dés. Tout dé en excédent est perdu.

Par exemple : Nous sommes au début de la phase de magie, le joueur dont c'est le tour doit générer les vents de magie. Il lance 2D6 et obtient 3 et 5. Il ajoute les 2 dés et obtient 8 (3+5) dés de pouvoir pour sa réserve, le jouer adverse a 5 dés de dissipation dans la sienne. De plus, les deux joueurs tentent de canaliser leurs réserves. Le joueur dont c'est le tour compte 3 Sorciers dans son armée, il peut donc lancer 3 dés pour tenter de renforcer sa réserve. Malheureusement, il n'obtient aucun 6. Le joueur adverse ne dispose que d'un seul sorcier, il lance donc 1 seul dé, mais il obtient 6 et ajoute donc 1 dé de dissipation à sa réserve, pour un impressionnant total de 6 dés !

Damoiselle Bretonnienne

2. LANCEMENT D'UN SORT

Chaque Sorcier du joueur dont c'est le tour peut tenter de lancer une fois chacun de ses sorts à chaque phase de magie, pourvu qu'il dispose des dés de pouvoir pour le faire et qu'il n'ait pas déjà échoué lors d'une tentative.

Chaque Sorcier ne peut tenter de lancer chacun de ses sorts qu'une fois par tour. Il ne peut pas en lancer s'il est en *fuite* ou hors de la table.

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

CHOIX DE LA CIBLE

Les sorts peuvent être soumis à diverses restrictions quant au choix de leur cible. Sauf indication contraire, les règles suivantes s'appliquent lors du lancement d'un sort :

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

Certains sorts peuvent être soumis à d'autres restrictions ou au contraire être dispensés de certaines. Il existe cinq types de sorts différents : amélioration, dommage direct, malédiction, projectile magique et vortex magique. Certains sorts particuliers, ou ceux décrits dans d'anciens livres d'armée, n'appartiendront à aucun de ces types. Leur description indiquera alors les restrictions auxquelles ils sont soumis.

Les sorts du type **dommage direct** sont des attaques terribles qui frappent l'ennemi sans avertissement. Ces sorts ne peuvent être lancés que sur une unité ennemie. Ils peuvent parfois utiliser un gabarit, dans ce cas, le gabarit ne peut pas être positionné pour toucher des unités amies ou des unités ennemies engagées au corps à corps, ce qui ne l'empêchera pas de dévier ensuite sur ces unités, selon le sort.

Les **projectiles magiques**, comme leur nom l'indique, sont des projectiles de nature magique jetés par le Sorcier sur ses ennemis. Ces sorts ne peuvent être lancés que sur une unité ennemie. Contrairement aux autres types de sorts, les projectiles magiques **nécessitent** que le Sorcier dispose d'une ligne de vue sur sa cible et que celle-ci se trouve dans son arc frontal (comme s'il utilisait sur elle une arme de tir conventionnelle). Un projectile magique ne peut pas être lancé si le Sorcier (ou son unité) est engagé au corps à corps. Il touche automatiquement sa cible.

Les sorts du type **amélioration** viennent aider les alliés du Sorcier, les entourant de protections magiques ou les rendant capables de prouesses guerrières. Les sorts de ce type ne peuvent jamais être lancés sur des unités ennemies, quel que soit le bénéfice que le joueur puisse en tirer. Ils **peuvent** être lancés sur des unités engagées au corps à corps afin de leur apporter une aide nécessaire. De même, la cible d'un sort de ce type **n'a pas besoin** de se trouver dans l'arc frontal du Sorcier.

Les **malédictions** sont l'inverse des sorts d'amélioration, ils viennent affaiblir l'ennemi et le rendre plus facile à abattre. Ils ne peuvent être lancés que sur des unités ennemies. Ils **peuvent** être lancés sur des unités engagées au corps à corps. La cible d'un sort de ce type **n'a pas besoin** de se trouver dans l'arc frontal du Sorcier.

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

Les **vortex magiques** sont des boules d'énergie magique qui traversent le champ de bataille, avec des effets étranges et, le plus souvent, mortels. Ces sorts n'ont pas de cible désignée, ils utilisent à la place un gabarit circulaire, placé en contact avec le socle du Sorcier, son centre dans l'arc frontal de ce dernier. Il se déplace ensuite selon sa description.

Contrairement aux autres sorts ou effet de jeu utilisant un gabarit, les vortex magiques restent sur la table de jeu (à moins qu'ils ne sortent de celle-ci). À la fin de toute phase de magie suivante, chaque vortex magique se déplace selon les règles données pour le sort. S'il termine son déplacement sur une unité, placez-le à 1 ps au-delà de celle-ci, dans la direction de son déplacement. Les vortex magiques sont toujours des sorts *restant en jeu* (voir page 36).

Priorité des sorts

Il est toujours tentant de vaporiser l'ennemi durant sa phase de magie, mais ce n'est pas la seule utilisation possible des pouvoirs de vos Sorciers. De nombreux sorts peuvent aider vos propres unités à gagner les combats qui se dérouleront dans la phase de corps à corps qui suit, ou à se protéger contre les attaques de tir ou magiques.

Tisseur de Charmes Elfe Sylvain

Cibler des figurines isolées

Lorsque vous choisissez une cible pour un de vos sorts, souvenez-vous qu'une figurine isolée est considérée comme une unité à part entière et qu'elle constitue donc une cible tout à fait autorisée et légitime pour la plupart des sorts.

CHOIX DU NOMBRE DE DÉS DE POUVOIR

Lorsqu'il lance un sort, un Sorcier peut utiliser entre 1 et 6 dés de pouvoir.

Après avoir choisi le Sorcier, le sort et sa cible, le joueur doit annoncer le nombre de dés de pouvoir de sa réserve utilisés pour effectuer cette tentative de lancement. Entre 1 et 6 dés doivent être pris dans la réserve pour lancer le sort.

VALEUR DE LANCEMENT

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

Les dés choisis sont pris dans la réserve du joueur, puis jetés. Le total de tous ces dés est ensuite ajouté au niveau de sorcellerie du Sorcier et donne un résultat de lancer. Ainsi, si un Sorcier de niveau 4 tente de lancer un sort avec 3 dés et qu'il obtient 1, 3 et 6, le total de lancement serait 14 (1+3+6=10 pour les dés de pouvoir, auquel vient s'ajouter le niveau 4 du lanceur). Gardez pour l'instant ces dés devant vous, il vous faudra comparer votre résultat à la tentative de dissipation de l'adversaire, comme expliqué plus loin.

Chaque sort est associé à une valeur de lancement, au moins égale à 3. Les sorts disposant d'une haute valeur de lancement auront des effets plus spectaculaires, mais nécessiteront la mise en œuvre de davantage de pouvoir.

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

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

Par exemple, un Sorcier Flamboyant de l'Empire tente de lancer Cage Enflammée, *du domaine du Feu. La valeur de lancement de ce sort est 11+, le Sorcier devra donc obtenir au moins 11 sur son résultat de lancement.*

Sachant cela, le joueur décide de lancer 3 dés et obtient 2+4+4 (pour un total de 10). Ceci n'est normalement pas suffisant, mais ce Sorcier est de niveau 2, ce qui lui donne un résultat de lancement de 12. Le sort est donc lancé !

Sorcier Céleste de l'Empire

RENFORCER UN SORT

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

Notez que si le joueur ne précise rien avant d'effectuer son jet de lancement, on suppose que le Sorcier a choisi la version standard du sort (la plus facile à lancer). Par conséquent, faites savoir à votre adversaire si vous voulez renforcer votre sort !

Par exemple, le même Sorcier Flamboyant veut lancer Cage Enflammée *dans une version renforcée, afin de faire passer sa portée de 24 à 48ps, ce qui fait passer sa valeur de lancement de 11+ à 14+. Dans ce cas, le joueur doit l'annoncer avant que la tentative de lancement ne soit effectuée.*

PAS ASSEZ D'ÉNERGIE!

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

PERTE DE CONCENTRATION

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

Par exemple, un Sorcier de niveau 4 tente de lancer Vol du Destin *(valeur de lancement 5+). Son niveau lui assurerait normalement de lancer ce sort (grâce au bonus de +4), et le joueur décide donc de n'utiliser qu'un seul dé de pouvoir pour sa tentative. Malheureusement, ce dé donne 2 et, malgré un total théorique (2+4=6) supérieur à la valeur de lancement du sort (5+), la tentative est un échec. Le Sorcier ne peut plus lancer aucun sort durant cette phase de magie.*

POUVOIR IRRÉSISTIBLE

Si deux 6 ou plus sont obtenus sur le jet de lancement d'un sort, celui-ci est lancé avec un Pouvoir Irrésistible. Le sort est lancé automatiquement et ne peut pas être dissipé, mais le Sorcier devra effectuer un jet sur le tableau des fiascos une fois les effets du sort résolus.

La magie est capricieuse, et elle se tortille comme une chose vivante pendant que le Sorcier tente de la plier à sa volonté. La magie tente toujours d'échapper à toute contrainte et si le Sorcier prononce mal une seule syllabe, ou s'il se trompe dans le rituel, ceci risque de libérer une terrible décharge d'énergie. Les Sorciers se retrouvent donc plus souvent à contenir comme ils le peuvent ces redoutables énergies qu'à les maîtriser totalement.

Si un Sorcier obtient deux 6 ou plus lors de sa tentative de lancer un sort, ce dernier est lancé avec un *pouvoir irrésistible*. Pour cela, utilisez toujours le résultat naturel des dés, sans tenir compte des éventuels bonus, règles spéciales ou objets magiques. Si le Sorcier est appelé à relancer son jet, quelle qu'en soit la raison, alors c'est le second résultat qu'il faut prendre en compte.

Tous les dés lancés sont pris en compte pour ce qui est du *pouvoir irrésistible*, qu'ils soient pris dans la réserve ou qu'ils soient fournis par une règle spéciale ou un objet magique.

Par exemple, un Sorcier de niveau 1 tente de lancer un sort du domaine de la Vie Êtres du dessous *(valeur de lancement 18+) et jette quatre dés, obtenant 1, 2, 6 et 6 (pour un total de 15+1 grâce au bonus apporté par son niveau). Puisque deux 6 ont été obtenus, le sort est lancé avec un* pouvoir irrésistible, *même si le total n'est normalement pas suffisant pour au moins égaler la valeur de lancement du sort.*

Obtenir un *pouvoir irrésistible* est une bonne chose, car cela signifie que le sort a été lancé avec assez de force pour qu'il devienne impossible à contrer.

Un sort lancé avec *pouvoir irrésistible* est automatiquement lancé, même si le total du jet pour lancer est inférieur à la valeur de lancement du sort. Plus important, sans doute, un sort lancé avec *pouvoir irrésistible* ne peut pas être dissipé, l'adversaire ne peut rien faire pour empêcher cette magie de se déchaîner. Passez donc directement à l'étape 4, Résolution du Sort.

Cependant, un *pouvoir irrésistible* peut avoir des conséquences néfastes, car cela représente un afflux subit d'énergies magiques qui peut s'avérer dangereux pour le Sorcier et son entourage direct. Le Sorcier fera bien entendu de son mieux pour contrôler toute cette puissance, mais il n'a aucune garantie d'y parvenir. Ce sont ces conséquences qui sont représentées par les règles de *fiasco*.

Sorcier du Chaos

Minimiser vos fiascos

Comme vous l'avez probablement remarqué, les risques d'obtenir un fiasco augmentent avec le nombre de dés utilisés pour lancer un sort. Rien de plus logique, puisque plus un Sorcier puise de l'énergie dans les vents de magie, plus il risque d'avoir des difficultés pour la maîtriser. Les joueurs devront donc faire attention lorsqu'ils décident du nombre de dés utilisés pour un sort. Obtenir un pouvoir irrésistible est toujours satisfaisant, mais votre joie risque d'être vite tempérée si la seule chose qui reste ensuite de votre Sorcier est un cratère fumant.

FIASCOS

Lorsque vous obtenez un pouvoir irrésistible, résolvez d'abord les effets du sort. Le joueur aura alors la satisfaction de voir les effets de son sort, avant de devoir se pencher sur ce qui arrive à son Sorcier, et aux infortunés qui se trouvent dans un environnement proche.

Une fois les effets du sort résolus, le joueur doit lancer 2D6 sur le Tableau des Fiascos pour voir ce que devient son Sorcier.

Vous remarquerez que de nombreux résultats du Tableau des Fiascos entraînent certains dommages (sous la forme de touches automatiques) sur le Sorcier et les figurines qui se trouvent autour. Nous n'avons pas encore expliqué la manière dont sont résolus les dommages sur une figurine, vous trouverez ces informations page 42.

Le même Sorcier de notre exemple précédent a sans doute provoqué de gros dégâts chez l'ennemi en obtenant un pouvoir irrésistible avec son sort. Il est cependant temps pour lui de passer à la caisse. Son sort ayant été lancé avec pouvoir irrésistible, cela a également provoqué un fiasco et le Sorcier doit effectuer un jet sur le tableau correspondant pour voir ce qui lui arrive. Il lance 2D6 sur le Tableau des Fiascos et obtient 7, en clair, une Détonation! Chacune des figurines en contact socle à socle avec le Sorcier subit 1 touche de Force 10 et 1D6 dés de pouvoir sont enlevés de la réserve. Regrettable, mais notre ami Sorcier s'en sort plutôt bien!

Notez que certains objets magiques et règles spéciales sont décrits comme provoquant automatiquement un *pouvoir irrésistible* ou un *fiasco*. C'est la seule occasion où l'un peut exister sans l'autre.

Ainsi, un objet magique entraînant un fiasco automatique forcera le Sorcier à effectuer un jet sur le Tableau des Fiascos, sans que le sort n'ait été lancé avec un *pouvoir irrésistible*.

De même, un objet générant automatiquement un *pouvoir irrésistible* n'entraînera pas de jet sur le Tableau des Fiascos.

TABLEAU DES FIASCOS

2D6	Résultat
2-4	**CASCADE DIMENSIONNELLE.** Les énergies invoquées échappent au contrôle du Sorcier, faisant courir de grands risques à quiconque se trouve près de lui. Centrez le grand gabarit circulaire sur la figurine du Sorcier, chaque figurine couverte même partiellement par le gabarit (y compris le Sorcier lui-même, celui-ci ne pouvant pas bénéficier de la règle *Attention Messire!*) subit 1 touche de Force 10. Une fois les dommages résolus, lancez 1D6. Sur un résultat de 3 ou moins, le Sorcier est envoyé dans les Royaumes du Chaos, sa figurine est retirée comme perte. Sur un résultat de 4+, 1D6 dés sont retirés de la réserve de dés de pouvoir.
5-6	**DÉFLAGRATION CALAMITEUSE.** Dans sa lutte pour maîtriser les énergies déchaînées, le Sorcier n'est parvenu qu'à agraver les choses en attirant encore plus de puissance. Centrez le petit gabarit circulaire sur la figurine du Sorcier, chaque figurine couverte même partiellement par le gabarit (y compris le Sorcier lui-même, celui-ci ne pouvant bénéficier de la règle *Attention Messire!*) subit 1 touche de Force 10. De plus, 1D6 dés sont retirés de la réserve de dés de pouvoir.
7	**DÉTONATION.** Une explosion se produit sans aucun avertissement! Chaque figurine en contact socle à socle avec le sorcier (amies ou ennemies, mais pas le sorcier lui-même) subit 1 touche de Force 10. De plus, 1D6 dés sont retirés de la réserve de dés de pouvoir.
8-9	**RETOUR D'ÉNERGIE.** Le Sorcier parvient à dissiper les énergies magiques, mais le contrecoup le laisse momentanément incapable de contenir les vents de magie. Le Sorcier et chaque figurine amie pouvant canaliser/générer des dés de pouvoir ou de dissipation subissent 1 touche de Force 6. De plus, 1D6 dés sont retirés de la réserve de dés de pouvoir.
10-12	**DRAIN DE MAGIE.** Faisant appel à toute sa maîtrise, et avec un peu de chance, le Sorcier parvient à disperser la plus grande part des énergies en excès, le laissant avec un sacré mal de tête et une certaine amnésie. Son niveau de sorcellerie est définitivement diminué d'1D3, jusqu'à un minimum de 0 et il oublie un sort par niveau de sorcellerie perdu (le premier étant toujours le sort responsable du fiasco, les autres sont déterminés aléatoirement). Le Sorcier ne peut plus tenter de lancer d'autres sorts durant cette phase.

3. DISSIPATION D'UN SORT

Si le Sorcier est parvenu à lancer son sort (et si celui-ci n'a pas été lancé avec *pouvoir irrésistible*) le joueur adverse a maintenant la possibilité d'en empêcher les effets en le dissipant.

CHOIX DU SORCIER

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

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

CHOIX DU NOMBRE DE DÉS DE DISSIPATION

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

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

VALEUR DE DISSIPATION

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

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

Si le résultat de dissipation est égal ou supérieur au résultat de lancement, la dissipation est réussie et le sort n'aura aucun effet. Par exemple, si le lanceur a obtenu un résultat de 15, le Sorcier tentant la dissipation doit obtenir au moins 15 pour que sa tentative soit couronnée de succès.

Si le résultat est inférieur au résultat de lancement, la tentative de dissipation est un échec. De plus, le Sorcier est tellement préoccupé par son échec qu'il ne pourra plus effectuer d'autres tentatives de dissipation au cours de cette phase de magie. Comme pour le lancement d'un sort, un total naturel de 1 ou 2 est toujours un échec, quels que soient les modificateurs et les bonus de toute nature. Notez qu'une armée peut toujours tenter de dissiper un sort, même si elle a essuyé un échec dans la même phase.

Par exemple, un Sorcier de niveau 3 tente de dissiper le Soleil Violet de Xereus. *Le sort n'a pas été lancé avec un pouvoir irrésistible, mais a obtenu un résultat de lancement de 23, une tentative de dissipation est donc possible. Le Sorcier effectuant cette tentative jette 6 dés, obtenant 1, 3, 4, 4, 5 et 6. Ajouté au niveau du Sorcier, cela donne un résultat de 26, supérieur au 23 requis. Le sort est donc dissipé et n'aura aucun effet.*

DISSIPATION AVEC UN POUVOIR IRRÉSISTIBLE

Si deux dés ou plus donnent un résultat de 6, le sort est automatiquement dissipé.

Si au moins deux dés donnent un résultat naturel de 6 lors d'une tentative de dissipation, celle-ci réussit automatiquement, quel que soit le total qu'il aurait fallu normalement obtenir (même si cela reste inefficace si le sort a été lancé avec *pouvoir irrésistible*). Si le Sorcier est appelé à relancer son jet, quelle qu'en soit la raison, alors c'est le second résultat qu'il faut prendre en compte, comme pour toute relance. Notez qu'une tentative de dissipation réussie avec pouvoir irrésistible ne donne pas lieu à un jet sur le Tableau des Fiascos.

LES NAINS ET LA DISSIPATION

Cela fait très longtemps que les nains se sont détournés de la magie. Il n'existe par conséquent aucun Sorcier parmi ce peuple, mais il est devenu très résistant à la magie.

Ainsi, lorsqu'une armée naine tente une dissipation, sa résistance naturelle lui confère un bonus de +2 sur son résultat. Notez que si les nains combattent au côté de Sorciers (dans la même armée ou comme alliés) ce bonus est perdu. La présence du Sorcier perturbe cette capacité naturelle des nains à résister à la magie.

De la dissipation intelligente

Souvenez-vous que vous n'êtes pas obligé de dissiper tous les sorts lancés par votre adversaire. En fait, vous n'aurez probablement jamais assez de dés pour le faire. Il vous faudra donc choisir vos priorités, en ne dissipant que les sorts qui risquent vraiment de faire mal à votre armée. À moins d'être dans une situation désespérée, vous pourrez toujours vous permettre de perdre quelques figurines ordinaires du moment que cela permet d'épargner vos unités d'élite. Si vous pensez que votre adversaire est du genre à vous réserver de mauvaises surprises, il vaut mieux ne pas commencer par dissiper les sorts ennemis avec vos Sorciers de haut rang. Vous aurez besoin des bonus apportés par ces derniers, chose dont vous serez privée s'ils ratent un jet de dissipation dès le début de la phase de magie.

Prêtre Liche des Rois des Tombes

Durée, durée, durée

Un bon Sorcier fait attention à la durée des effets de ses sorts. Il n'existe aucune raison de dépenser de l'énergie à invoquer un sort qui n'aura aucun effet avant la prochaine phase de magie. Les seules exceptions sont les sorts "restant en jeu". Ces derniers se prolongent sur plusieurs tours, demandant une certaine dépense d'énergie lors de leur lancement mais vous laissant libre pour la suite de la partie. Bien sûr, l'adversaire pourra toujours tenter de les dissiper, mais il lui faudra pour cela puiser dans sa propre réserve de dés.

4. RÉSOLUTION DU SORT

Suivez les instructions données dans la description du sort.

Si l'ennemi n'a pas réussi à dissiper le sort (ou s'il n'a même pas tenté de le faire !), le sort est lancé avec succès et ses effets peuvent être résolus. La description de chaque sort contient toutes les informations nécessaires. Certains infligent des touches ou provoquent des pertes chez l'ennemi, vous trouverez comment résoudre ces effets dans la section Tir, page 40.

Si votre sort a été lancé avec *pouvoir irrésistible*, il vous faudra effectuer un jet sur le Tableau des Fiascos dès que les effets du sort auront été résolus.

SORTS ET PANIQUE

De nombreux sorts infligent des dommages, et comme lors de tirs, si assez de pertes sont causées, l'ennemi pourra prendre la fuite. Les dégâts provoqués par la magie entraînent des tests de *panique*, comme décrit dans le chapitre Panique, page 62.

Un Seigneur Vampire, maître de la magie nécromantique.

DURÉE DES EFFETS D'UN SORT

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

SORTS RESTANT EN JEU

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

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

Les sorts restant en jeu ne sont plus renforcés par la puissance de celui qui les a lancés, un Sorcier n'aura pas besoin d'obtenir un résultat au moins égal au résultat de lancement pour le dissiper dans les tours suivants, mais uniquement au moins égal à la valeur de lancement donnée dans la description du sort (il n'y a donc pas besoin de noter quel avait été le résultat de lancement). Pour cette raison, les sorts restant en jeu lancés avec *pouvoir irrésistible* pourront être dissipés normalement dans les tours suivants. Un sorcier qui échoue dans une tentative de dissipation d'un sort restant en jeu durant sa propre phase de magie ne pourra plus tenter d'autres dissipations ou lancements de sorts durant cette même phase.

SORTS DURANT PLUS D'UN TOUR

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

OBJETS DE SORT

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

UTILISER UN OBJET DE SORT

Le sort d'un objet de sort est lancé comme tout autre sort : en utilisant des dés de pouvoir pris dans la réserve (ce que la figurine peut faire même si elle n'est pas un Sorcier). Le résultat de lancement requis est égal au niveau de puissance donné pour l'objet. Notez que les objets de sort ne bénéficient jamais d'un éventuel bonus dont pourrait normalement bénéficier le lanceur (niveau de sorcellerie, objets magiques, etc.) D'un autre côté, rater le lancement d'un sort d'objet ne brise pas la concentration du sorcier, l'utilisation d'un tel objet ne demande généralement rien de plus que de murmurer un simple mot.

Par exemple, un Noble haut elfe porte l'Anneau Rubis de Ruine, un objet de sort contenant le plus bas niveau de Boule de Feu, avec un niveau de puissance de 3. Ainsi, lorsque le Noble tente de lancer ce sort, le résultat pour lancer doit être égal ou supérieur à 3. Si ce même anneau avait été porté par un mage haut elfe de niveau 2, lui aussi aurait eu besoin d'obtenir au moins 3 sur son résultat de lancement, puisque le bonus normalement apporté par son niveau de sorcellerie n'est pas applicable dans ce cas.

Comme dans l'exemple ci-dessus, les objets de sort sont souvent liés à un sort figurant dans l'un des domaines de magie. Lorsque c'est le cas et lorsqu'il existe pour le sort un choix de niveaux de lancement, l'objet de sort contient toujours la version la plus facile à lancer du sort, celle nécessitant le résultat de lancement le plus bas.

DISSIPER UN SORT D'OBJET DE SORT

Les sorts des objets de sort sont dissipés exactement comme les autres sorts. Le Sorcier qui tente la dissipation doit obtenir un résultat égal ou supérieur au résultat de lancement.

POUVOIR IRRÉSISTIBLE

Le sort d'un objet de sort peut être lancé avec *pouvoir irrésistible*, comme tout autre sort, en obtenant deux 6 naturels sur le jet de lancement. Le sort est alors automatiquement lancé et ne peut pas être dissipé (mais, bien sûr, provoque un *fiasco*).

Fiasco

Ce qui se passe lorsqu'un objet de sort obtient un *fiasco* dépend de la nature de cet objet.

- Si le sort est contenu dans un objet magique de n'importe quelle nature, l'objet tombe en poussière et ne peut plus être utilisé durant toute la partie. N'effectuez aucun jet sur le Tableau des Fiascos.

- Si le sort résulte d'une capacité propre à la figurine, comme dans le cas d'un Prêtre Guerrier, par exemple, alors la figurine ne peut simplement plus utiliser d'autres objets de sort durant cette phase. N'effectuez aucun jet sur le Tableau des Fiascos.

5. SORT SUIVANT

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

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

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

Mage haut elfe

TIR

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

Cette section couvre les règles de tir de la majorité des armes et des types de troupes de Warhammer. Les machines de guerre et autres engins de destruction sont traités dans leur propre chapitre (qui débute page 108). Cependant, même le trébuchet le plus énorme suit des règles similaires à celles d'un simple arc, il est donc recommandé de lire cette section avant d'essayer de faire feu avec votre canon ou votre canon orgue!

SÉQUENCE DE LA PHASE

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

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

RÉSUMÉ D'UN TIR

1. DÉSIGNEZ UNE UNITÉ POUR TIRER
2. CHOISISSEZ UNE CIBLE
   - *Vérifiez que le tireur peut voir la cible*
   - *Vérifiez que la cible est à portée*
3. JETS POUR TOUCHER
   - *Modificateurs de tir*
4. JETS POUR BLESSER
5. JETS DE SAUVEGARDE
6. RETRAIT DES PERTES

1. DÉSIGNER UNE UNITÉ POUR TIRER

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

QUI PEUT TIRER?

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

- Elle a effectué une marche forcée pendant la phase de mouvement précédente, car ses armes et ses munitions sont rangées.
- Elle s'est reformée, s'est ralliée ou a raté une charge lors de la phase de mouvement précédente, car elle a perdu trop de temps.
- Elle combat au corps à corps (et doit défendre sa vie!)
- Elle est en fuite. Dans un tel cas, elle est trop obnubilée par l'idée de sauver sa vie pour penser à utiliser ses armes de tir.
- Elle est sous l'influence d'un sort ou d'une règle spéciale qui l'empêche de tirer.

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

Archer Orque

2. CHOISIR UNE CIBLE

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

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

VÉRIFIEZ QUE LE TIREUR PEUT VOIR SA CIBLE

Comme on peut s'y attendre, vos figurines doivent pouvoir voir l'ennemi pour lui tirer dessus. On utilise deux règles simples pour déterminer si un ennemi peut être vu. Tout d'abord, l'unité ennemie doit se trouver au moins partiellement dans l'arc de tir frontal de vos tireurs, exactement comme si vos tireurs voulaient déclarer une charge (si vous avez besoin de vous rafraîchir la mémoire à propos des arcs frontaux, consultez la page 5). De plus, vos tireurs doivent pouvoir tracer une ligne de vue jusqu'à la cible (les informations sur les lignes de vue se trouvent page 10).

Tirer sur deux rangs

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

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

VÉRIFIEZ QUE LA CIBLE EST À PORTÉE DE L'ARME

Toutes les armes de tir ont une portée maximale qui indique la distance jusqu'à laquelle elles peuvent tirer. Un résumé des armes de tir et de leurs portées se trouve page 88.

Une figurine ne peut tirer que si la cible se trouve à portée de son arme. La seule exception s'applique lorsqu'une unité *tient sa position & tire*, car on considère qu'elle attend que l'ennemi soit à portée pour tirer.

NOUS NE POUVONS PAS TOUS TIRER!

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

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

TIRER DANS UN CORPS À CORPS

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

Certaines machines de guerre, notamment celles qui utilisent des gabarits, peuvent toucher accidentellement des amis alors qu'elles visent l'ennemi. Toutefois, un tel cas reste accidentel: il est interdit de placer un gabarit de façon à ce que certaines de vos figurines soient touchées. Consultez la page 108 pour plus de détails sur les machines de guerre.

Cible prioritaire

Comme pour n'importe quelle autre attaque, prenez soin de vous assurer que vos tirs visent les cibles prioritaires. Certes, il est très satisfaisant d'éliminer une petite unité d'une volée bien placée, mais parfois vos flèches et vos carreaux seront plus utiles s'ils visent cette grosse formation d'infanterie qui avance vers vos lignes afin de diminuer ses effectifs avant le corps à corps fatidique. Vos tirs ne vous feront pas gagner la bataille, mais ils vous aideront à prendre l'avantage lors des combats.

Ingénieur Nain

Se souvenir des jets pour toucher

Il est facile de se souvenir des résultats à obtenir sur des jets pour toucher en soustrayant à 7 la CT du tireur. Cela vous donnera le résultat minimum à obtenir. Par exemple, une figurine avec une CT de 2 aura besoin d'un résultat de 5 ou plus (7-2=5).

3. JETS POUR TOUCHER

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

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

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

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

Capacité de Tir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Résultat	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Chaque dé obtenant un résultat supérieur ou égal à celui requis touche sa cible. Chaque dé obtenant un résultat inférieur à celui requis rate sa cible.

Par exemple, vous tirez avec cinq Archers de l'Empire. Ils ont une CT de 3, vous avez donc besoin d'au moins 4 pour toucher. Si vous obtenez 1, 2, 2, 4 et 6, cela correspond à deux touches et trois tirs ratés.

Les troupes ayant une CT très élevée peuvent avoir besoin d'un résultat de 1, 0 ou même d'un résultat négatif pour toucher (comme indiqué ci-dessus). Cependant, à Warhammer, un jet pour toucher de 1 est toujours un échec, quels que soient les modificateurs et la CT du tireur.

Dés cassés

Parfois, les dés ne s'immobilisent pas sur une surface plane, généralement parce qu'ils tombent dans un décor ou contre une figurine. Ces dés cassés sont une nuisance, surtout parce qu'ils ont tendance à se produire lors d'un jet particulièrement important. D'une façon générale, il vaut mieux les relancer si le résultat n'est pas clair. Certains joueurs relancent systématiquement un dé qui ne s'est pas immobilisé totalement à plat (pour éviter toute subjectivité). Les plus organisés utilisent une piste de dés, ce qui a l'avantage de résoudre ce genre de problème.

MODIFICATEURS DE TIR

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

Pour reprendre l'exemple précédent, si les cinq Archers de l'Empire ont un modificateur de -1 sur leurs tirs, tous les résultats des dés comptent comme étant inférieurs d'1 point par rapport à leur résultat réel. Cela signifie qu'au lieu de devoir obtenir des résultats de 4, 5 ou 6 pour toucher, ils doivent à la place obtenir des résultats de 5 ou 6. Selon l'exemple précédent, un seul Archer aurait touché sa cible.

7+ pour toucher

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

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

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

Se Déplacer et Tirer	-1
Tirer à Longue Portée	-1
Tenir sa Position & Tirer	-1
Cible derrière un Couvert Léger	-1
Cible derrière un Couvert Lourd	-2

SE DÉPLACER ET TIRER

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

TIRER À LONGUE PORTÉE

Les tirs perdent en puissance et en précision à longue portée, c'est pourquoi tous les tirs effectués contre un ennemi au-delà de la moitié de la portée maximale de l'arme subissent un malus de -1 pour toucher.

Par exemple, un arc court possède une portée maximale de 16ps. Les cibles situées à 8ps ou moins sont à courte portée. Les cibles situées à plus de 8ps et jusqu'à 16ps sont à longue portée, et dans ce cas les tirs subissent un malus de -1 pour toucher.

TENIR SA POSITION & TIRER

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

COUVERTS

Si la majorité des figurines de l'unité visée (ou dans le cas d'une figurine seule, plus de la moitié de celle-ci) est cachée à la vue du tireur par d'autres figurines (amies ou ennemies) ou par du décor, un modificateur pour toucher est appliqué. Il s'agira alors d'un couvert léger ou lourd, voir ci-contre. Il n'est pas rare que certaines figurines de l'unité qui tire soient gênées tandis que les autres ont une ligne de vue dégagée. Dans ce cas, résolvez séparément les tirs, en séparant ceux qui ont un modificateur de ceux qui ne l'ont pas.

Cible Derrière un Couvert Léger

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

Cible Derrière un Couvert Lourd

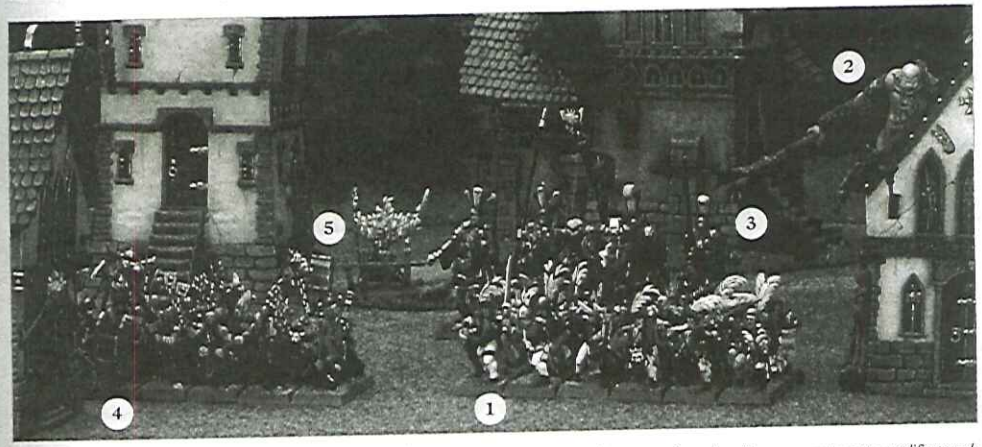
Un couvert lourd représente une bonne protection, comme celle offerte par des rochers, un mur en pierre, une maison, etc. Les unités sur la trajectoire apportent également un couvert lourd (si elles cachent au moins la moitié de l'unité visée, évidemment), car leur présence est très gênante. Si la majorité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

Touches Automatiques

Certaines attaques (souvent celles des *projectiles magiques*, voir page 31) touchent de façon automatique. Dans ce cas, n'effectuez pas de jet pour toucher, car l'attaque inflige automatiquement à sa cible le nombre de touches indiquées.

Jets rapides

Lorsqu'une unité de figurines tire, toutes ses armes font feu en même temps, l'idéal est donc de lancer tous les dés des jets pour toucher d'un coup. Parfois, des armes différentes font feu, les tireurs ont des CT différentes ou divers modificateurs s'appliquent selon les figurines. Dans un tel cas, il est utile d'avoir des dés de plusieurs couleurs pour pouvoir différencier les tirs. Il est par exemple fréquent qu'une partie de l'unité soit à portée longue et l'autre non. Dans ce cas, vous pouvez lancer des dés rouges pour la portée longue, et des dés blancs pour la portée courte. Certains joueurs trouvent que les dés rouges obtiennent de meilleurs résultats (même s'ils ne sauraient expliquer pourquoi), c'est pourquoi ils les choisissent toujours pour les jets les plus difficiles s'ils ont le choix.



Imaginons que ceci soit ce que voit une figurine. Dans ce cas, les Épéistes (1) sont totalement visibles et ne profitent donc d'aucun couvert : aucun modificateur de couvert ne s'applique. Au moins la moitié du Géant (2) est cachée par la maison, si bien que les tirs à son encontre subiront un malus de -2 à cause du couvert lourd. De la même façon, les Chevaliers (3) bénéficient d'un couvert lourd, car ils sont cachés par les Épéistes. Ayant un premier rang de huit figurines de large, les Flagellants (4) sont majoritairement visibles et ne bénéficient donc d'aucun couvert. Enfin, bien que la plus grande partie du Sorcier Flamboyant (5) soit visible, il est en contact avec une clôture et bénéficie donc des règles spéciales conférées par les obstacles (voir page 122). Il compte comme étant à couvert léger (-1 pour le toucher).

Mémoriser le tableau de blessure

Le Tableau de Blessure peut sembler difficile à comprendre au premier abord. Après tout, il récapitule une centaine de possibilités! Il existe cependant une formule simple pour se souvenir des résultats.

Si votre Force est égale à l'Endurance de la cible, vous avez besoin d'un résultat de 4+ pour blesser.

Si votre Force est supérieure d'un point, vous avez besoin d'un résultat de 3+.

Si votre Force est supérieure de 2 points ou plus, vous avez besoin d'un résultat de 2+ (comme d'habitude, un résultat de 1 est toujours un échec).

Inversement, si votre Force est inférieure d'1 point à l'Endurance de la cible, vous avez besoin d'un résultat de 5+ pour blesser.

Si votre Force est inférieure de 2 points ou plus, vous avez besoin d'un résultat de 6. C'est le bon moment pour sortir votre dé rouge!

4. JETS POUR BLESSER

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

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

Pour déterminer si un tir blesse sa cible, comparez la Force de l'arme de tir (pas la Force du tireur) avec l'Endurance de la cible. Chaque arme possède une valeur de Force donnée dans sa description, page 88. Voici quelques exemples ci-dessous :

Arme	*Force*
Arc	3
Arbalète	4

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

Exemple : Un Archer de l'Empire tire à l'arc sur un Orque. L'arc a une Force de 3 et l'Orque une Endurance de 4. L'Archer a donc besoin d'un résultat de 5 ou plus pour blesser. S'il tirait avec une arbalète (une arme qui a une Force de 4), il n'aurait besoin que de 4 ou plus pour blesser.

Résoudre les Attaques Inhabituelles

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

Les seules exceptions concernent les touches causées au corps à corps, qui sont gérées par les règles du chapitre sur le Corps à Corps (page 46).

TABLEAU DE BLESSURE

ENDURANCE DE LA CIBLE

FORCE DE L'ATTAQUE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
2	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

Incendiaire de Tzeentch

5. JETS DE SAUVEGARDE

Chaque blessure infligée peut-être annulée si le joueur adverse réussit son jet de sauvegarde. Il existe deux types de jets de sauvegarde : les sauvegardes d'armure et les sauvegardes invulnérables. Les sauvegardes d'armure sont modifiées par la Force de l'arme, mais pas les sauvegardes invulnérables.

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

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

Il existe deux types de sauvegardes : les sauvegardes d'armure et les sauvegardes invulnérables.

SAUVEGARDES D'ARMURE

Rares sont les guerriers à s'aventurer sur un champ de bataille sans une forme de protection ou une autre, même s'il ne s'agit que d'une chemise de cuir ou d'un vieil écu. Bien sûr, un combattant d'élite ou très riche aura une armure d'excellente facture, comme une cotte de mailles ou d'écailles, voire une armure de plates complète pour le protéger contre les coups. Le degré de protection d'un guerrier est représenté par sa sauvegarde d'armure.

La valeur de sauvegarde d'armure d'une figurine est déterminée par son équipement, comme expliqué dans son livre d'armée. Une armure légère confère une sauvegarde d'armure de 6, ce qui signifie qu'il faut obtenir 6 sur un dé pour sauvegarder une blessure. Une armure lourde confère une sauvegarde d'armure de 5+ et certains équipements, comme une armure du Chaos ou de Gromril, offrent une sauvegarde d'armure de 4+.

BOUCLIERS

La sauvegarde d'armure d'une figurine est améliorée si elle porte un bouclier. Les boucliers sont une protection très efficace, car ils peuvent servir à parer une attaque ou à se protéger d'un tir.

Si une figurine porte un bouclier, le résultat nécessaire pour réussir la sauvegarde est abaissé de 1 (même si cela ne peut pas abaisser la sauvegarde en dessous de 1+).

Exemple : Un orque noir porte une armure lourde, pour une sauvegarde d'armure de 5+. S'il porte aussi un bouclier, sa sauvegarde d'armure passe à 4+.

Le tableau ci-dessous récapitule les combinaisons les plus communes et la sauvegarde d'armure associée. Notez qu'il existe d'autres modificateurs de sauvegarde d'armure, par exemple si la figurine est de la cavalerie, voir page 82.

Armure	*Sauvegarde*
Aucune	Aucune
Armure légère	6+
Armure légère & bouclier	5+
Armure lourde	5+
Armure lourde & bouclier	4+

MODIFICATEURS DE SAUVEGARDE D'ARMURE

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

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

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

Par exemple, un carreau d'arbalète (Force 4) touche un guerrier portant une armure légère et un bouclier. Normalement, celui-ci aurait besoin d'un résultat de 5 ou 6 pour réussir sa sauvegarde d'armure et éviter d'être blessé, mais puisque le modificateur de sauvegarde de l'arbalète est -1, le guerrier doit obtenir un résultat de 6 pour réussir sa sauvegarde d'armure.

Un dé à la mer!

Les joueurs préfèrent généralement ignorer le résultat d'un dé qui s'est échappé de la table de jeu pour finir dans les étendues cotonneuses du tapis ou de la moquette du salon, et le relancent systématiquement (en essayant pour l'occasion de viser la table…) Cela vous évite ainsi d'avoir à convaincre l'adversaire que le dé en question s'était immobilisé sur un résultat de 6. Malheureusement, cela ne vous épargnera pas une séance de gymnastique, car les dés baladeurs ont tendance à se faufiler sous les meubles et dans les coins les plus inaccessibles. Certains les laissent tranquilles jusqu'à la fin de la partie, histoire de ne pas perdre de temps en interminables contorsions, et pour consacrer toute leur attention à la bataille en cours.

Seigneur Elfe Sylvain

Prince Haut Elfe

SAUVEGARDES INVULNÉRABLES

Le monde de Warhammer est un lieu où la magie et les armures enchantées sont réelles, et où certaines créatures font preuve d'une résistance surnaturelle en dépit de leur apparence frêle. C'est là qu'interviennent les sauvegardes invulnérables. Celles-ci représentent une forme de protection magique, qu'il s'agisse d'un sort, d'une armure enchantée ou de la nature innée d'une créature telle qu'un démon. Les sauvegardes invulnérables ne sont pas seulement le fait de l'équipement d'une figurine. Elles n'obéissent pas à des lois physiques, c'est pourquoi les démons sont aussi résistants bien qu'ils ne portent pas d'armure.

La valeur d'une sauvegarde invulnérable est indiquée dans la description d'une créature dans son livre d'armée. Par exemple, les démons ont une sauvegarde invulnérable de 5+, ce qui signifie qu'ils ignorent une blessure sur un résultat de 5 ou 6. La différence entre les sauvegardes invulnérables et les sauvegardes d'armure est que les premières ne sont jamais modifiées par la Force d'une attaque, même si comme d'habitude, un résultat de 1 est toujours un échec.

Différentes sauvegardes invulnérables ne peuvent pas être combinées pour améliorer les chances de réussite. Si une figurine en possède plusieurs, n'utilisez que la meilleure.

Plus d'une Sauvegarde

Il arrive qu'une figurine possède à la fois une sauvegarde d'armure et une sauvegarde invulnérable. Dans ce cas, elle commence par la première.

Si la sauvegarde d'armure est ratée (ou modifiée au point qu'elle échoue automatiquement), la figurine peut tenter sa sauvegarde invulnérable.

Mort Instantanée

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

6. RETIRER LES PERTES

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

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

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

FIGURINES AYANT PLUS D'UN POINT DE VIE

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

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

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

TOUCHES INFLIGEANT LA PERTE DE PLUSIEURS POINTS DE VIE

Certaines machines de guerre, sorts ou armes magiques sont si destructeurs que s'ils infligent une blessure à une figurine, cette dernière ne perd pas seulement 1 Point de Vie, mais 2, ou encore un nombre égal au résultat d'1D3 ou 1D6. Dans un tel cas, effectuez normalement le jet pour blesser et les jets de sauvegarde d'armure et/ou invulnérable qui en résultent. Pour chaque blessure infligée, lancez le dé approprié pour déterminer combien de PV perd la figurine. Une figurine ne peut pas perdre plus de PV que ce qu'elle en possède sur son profil. Si cela arrive, elle est éliminée et les PV perdus en surplus sont ignorés. Vous noterez qu'une touche provoquant la perte de plusieurs PV ne suit pas les mêmes règles que plusieurs touches provoquant chacune la perte d'un seul PV. Cela est délibéré: on imagine aisément une volée de flèches tuant plusieurs figurines d'une unité, mais un boulet de canon qui touche un seul elfe ne tuera que celui-ci, et pas ses camarades à proximité.

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

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

Cette méthode s'applique aussi si l'unité est attaquée par un sort ou une arme qui provoque une touche à toutes les figurines de l'unité.

TIR ET PANIQUE

Si une unité subit trop de pertes au cours de la phase de tir, elle risque de paniquer et de fuir. Les règles des tests de *panique* se trouvent page 62.

Marqueurs de PV perdus

Il vaut mieux placer un pion à côté d'une figurine qui a perdu un ou plusieurs PV pour s'en souvenir. Généralement, les figurines avec plusieurs PV ne seront pas très nombreuses sur le champ de bataille, mais c'est le genre de détail qui peut s'oublier facilement au milieu du tumulte des combats et qui peut s'avérer crucial à un moment donné. Certains joueurs utilisent une pièce de monnaie ou un pion pour représenter un Point de Vie perdu, car on ne peut pas les confondre avec autre chose. Beaucoup de gens utilisent des dés, au risque de les prendre par mégarde pour les utiliser…

Archer Squelette

CORPS À CORPS

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

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

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

La plupart des combats concernent une unité d'un camp luttant contre une unité du camp adverse, nous allons donc commencer par ce cas de figure. Cependant, il arrivera parfois que se déroulent des combats multiples, engageant plusieurs unités des deux camps. Ces combats multiples suivent des règles additionnelles, qui seront exposées en fin de chapitre (page 59). Puisque toutes les règles du combat simple s'appliquent aussi au combat multiple, vous trouverez sans doute plus clair de lire l'ensemble de cette section.

SÉQUENCE DE LA PHASE DE CORPS À CORPS

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

Oh zut, j'ai oublié de...

Vous devrez penser à beaucoup de choses une fois à la tête de votre armée, et même les plus expérimentés oublient toujours de déclarer une charge, de lancer un sort ou de faire tirer une unité. En fait, l'auteur de ces règles a même pour habitude d'oublier des phases entières dans ses parties. Si votre adversaire semble avoir oublié une chose cruciale, comme la déclaration d'une charge par l'une de ses unités d'élite, faire tirer une machine de guerre ou autre, il est généralement considéré de bon ton que de le lui rappeler poliment. À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire...

D'un autre côté, si vous réalisez avoir oublié une chose lors d'une phase précédente, le mieux est de poursuivre la partie et de faire en sorte de ne plus l'oublier par la suite. Revenir en arrière de plusieurs phases est le plus souvent très difficile à gérer, quand ce n'est pas impossible !

RÉSUMÉ DES CORPS À CORPS

1. LIVREZ UN ROUND DE CORPS À CORPS

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

2. CALCULEZ LE RÉSULTAT DE COMBAT

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

3. LE PERDANT EFFECTUE UN TEST DE MORAL

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

4. FUITE ET POURSUITE

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

1. LIVRER UN ROUND DE CORPS À CORPS

Tueur Nain

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

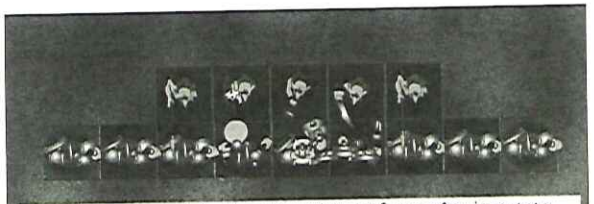
Il arrivera parfois qu'un sort ou une règle spéciale empêche une figurine de frapper, mais le plus souvent, ce cas de figure se contentera de lui compliquer les choses. La volonté de survivre est particulièrement forte quand une machine à tuer de 2,50 m de haut vous menace avec une hache.

QUI PEUT FRAPPER?

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

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

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



Les figurines en contact socle à socle avec l'ennemi peuvent frapper, même si ce contact se fait uniquement par le coin (les figurines repérées en rouge).

Ces deux nains sont en contact à la fois avec un orque et un gobelin, ils peuvent donc choisir de diriger leurs attaques contre l'une ou l'autre unité.

COMBIEN D'ATTAQUES?

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

Pour la plupart des figurines, ce sera généralement 1 Attaque, même si certains bonus, pour l'utilisation d'une arme de base additionnelle (voir page 91), sorts ou règles spéciales peuvent augmenter ou abaisser cela. Les créatures plus puissantes, les personnages ou les monstres auront souvent 2, 3 ou 4 Attaques, parfois même plus encore.

RÉPARTIR LES ATTAQUES

Une figurine se retrouvera parfois en contact avec 2 types d'ennemis différents, peut-être des guerriers appartenant à 2 unités différentes, ou des figurines ordinaires et un personnage.

Si une figurine est en contact avec des ennemis ayant des profils différents, elle peut choisir (avant de jeter les dés) lequel elle frappe lorsque vient son moment d'attaquer.

Par exemple, si votre figurine fait face à un personnage et un guerrier ennemi, vous pourriez décider de vous en prendre au guerrier parce qu'il sera plus facile à tuer, ou choisir un comportement plus héroïque et tenter votre chance contre le personnage.

De même, si une figurine dispose de plusieurs Attaques, elle peut les partager au choix du joueur. Seuls les combattants les plus habiles, expérimentés et compétents ont plusieurs Attaques sur leur profil. Il semble logique que ces combattants soient capables d'affronter plusieurs ennemis différents si l'opportunité se présente.

Annoncez vos intentions à votre adversaire avant de jeter les dés.

ATTAQUES DE SOUTIEN

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

Une figurine peut porter une attaque de soutien si elle se trouve directement derrière une figurine amie elle-même en contact socle à socle avec l'ennemi, comme montré sur le diagramme en haut à droite.

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

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

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

LA HORDE

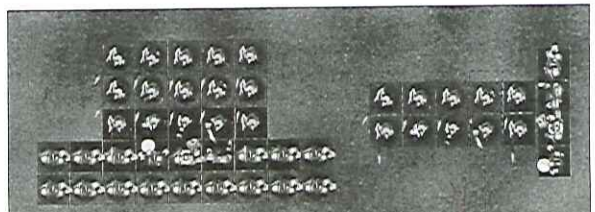
Une unité faisant au moins 10 figurines de large est considérée comme étant une Horde. Les guerriers d'une Horde peuvent porter des attaques de soutien depuis le troisième rang, pas uniquement depuis le deuxième!

Ceci représente l'impact des différentes unités et leurs rangs arrières avançant pour prendre part au combat. Si le front de l'unité tombe en dessous du minimum requis, celle-ci cesse d'être une Horde et perd cette capacité à porter des attaques de soutien depuis le troisième rang.

RANGS INCOMPLETS

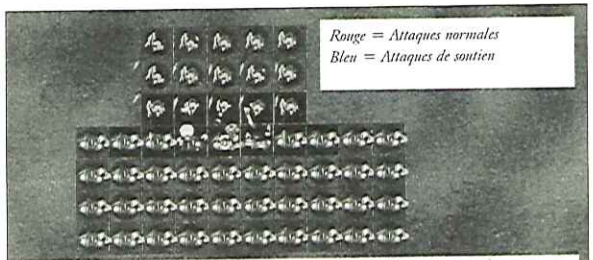
Un espace anormal résultant de l'absence de figurines ne peut jamais empêcher des guerriers de frapper.

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



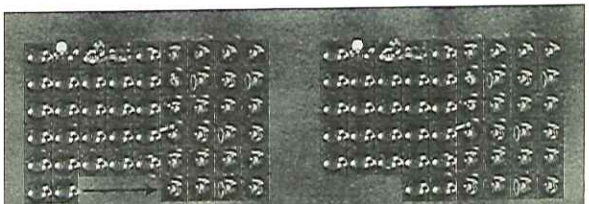
Les figurines (en bleu) peuvent porter des attaques de soutien puisqu'elles sont directement derrière des figurines pouvant porter leurs attaques normales (en rouge).

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

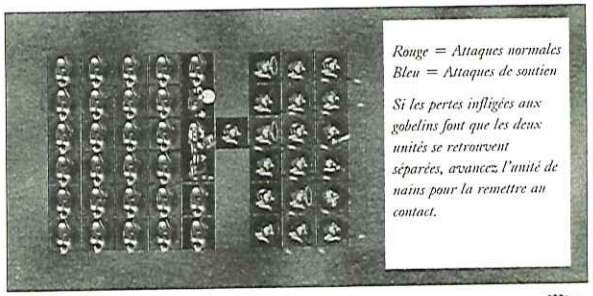


Rouge = Attaques normales
Bleu = Attaques de soutien

Cette unité de nains fait 10 figurines de large, un rang supplémentaire peut donc apporter des attaques de soutien.



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



Rouge = Attaques normales
Bleu = Attaques de soutien

Si les pertes infligées aux gobelins font que les deux unités se retrouvent séparées, avancez l'unité de nains pour la remettre au contact.

Initiatives égales

Effectuer des attaques simultanées ne signifie pas que les joueurs doivent jeter leurs dés en même temps. Vous pouvez le faire, bien entendu, mais cela provoque toujours une certaine confusion d'avoir autant de dés roulant dans toutes les directions.

Il vaut mieux commencer par résoudre les attaques d'un joueur (n'importe lequel). Une fois fait, son adversaire résout ses propres attaques comme s'il n'avait subi aucune perte suite aux attaques du premier joueur. Résoudre ainsi les Initiatives égales est bien moins confus.

ORDRE DE FRAPPE

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

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

La caractéristique Initiative d'une figurine détermine son ordre de frappe au corps à corps. Commencez par la plus haute Initiative et descendez vers la plus basse. Une figurine porte ses attaques lorsque vient son rang d'Initiative, en supposant bien sûr qu'elle n'a pas été tuée avant par un adversaire disposant d'une meilleure Initiative et qu'il reste des ennemis au contact socle à socle avec elle. En cas d'Initiatives égales entre deux figurines, leurs attaques sont résolues simultanément.

Par exemple, une unité de Lanciers elfes noirs est chargée par une unité de Guerriers orques. Les elfes noirs ont une Initiative de 5, alors que les orques n'ont qu'une Initiative de 2. Les elfes frapperont en premier grâce à leur meilleure Initiative.

PLUSIEURS PROFILS ET ORDRE DE FRAPPE

Lorsqu'une figurine dispose d'Attaques associées à différentes valeurs d'Initiatives, comme pour un chevalier ou toute autre figurine montée (voir page 82), résolvez chaque Attaque selon sa propre Initiative.

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

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

JETS POUR TOUCHER

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

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

Si vous regardez ce tableau, vous remarquerez que deux Capacités de Combat égales signifient que l'attaquant touche sur 4+, mais que si celle de l'attaquant est supérieure, il touche sur 3+. Dans les rares cas ou la Capacité de Combat de la cible est plus de deux fois supérieure à celle de l'attaquant, ce dernier a besoin de 5+ pour toucher.

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

Pour reprendre notre exemple, le Lancier elfe noir a une Capacité de Combat de 4, alors que celle du Guerrier orque n'est que de 3. En consultant le tableau, nous pouvons trouver que l'elfe noir aura besoin de 3+ pour toucher, alors que l'orque aura besoin de 4+.

TABLEAU DES JETS POUR TOUCHER

CAPACITÉ DE COMBAT DU DÉFENSEUR

CAPACITÉ DE COMBAT DE L'ATTAQUANT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

JETS POUR BLESSER

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

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

Consultez alors le Tableau de Blessure, en comparant la Force de l'attaquant à l'Endurance de sa cible. Ces deux valeurs figurent sur les profils des créatures. Le tableau indique le résultat minimum à obtenir sur 1D6 pour infliger une blessure. Dans la plupart des cas, la Force de l'attaquant sera utilisée quelle que soit son arme. Cependant, certaines armes donnent un bonus en Force à l'attaquant, comme nous le verrons dans le chapitre Armes, page 88.

Pensez à différencier les dés si des figurines disposent de valeurs de Force différentes.

Continuons notre combat de la page précédente. Un elfe noir a une Force de 3 et une Endurance de 3, un orque a une Force de 3 et une Endurance de 4. En consultant le tableau, nous voyons que l'orque aura besoin de 4+ pour blesser, alors que l'elfe noir aura besoin de 5+.

JETS DE SAUVEGARDE

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

Comme lors de la phase de tir, le joueur ennemi peut tenter de "sauvegarder" chaque blessure qu'il a subie. Il lance 1D6 pour chaque blessure réussie contre ses figurines, s'il obtient un résultat égal ou supérieur à la sauvegarde de sa figurine (après que tout modificateur a été appliqué) la blessure a été détournée par l'armure. Voyez page 43 de la phase de tir si vous avez besoin de revenir sur la manière dont fonctionnent les différents types de sauvegardes. N'oubliez pas que les blessures causées par des Forces de 4 ou plus entraînent un modificateur sur les sauvegardes d'armure.

Force	4	5	6	7	8	9	10
Modificateur de svg d'armure	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7

RETRAIT DES PERTES

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

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

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

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

Jets de dés rapides au corps à corps

Comme pour les tirs se faisant sur une même Capacité de Tir et sur un même type d'arme, vous pouvez lancer en même temps tous vos jets pour toucher basés sur la même Initiative et Capacité de Combat. S'il se trouve une meilleure Capacité de Combat, vous pourrez naturellement la représenter par un dé de couleur différente. Ceci non seulement parce que la(les) figurine(s) ayant une meilleure Capacité de Combat touchera(ont) plus facilement, mais aussi parce que souvent, ces figurines auront également une Force plus importante, une arme plus dévastatrice ou bénéficieront de règles spéciales qui les aideront à causer davantage de dommages. Même si cela n'est pas nécessaire pour résoudre un combat particulier, certains aiment différencier les dés lancés par leurs figurines importantes. Ainsi, ils peuvent mettre en avant les exploits de leurs héros et monstres, et entretenir leur réputation !

TABLEAU DE BLESSURE

ENDURANCE DU DÉFENSEUR

FORCE DE L'ATTAQUANT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
2	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

2. CALCUL DU RÉSULTAT DE COMBAT

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

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

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

POINTS DE VIE ENLEVÉS
+1 pour chaque Point de Vie enlevé à l'ennemi.

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

Le résultat de base de chaque camp est égal au nombre de Points de Vie enlevés à l'ennemi pendant le combat. Il est important de prendre en compte le nombre de Points de Vie enlevés plutôt que le nombre de pertes infligées, puisque la plupart des monstres et des personnages disposent de plusieurs Points de Vie et qu'ils peuvent encaisser plusieurs blessures avant de succomber.

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

Les attaques qui tuent net une figurine (grâce à la règle Coup Fatal, voir page 72) sont considérées comme ayant enlevé le nombre de Points de Vie qu'il restait à la figurine à ce moment de la partie.

Ogre Mangeur d'Hommes

CHARGE
+1 si l'unité a chargé.

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

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

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

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

Désorganisation

Une unité ne reçoit plus de bonus de rangs si elle est *désorganisée*.

Une unité se retrouve *désorganisée* si elle est attaquée de flanc ou de dos par l'ennemi, et si cet ennemi compte au moins deux rangs de 5 figurines ou plus. De plus petites unités ne sont pas assez importantes pour causer cette désorganisation.

Un ennemi commencera parfois un combat avec assez de figurines pour provoquer une désorganisation, mais il subira assez de pertes pour ne plus compter au moins deux rangs complets d'au moins 5 figurines en fin de combat. Dans ce cas, l'unité attaquée n'est plus *désorganisée* et elle peut à nouveau profiter de son bonus de rangs.

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

La plupart des unités partent au combat en portant haut les couleurs de leur cité, nation, tribu ou divinité. Si votre unité compte un porte-étendard, elle ajoute +1 à son résultat de combat.

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

Combattre un ennemi de flanc apporte toujours un avantage. Les guerriers ne peuvent pas facilement se tourner pour faire face à l'agresseur, et l'apparition soudaine d'un ennemi là où on ne l'attend pas est un important facteur psychologique. Ainsi, si votre unité combat un ennemi sur le flanc de celui-ci, elle reçoit un bonus de +1 sur son résultat de combat. Souvenez-vous que si votre unité compte au moins deux rangs d'au moins 5 figurines, elle *désorganisera* en plus l'ennemi (voir Désorganisation, page précédente).

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

Combattre un ennemi sur ses arrières est encore plus avantageux que de le faire de flanc. Si votre unité combat un ennemi de dos, elle reçoit un bonus de +2 sur son résultat de combat.

POSITION DOMINANTE
+1 si l'unité a chargé depuis une position surélevée.

L'impact d'une charge est encore plus important quand elle se fait à partir d'une position dominante. Ainsi, si votre unité a chargé et que la majorité de ses figurines étaient situées au début du tour plus haut que l'unité chargée, elle reçoit un bonus de +1. Cela peut vous sembler une tournure de phrase un peu tortueuse, mais elle devrait couvrir la plupart des situations.

QUI EST LE VAINQUEUR?
L'unité qui a le plus haut résultat de combat gagne ce combat.

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

Plus grand sera l'écart entre les deux résultats de combat, plus la victoire sera décisive. Une victoire à 8 contre 7, par exemple, ne sera qu'une victoire mineure car la différence n'est que de 1.

BONUS PARTICULIERS

Outre les bonus décrits ci-contre, il en existe deux autres qui méritent d'être mentionnés même s'ils seront moins fréquemment utilisés. Chacun est lié à une règle spéciale qui sera décrite plus tard dans ce livre, mais il est intéressant d'en parler dès maintenant :

Grande Bannière
+1 si l'unité inclut le porteur de la Grande Bannière.

Les soldats combattent avec encore plus d'ardeur à proximité de la bannière de leur seigneur. Votre unité reçoit donc un bonus de +1 sur son résultat de combat si elle inclut le porteur de la Grande Bannière, pouvant s'ajouter au bonus déjà apporté par la présence d'une bannière "ordinaire". Voir page 107 pour tous les détails concernant la Grande Bannière.

Carnage
+1 par Point de Vie en plus enlevé lors d'un défi, jusqu'à un maximum de +5.

Lorsqu'une unité voit son meilleur combattant se faire étriper en combat singulier, son moral risque d'en prendre un coup. Si un personnage disputant un défi tue son adversaire et lui enlève plus de Points de Vie qu'il ne lui en restait à ce moment de la partie, chaque Point de Vie ôté "en plus" ajoute +1 au résultat de combat, jusqu'à un maximum de +5.

Les défis sont un type particulier de corps à corps réservé aux personnages. Voir page 102 pour plus de détail.

Une victoire à 8 contre 2, à l'inverse, sera probablement décisive, car la différence est de 6. Cette différence est capitale car elle sera utilisée pour définir si le vaincu reste sur place ou prend la fuite.

ANNIHILATION!
Bien sûr, si l'un des camps a totalement annihilé l'autre, il est automatiquement le vainqueur du combat. Dans ce cas, l'unité gagnante parvient automatiquement à contenir sa poursuite et elle se reforme (comme expliqué page 57). Par ailleurs, si cette unité avait chargé durant ce même tour, elle pourra décider d'effectuer une *charge irrésistible* (voir page 58).

Par exemple, une unité d'Archers hauts elfes combat une unité de gobelins.

Les gobelins enlèvent 3 Points de Vie aux hauts elfes, ces derniers enlèvent 4 Points de Vie aux gobelins. L'unité des gobelins compte cependant 3 rangs complets en plus du premier, chacun d'eux venant ajouter un bonus de +1 à leur résultat de combat, elle a de plus chargé les hauts elfes, ce qui lui donne encore +1. Son résultat de combat est donc de 3+3+1 = 7 points, contre seulement 4 points pour les hauts elfes.

Les hauts elfes ont par conséquent perdu le combat, même s'ils ont infligé plus de pertes aux gobelins. Ils ont été submergés par un ennemi supérieur en nombre. Les hauts elfes doivent maintenant réussir un test de moral s'ils ne veulent pas tourner les talons et s'enfuir.

Chef de Guerre Gobelin

Marauder du Chaos

3. LE PERDANT EFFECTUE UN TEST DE MORAL

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

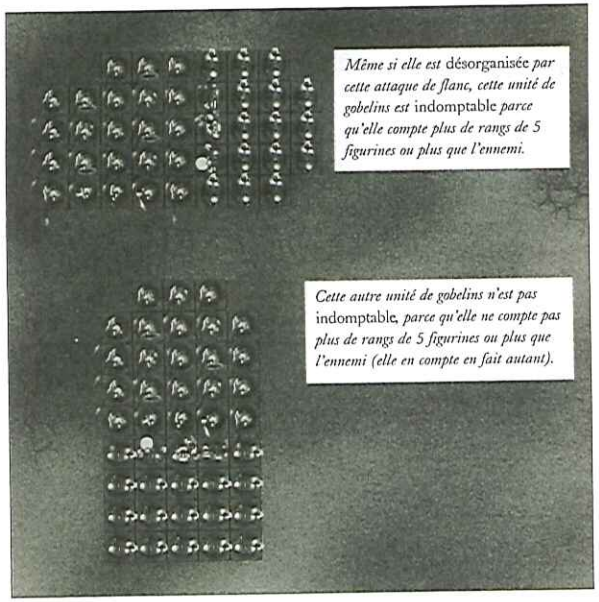
Il est rare dans ce genre de corps à corps que les adversaires combattent jusqu'au dernier homme. Vaincre l'adversaire est bien plus facile si vous parvenez à le démoraliser.

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

EFFECTUER UN TEST DE MORAL

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

Reprenons notre exemple précédent. Les hauts elfes doivent effectuer un test de moral avec une pénalité de -3 à leur Commandement, parce que la différence entre les deux résultats de combat était de 3. Les hauts elfes ont une bonne valeur de Commandement (8), mais cette pénalité de -3 la réduit à 5 pour ce test. Le joueur devra donc obtenir 5 ou moins pour que son unité reste sur place. Le joueur lance 2D6 et obtient 7, ce qui est trop, les hauts elfes sont donc démoralisés et s'enfuient.



Même si elle est désorganisée *par cette attaque de flanc, cette unité de gobelins est* indomptable *parce qu'elle compte plus de rangs de 5 figurines ou plus que l'ennemi.*

Cette autre unité de gobelins n'est pas indomptable, *parce qu'elle ne compte pas plus de rangs de 5 figurines ou plus que l'ennemi (elle en compte en fait autant).*

INDOMPTABLE

Si une unité vaincue au corps à corps compte plus de rangs que l'ennemi, elle effectue son test de moral sous son Commandement non modifié.

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

Une unité est considérée comme *indomptable* lorsqu'elle compte plus de rangs que l'ennemi. Comme pour le calcul des bonus de rangs, on ne prend en compte que les rangs d'au moins 5 figurines. Le dernier rang n'a pas besoin d'être complet, mais il doit compter lui aussi au moins 5 figurines. De même, les rangs ennemis doivent compter au moins 5 figurines pour empêcher votre unité d'être *indomptable*.

Une unité *indomptable* effectue ses tests de moral sous son Commandement non modifié (ou sous le Commandement du Général non modifié s'il se trouve à portée de la règle spéciale Présence Charismatique – voir page 107). Il n'importe plus de savoir si l'unité a été battue d'1 point ou de 100, elle utilise son Commandement normal.

Il doit être noté qu'une unité reste *indomptable* même si elle est *désorganisée*. Une attaque de flanc peut désorganiser une unité, mais elle n'empêchera pas les combattants de se rendre vite compte que l'ennemi est moins nombreux qu'eux.

Par exemple, une unité de Hallebardiers de l'Empire est attaquée de dos par une unité de Sanguinaires. Sans surprise, les Hallebardiers subissent une correction en règle et perdent 7 des leurs. L'unité de Sanguinaires ne compte cependant que 12 figurines, alignées en deux rangs complets et un troisième incomplet, alors que les Hallebardiers en comptent encore 30, sur six rangs de 5 figurines. Les Hallebardiers comptant plus de rangs que les Sanguinaires, ils sont indomptables *et effectueront donc leur test de moral sous leur Commandement non modifié, qui est de 7.*

COURAGE INSENSÉ

Si une unité obtient un double 1 sur son test de moral, elle le réussit quels que soient les modificateurs appliqués.

Il arrive parfois, au beau milieu d'une bataille, que le régiment le plus humble fasse preuve d'un courage et d'une discipline tels qu'il décide de tenir sa place, quels que soient les événements ! Ceci est représenté dans le jeu par la règle Courage Insensé. Elle signifie que si une unité obtient un double 1 sur un test de moral, elle restera sur place, quelle que soit l'ampleur de sa défaite.

Par exemple, une unité de Gobelins de la Nuit est chargée de flanc par un régiment de Chevaliers du Chaos. Après la résolution du combat, il s'avère que, comme on pouvait s'y attendre, les Chevaliers du Chaos gagnent de 10 points. Le Commandement des Gobelins de la Nuit est normalement de 5, ce qui signifie qu'ils devraient obtenir -5 ou moins (en supposant bien sûr qu'ils ne sont pas indomptables*), ce qui est impossible. Le joueur doit cependant effectuer son test de moral parce qu'il existe une toute petite chance qu'il obtienne un double 1 naturel et non modifié, signifiant que ses Gobelins de la Nuit ont fait preuve d'un* courage insensé *et qu'ils ont décidé coûte que coûte de ne pas céder le moindre pouce de terrain, même face à un aussi terrible ennemi.*

REFORMATION DE COMBAT

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

REFORMATION DU VAINQUEUR

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

Une reformation de combat se déroule dans l'ensemble comme une reformation ordinaire (voir page 14) hormis le fait qu'elle peut être effectuée même si l'unité est engagée au corps à corps. L'application la plus courante est de permettre à une unité de faire face à son adversaire (si elle avait été attaquée de flanc ou de dos), mais cela peut aussi servir à amener davantage de figurines au combat en élargissant le front de l'unité. Il existe cependant une restriction : cette reformation ne peut pas servir à sortir des figurines (amies ou ennemies) du contact avec l'ennemi si elles étaient au contact avant la reformation. Elles peuvent par contre se retrouver au contact d'autres figurines ennemies.

REFORMATION DU VAINCU

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

Dans ce cas, votre unité doit effectuer un test de Commandement afin de voir si elle est assez disciplinée pour le faire. Notez que ce test est soumis à tous les modificateurs résultant de la perte du combat, comme pour le test de moral. Si l'unité était *indomptable* (ou suit la règle *indémoralisable*, voir page 78) ce test est effectué sous son Commandement non modifié. Si le test est raté, l'unité ne peut pas se reformer. Si le test est réussi, elle peut se reformer, comme expliqué ci-dessus.

SITUATIONS PARTICULIÈRES

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

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

Lion Blanc Haut Elfe

Faut-il foncer ou rester ?

Votre décision de poursuivre un ennemi ou de rester sur place dépendra du déroulement général de la bataille. Se lancer sur les talons d'un ennemi battu est toujours une chose tentante, afin d'en finir avec lui une bonne fois pour toutes et d'arracher ainsi un avantage certain sur la suite des événements. D'un autre côté, cela désorganisera votre belle ligne de bataille et laissera votre unité au beau milieu des rangs ennemis qui n'auront d'autre envie que de lui faire payer la perte de leurs camarades.

D'autres facteurs sont également à considérer. Il n'existe aucune raison de poursuivre un ennemi ayant une si faible valeur de Commandement qu'il est peu probable qu'il parvienne à se rallier dans le tour suivant. Ceci dit, si votre unité ne court aucun danger à le faire, alors pourquoi ne pas vous accorder ce petit plaisir ? Vous devrez peser le pour et le contre, tout en sachant que quelle que soit votre décision, les dés risquent de vous trahir de toute façon, parce que c'est toujours ce qu'ils font... C'est en tout cas ce que pense l'auteur de ces règles.

Danseur de Guerre Elfe Sylvain

4. FUITE ET POURSUITE

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

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

RESTER OU POURSUIVRE?

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

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

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

JET DE FUITE

L'unité qui s'enfuit jette 2D6.

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

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

JET DE POURSUITE

L'unité qui poursuit jette 2D6.

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

RATTRAPÉS!

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

Si le jet de l'unité poursuivante est égal ou supérieur à celui de l'unité en fuite, cette dernière est totalement et immédiatement détruite. Les soldats sont abattus au moment où ils tournent les talons, ou sont éparpillés sans aucun espoir de se regrouper. Quoi qu'il en soit, l'unité est retirée comme pertes. Dans la réalité, tous les combattants ne sont pas morts, mais les survivants seront tellement démoralisés qu'il n'y a aucune chance qu'ils participent à nouveau à la bataille en cours.

DÉPLACEMENT DE L'UNITÉ EN FUITE

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

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

Pour résoudre le mouvement de fuite, faites pivoter l'unité sur son centre afin qu'elle tourne le dos à l'unité ennemie (procédez comme si cette dernière n'existait pas).

L'unité s'enfuit ensuite en ligne droite sur une distance égale à son jet de fuite. Ce mouvement est à part cela traité exactement comme une fuite durant la phase de mouvement (voir page 25 pour plus de détail). N'oubliez donc pas qu'on part du principe qu'une unité en fuite contournera ou se fraiera un passage à travers toute autre unité ou terrain infranchissable dans sa retraite précipitée.

REFORMATION D'UNE UNITÉ RESTÉE SUR PLACE

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

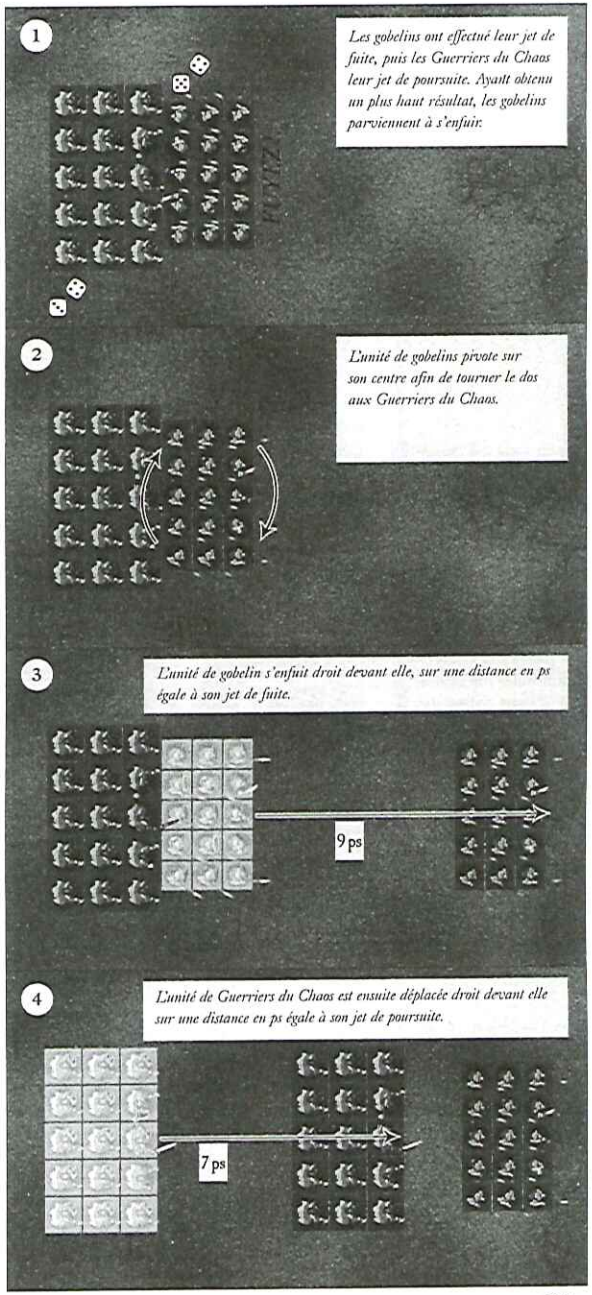
Si votre unité a décidé de ne pas poursuivre et a réussi le test requis pour le faire, ou est parvenue à annihiler totalement l'ennemi et n'a pas effectué de *charge irrésistible*, elle peut se *reformer*, comme expliqué dans la phase de mouvement, page 14.

MOUVEMENT DE POURSUITE

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

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

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



Les gobelins ont obtenu un résultat de fuite suffisant pour échapper aux Lanciers de l'Empire, ils fuient à travers une unité amie.

La poursuite des Lanciers les amène au contact des orques, ils doivent donc charger ce nouvel ennemi, en effectuant une roue pour optimiser la mise en contact convenablement.

POURSUITE ET OBSTACLES

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

POURSUITE SUR UN NOUVEL ENNEMI

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

Résolvez la charge comme vous le feriez durant la phase de mouvement, en suivant les restrictions normales. Vous n'avez cependant pas à effectuer de jet pour la distance de charge, celle-ci a déjà été déterminée par le jet de poursuite et nous savons déjà qu'elle est suffisante pour atteindre l'ennemi. L'unité en charge doit effectuer une roue et "fermer la porte" afin d'optimiser la mise au contact, comme elle le ferait pour une charge tout à fait ordinaire.

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

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

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

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

Poursuite dans des ennemis en fuite.

Si l'unité chargée était déjà en fuite, elle ne peut pas déclarer de réaction à cette charge. Déplacez les poursuivants au contact de l'unité, comme vous le feriez lors d'une charge contre un ennemi en fuite (voir page 23). Elle est alors immédiatement détruite et l'unité poursuivante peut se *reformer*.

CHARGE IRRÉSISTIBLE

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

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

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

UNITÉS RAPIDES

Certaines troupes, comme la cavalerie, peuvent fuir et poursuivre sur de plus grandes distances, comme nous le verrons dans le chapitre Types de Troupes, pages 80-87.

POURSUITE HORS DE LA TABLE

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

À l'inverse des unités fuyant hors de la table, ces unités pourront revenir en jeu. Il leur sera donc permis de rentrer sur la table lors de leur phase de mouvement suivante, en utilisant les règles des renforts (voir page 27). L'unité est placée dos contre le bord de table, le plus près possible de son point de sortie, et dans la même formation. Souvenez-vous qu'elle doit faire face au champ de bataille, avec son dernier rang contre le bord de table. Il vaut mieux laisser une figurine de l'unité (le porte-étendard, par exemple) pour indiquer son point de sortie et l'endroit où elle devra revenir en jeu.

CORPS À CORPS MULTIPLES

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

Un combat multiple est un combat qui concerne plusieurs unités dans l'un ou l'autre camp (ou même les deux camps à la fois!) Voyez des exemples de combats multiples dans les diagrammes ci-contre. À moins que le contraire ne soit spécifié, toutes les règles d'un combat à un contre un s'appliquent à un combat multiple. Gardez cependant à l'esprit que les combats multiples risquent de créer des situations qui ne sont pas couvertes par les règles. Nous avons inclus des commentaires pour prendre en compte les cas les plus courants, mais en cas de doute, mettez au clair la situation avec votre adversaire avant que tout jet de dé ne soit effectué.

RÉSULTATS DES COMBATS MULTIPLES

La résolution de ces combats se fait d'une manière légèrement différente. Toutes les pertes infligées par chaque camp (y compris les bonus de *carnage*) sont prises en compte, mais la plupart des autres modificateurs sont soumis à des limitations.

Bannières

Dans un combat multiple, vous ne recevez qu'un bonus de +1 pour la présence d'une ou plusieurs bannières dans votre camp.

Bonus de Rangs

De même, seul le bonus de rangs apporté par votre unité la plus profonde est pris en compte.

Par exemple, si nous avons une unité de gobelins (avec 2 rangs supplémentaires) et une unité de Trolls (avec 1 rang supplémentaire) engagées dans le même combat multiple et dans le même camp, seul le bonus de rangs de +2 des gobelins sera pris en compte dans le résultat de combat. Celui apporté par les Trolls est ignoré.

Flancs et Dos

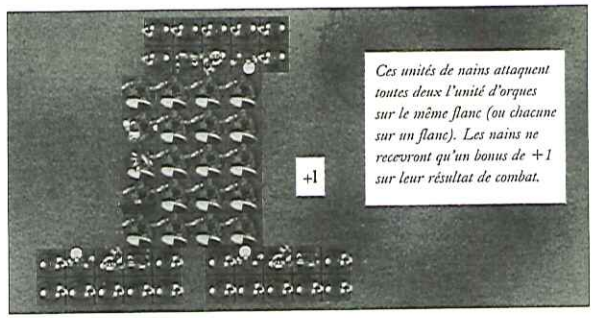
Les bonus pour combattre sur le flanc ou le dos de l'ennemi ne peuvent être apportés qu'une fois par unité attaquée de flanc ou de dos. Le fait d'être ainsi engagé par plusieurs unités ennemies n'aggrave pas ce bonus.

Charge

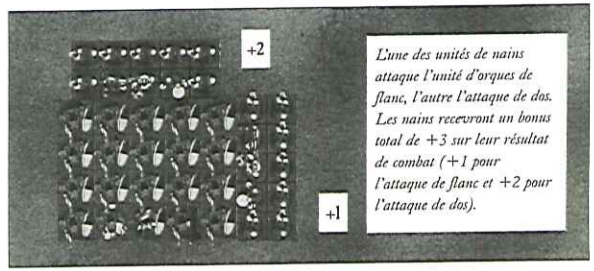
Chaque camp ne reçoit qu'un bonus de +1, même si plusieurs de ses unités ont chargé durant ce tour.

Position Dominante

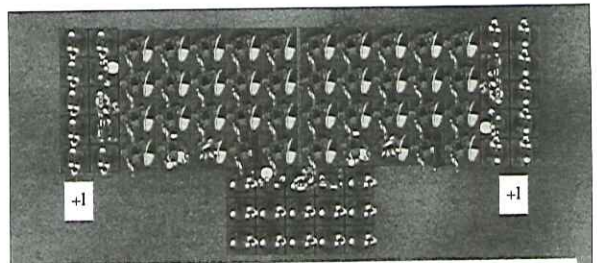
Ce bonus ne peut être revendiqué que par le camp qui possède l'unité qui a chargé depuis la position dominante la plus haute (autrement dit, considérez l'unité qui a commencé ce tour sur le point le plus élevé).



Ces unités de nains attaquent toutes deux l'unité d'orques sur le même flanc (ou chacune sur un flanc). Les nains ne recevront qu'un bonus de +1 sur leur résultat de combat.



L'une des unités de nains attaque l'unité d'orques de flanc, l'autre l'attaque de dos. Les nains recevront un bonus total de +3 sur leur résultat de combat (+1 pour l'attaque de flanc et +2 pour l'attaque de dos).



Les deux unités de nains attaquent de flanc deux unités d'orques différentes, lesquelles font partie du même combat multiple. Les nains recevront un bonus total de +2 sur leur résultat de combat (+1 pour chaque unité ennemie différente attaquée de flanc).

Ne pas devenir fou en résolvant les combats multiples

Comme vous pouvez vous y attendre, plus le nombre d'unités engagées dans un même combat multiple sera important, et plus la résolution de celui-ci sera compliquée, tant vous risquerez de vous embrouiller dans les bonus à appliquer ou pas. Par chance, les pertes infligées étant additionnées pour chaque camp, c'est souvent bien plus simple qu'il n'y paraît (vous ne prenez en compte que le bonus de rangs le plus haut, qu'une seule bannière, etc.) Ceci dit, il est souvent plus facile de procéder unité par unité, en plaçant un dé près de chacune d'elles ou en vous aidant d'une feuille de papier. Vous pourrez ainsi facilement additionner tous les différents bonus au nombre de Points de Vie enlevés à l'ennemi et calculer votre résultat de combat final.

Troll

COMBATS MULTIPLES ET TESTS DE MORAL

Toutes les unités du camp qui a perdu le combat doivent effectuer un test de moral.

Une fois le vainqueur du combat déterminé, le camp vaincu devra effectuer un test de moral séparé pour chaque unité de son camp engagée dans ce combat multiple, en appliquant comme malus la différence entre les deux résultats de combat.

INDOMPTABLES

Toute unité du camp perdant utilise son Commandement non modifié pour son test de moral pourvu que son nombre de rangs soit supérieur à celui de toute unité ennemie dans le combat. Si au moins une unité ennemie compte le même nombre de rangs, alors votre unité effectue son test de moral normalement, sous son Commandement modifié.

Notez que ceci est à considérer unité par unité : avoir dans un camp l'unité qui compte le plus de rangs de tout le combat multiple ne rend pas toutes les unités de ce camp *indomptables*. Celles qui comptent plus de rangs que l'unité ennemie la plus profonde sont *indomptables*, les autres ne le sont pas.

COMBATS MULTIPLES ET POURSUITES

Il arrivera parfois qu'une unité engagée dans un combat multiple batte plusieurs unités ennemies qui l'engageaient sur plusieurs côtés.

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

POURSUITE

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

FUITE

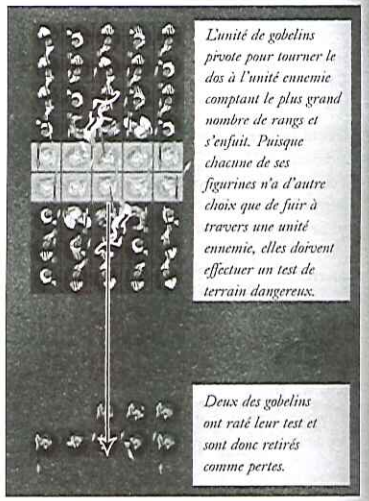
Une unité en fuite doit obtenir un jet supérieur à ceux de toutes les unités qui la poursuivent. Si un seul jet de poursuite est suffisant, alors l'unité en fuite est rattrapée et détruite.

DIRECTION DES FUITES

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

Chaque unité en fuite pivote sur son centre (comme si aucune unité ennemie n'était là), afin de tourner le dos à l'unité ennemie comptant le plus de rangs de 5 figurines ou plus (en tirant au dé en cas d'égalité). Chaque unité s'enfuit ensuite en ligne droite dans la direction ainsi définie pour elle, comme décrit plus tôt.

Il arrivera parfois que des unités se marchent les unes sur les autres après avoir pivoté face à leur direction de fuite. Ne vous inquiétez pas, estimez simplement cette direction du mieux possible en soulevant par exemple le plateau de mouvement de votre unité. Elle ne restera pas là longtemps, elle doit ensuite effectuer son mouvement de fuite !

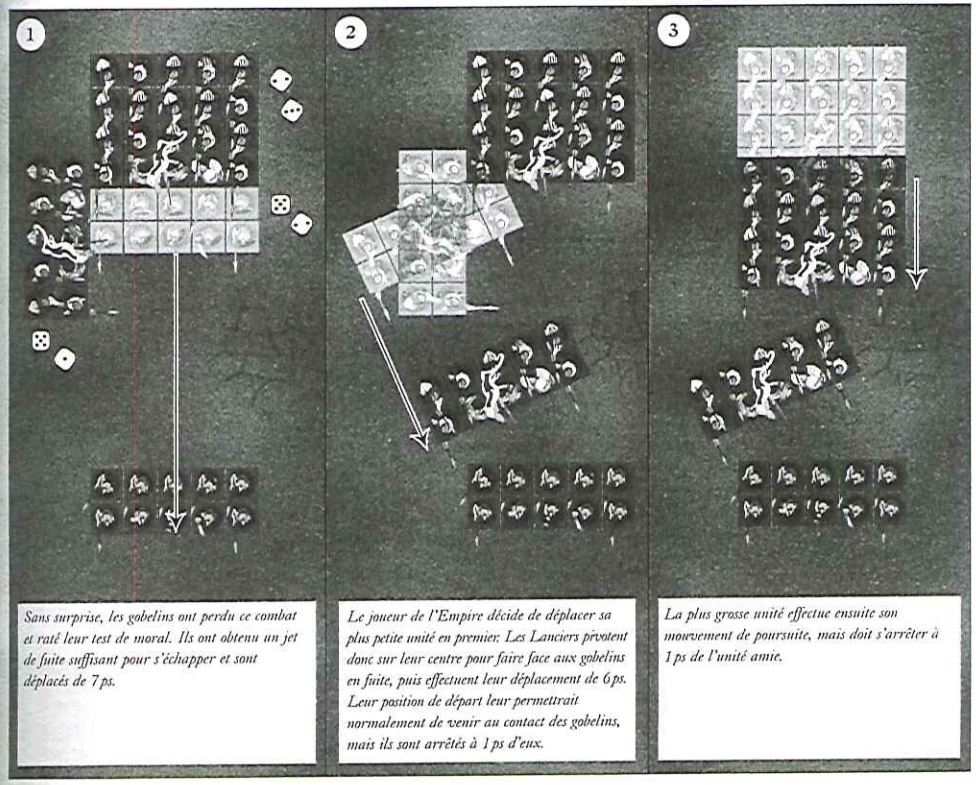


L'unité de gobelins pivote pour tourner le dos à l'unité ennemie comptant le plus grand nombre de rangs et s'enfuit. Puisque chacune de ses figurines n'a d'autre choix que de fuir à travers une unité ennemie, elles doivent effectuer un test de terrain dangereux.

Deux des gobelins ont raté leur test et sont donc retirés comme pertes.

DIRECTION DE POURSUITE

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



Sans surprise, les gobelins ont perdu ce combat et raté leur test de moral. Ils ont obtenu un jet de fuite suffisant pour s'échapper et sont déplacés de 7 ps.

Le joueur de l'Empire décide de déplacer sa plus petite unité en premier. Les Lanciers pivotent donc sur leur centre pour faire face aux gobelins en fuite, puis effectuent leur déplacement de 6 ps. Leur position de départ leur permettrait normalement de venir au contact des gobelins, mais ils sont arrêtés à 1 ps d'eux.

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

COMBATS MULTIPLES ET ESPACES ACCIDENTELS

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

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

PLUS AUCUN ENNEMI!

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

PANIQUE

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

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

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

TEST DE PANIQUE

Nous avons vu dans les sections précédentes qu'une unité pouvait être appelée à effectuer un test de *panique*, nous allons maintenant voir de quoi il s'agit.

Un test de panique est tout simplement un test de Commandement, comme décrit page 10. Si le test est réussi, tout va bien, mais s'il est raté, l'unité *fuit* immédiatement, comme décrit ci-contre.

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

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

Coureur d'Égout Skaven

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

- Une unité n'effectue pas de test de panique si elle est engagée dans un corps à corps. La gravité de la situation lui fait oublier ce qui se passe autour d'elle.

- Une unité n'effectue pas de test de panique si elle est déjà en fuite. Les guerriers sont déjà apeurés, rien ne peut les faire courir plus vite.

- Enfin, une unité n'effectue pas de test de panique si elle en a déjà réussi un durant la phase en cours. Ses nerfs ont déjà été mis à l'épreuve et ils ont tenu !

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

LOURDES PERTES

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

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

Par exemple, une unité de 21 figurines est prise pour cible par l'ennemi et subit 4 pertes. Ce n'est pas assez pour lui faire effectuer un test de panique. Plus tard dans la même phase, elle est prise pour cible par une autre unité ennemie et perd 2 figurines de plus. Le total des pertes subies dans la phase en cours dépasse 25% de ses effectifs en début de phase, l'unité doit immédiatement effectuer un test de panique.

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

UNITÉ AMIE ANNIHILÉE

Si une unité est détruite, quelle qu'en soit la raison, toute unité amie située dans un rayon de 6ps autour d'elle doit immédiatement effectuer un test de panique.

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

UNITÉ AMIE DÉMORALISÉE

Si une unité est démoralisée au corps à corps, toute unité amie dans un rayon de 6ps autour d'elle doit immédiatement effectuer un test de panique.

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

TRAVERSÉE PAR UNE UNITÉ AMIE EN FUITE

Une unité doit immédiatement effectuer un test de panique si elle est traversée par une unité amie en fuite.

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

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

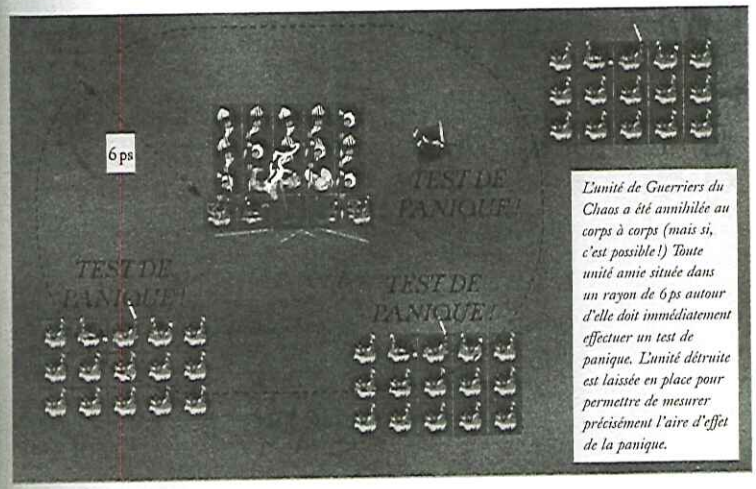
DIRECTION DE FUITE

Si une unité rate un test de panique :

- **Provoqué par de lourdes pertes.** Faites pivoter l'unité sur son centre (en ignorant la présence d'autres unités) pour qu'elle tourne le dos à l'unité adverse qui lui a infligé le plus de pertes, puis faites-la fuir, comme décrit page 25.

- **Provoqué par toute autre raison.** Faites pivoter l'unité sur son centre (en ignorant la présence d'autres unités) pour qu'elle tourne le dos à l'unité adverse la plus proche, puis faites-la fuir, comme décrit page 25.

Si l'unité en panique ne sort pas de la table durant son mouvement de fuite, vous aurez l'occasion de la rallier dans le tour suivant, comme nous l'avons déjà expliqué page 24.



L'unité de Guerriers du Chaos a été annihilée au corps à corps (mais si, c'est possible !) Toute unité amie située dans un rayon de 6ps autour d'elle doit immédiatement effectuer un test de panique. L'unité détruite est laissée en place pour permettre de mesurer précisément l'aire d'effet de la panique.

TOUT A ÉTÉ DIT... OU PRESQUE.

Les règles sur la panique terminent les règles de base de Warhammer. Vous en savez désormais assez pour gérer vos parties, savoir comment vous déplacer, tirer, combattre et lancer des sorts. Il est tout à fait possible de ne jouer qu'en utilisant ces règles, et si vous êtes novice dans le monde de Warhammer, il vaut mieux vous en contenter et ne passer à la suite qu'une fois que vous les maîtriserez parfaitement.

RÈGLES SPÉCIALES

Une bataille de Warhammer implique des créatures fantastiques et des guerriers surhumains dont les capacités sont si variées et uniques que les règles de base ne peuvent les couvrir. C'est là qu'interviennent les règles spéciales, des règles inhabituelles destinées aux circonstances inhabituelles.

Lorsqu'une créature dispose d'une capacité qui outrepasse ou modifie l'une des règles du jeu, elle est représentée par une règle spéciale. Une règle spéciale peut aider une figurine à blesser ses adversaires en lui accordant des attaques empoisonnées ou en augmentant sa Force. Elle peut aussi la rendre plus solide, en améliorant sa sauvegarde d'armure ou en l'autorisant à régénérer les dommages subis. C'est par le biais de leurs règles spéciales que les dragons crachent du feu, que les assassins frappent comme l'éclair et que les géants terrifient leurs proies.

QUELLES RÈGLES SPÉCIALES?

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

La plupart des règles spéciales les plus fréquentes du jeu sont indiquées ici, mais il ne s'agit pas d'une liste exhaustive. Beaucoup de types de troupes disposent de capacités uniques indiquées dans leur livre d'armée respectif. Rappelez-vous que s'il existe une contradiction entre les règles présentées ici et celles d'un livre d'armée, ces dernières prennent le pas.

Vous trouverez à la fin de ce livre un index qui vous permettra de retrouver plus facilement les règles spéciales que vous cherchez.

Une anthologie de règles spéciales

La raison pour laquelle les règles spéciales sont abordées si tôt est que nombre des règles qui seront abordées ultérieurement sont liées à celles décrites dans les pages qui viennent. Ainsi, plutôt que d'éparpiller les règles spéciales dans tout le livre ou de vous obliger à sauter d'un chapitre à l'autre comme un gobelin sur squig, nous avons réuni la majorité des règles spéciales ici pour une plus grande facilité de référence.

FRAPPE TOUJOURS EN PREMIER

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

Les figurines dotées de cette règle spéciale (ou attaquant avec une arme qui leur accorde cette règle spéciale) frappent toujours en premier au corps à corps, quelle que soit leur Initiative.

De plus, si l'Initiative de la figurine est supérieure ou égale à celle de son ennemi, elle peut relancer ses jets pour toucher ratés au corps à corps, car sa rapidité lui permet d'attaquer avec une grande précision. Si une figurine ayant cette règle affronte un ennemi doté de la même capacité, les attaques sont résolues simultanément, et aucun des deux ne bénéficie des relances qu'elle peut éventuellement accorder.

FRAPPE TOUJOURS EN DERNIER

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

Une figurine dotée de cette règle (ou attaquant avec une arme qui lui accorde cette règle) frappe toujours en dernier au corps à corps, quelle que soit son Initiative.

Si une figurine ayant cette capacité affronte un ennemi doté de la même règle, leurs attaques sont résolues simultanément. Si une figurine dispose de cette règle et de la règle Frappe toujours en Premier, les deux s'annulent et la figurine frappe selon sa valeur d'Initiative normale.

PERFORANT

Certaines attaques peuvent pénétrer les armures avec une facilité que leur faible force ne laisse soupçonner.

Les blessures causées au corps à corps par une figurine dotée de cette règle spéciale (ou attaquant avec une arme qui en est dotée) infligent un malus supplémentaire de -1 à la sauvegarde d'armure de leur cible, en plus de celui imposé par la Force de l'attaque.

Par exemple, une figurine de Force 4 dotée de la règle spéciale Perforant inflige un malus de -2 à la sauvegarde d'armure de ses cibles au corps à corps, au lieu de -1 comme d'ordinaire.

Si une figurine dispose d'une arme dotée de la règle Perforant, seules les attaques ou les tirs effectués avec ladite arme sont *perforants*.

SOUFFLE

Certaines créatures ont la capacité de cracher des flammes ou des gaz nocifs sur leur proie. Les dragons sont les plus célèbres, mais ce ne sont pas les seuls.

Une figurine dotée d'une attaque de souffle peut l'utiliser pour effectuer une attaque spéciale une fois par bataille. Une figurine dotée de deux attaques de souffle ou plus peut utiliser chacune d'elle une seule fois. La forme que prend cette attaque dépend du fait que la figurine est au corps à corps ou non.

Si une figurine dispose de plusieurs attaques de souffle, elle ne peut en utiliser qu'une seule lors d'un même tour.

ATTAQUE DE SOUFFLE EN TIR

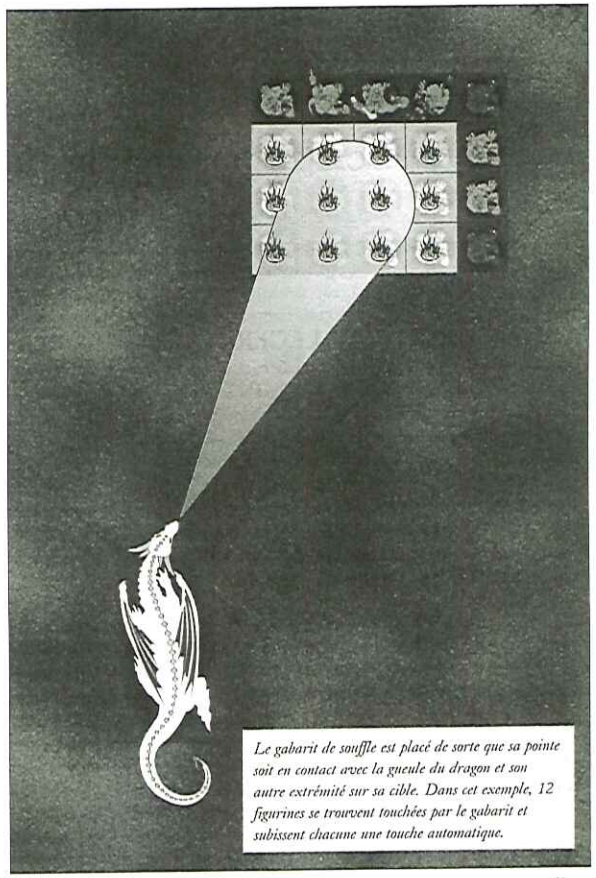
Du moment que la figurine n'est pas au corps à corps, elle peut utiliser son attaque de souffle pendant la phase de tir. Une attaque de tir de souffle peut être effectuée même si la figurine a fait une marche forcée ou s'est *reformée* durant ce tour.

Pour résoudre l'attaque, placez le gabarit de souffle de sorte qu'il se trouve entièrement dans l'arc frontal de la figurine, son extrémité pointue en contact avec la bouche de la figurine. Le gabarit ne doit pas recouvrir d'unités amies ou d'unités ennemies engagées au corps à corps.

Toutes les figurines couvertes au moins partiellement par le gabarit subissent une touche automatique, comme décrit page 9. La Force et les effets particuliers de l'attaque sont indiqués dans ses règles.

ATTAQUE DE SOUFFLE AU CORPS À CORPS

Si une figurine dotée de cette règle est au corps à corps, elle peut utiliser son attaque de souffle pour effectuer une attaque de corps à corps supplémentaire à sa propre Initiative (dans n'importe quel tour de joueur). Une figurine qui effectue une attaque de souffle de cette manière inflige 2D6 touches automatiques à une seule unité ennemie en contact avec elle. Si la figurine est au contact de plusieurs unités, le joueur qui contrôle la figurine choisit laquelle est touchée. Comme pour les attaques de souffle au tir, la Force et les effets particuliers de l'attaque sont notés dans sa description. Les blessures non sauvegardées causées par une attaque de souffle au corps à corps comptent pour ce qui est de la résolution du combat.



Le gabarit de souffle est placé de sorte que sa pointe soit en contact avec la gueule du dragon et son autre extrémité sur sa cible. Dans cet exemple, 12 figurines se trouvent touchées par le gabarit et subissent chacune une touche automatique.

CHARGE DÉVASTATRICE

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

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

ÉTHÉRÉS

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

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

Les attaques au corps à corps des créatures *éthérées* sont *magiques*. Les créatures *éthérées* ne peuvent être blessées que par des sorts, des attaques magiques, des armes magiques et des effets magiques. Cela ne signifie pas qu'elles ne peuvent pas être battues au corps à corps par des troupes ordinaires, car le résultat du corps à corps ne dépend pas uniquement des pertes.

Les créatures *éthérées* bloquent normalement les lignes de vue et ne peuvent pas voir à travers les obstructions qui bloquent la vue d'unités ordinaires.

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

CAVALERIE LÉGÈRE

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

AVANT-GARDE

La cavalerie légère chevauche toujours en avant de l'armée, elle a donc automatiquement la règle spéciale de déploiement Avant-garde (voir page 79).

REFORMATION GRATUITE

À moins qu'elle ne charge, une unité de cavalerie légère peut se reformer autant de fois qu'elle le souhaite durant son mouvement, y compris en cas de marche forcée, tant qu'aucune de ses figurines ne parcourt au total plus du double de sa valeur de Mouvement.

PERSONNAGES

Si une unité de cavalerie légère est rejointe par un personnage n'ayant pas la règle spéciale Cavalerie Légère, l'unité perd cette règle tant que le personnage l'accompagne.

FUITE FEINTE

La cavalerie légère est particulièrement habile à rompre le combat avant de se regrouper. Une unité de cavalerie légère qui choisit de *fuir* en réaction à une charge et se rallie avec succès au début de son tour suivant peut se reformer comme d'ordinaire, mais sera également libre de se déplacer durant l'étape des autres mouvements de la même phase. L'unité pourra également tirer normalement (elle comptera néanmoins comme s'étant déplacée). Notez que si le mouvement de fuite de l'unité n'empêche pas l'ennemi de la rattraper, elle est détruite selon les règles habituelles.

TIR EN MARCHE FORCÉE

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

La règle Cavalerie Légère est parfois accordée à des troupes n'étant pas de la cavalerie ; notez toutefois que ça ne modifie pas le type d'unité de ses détenteurs et n'en fait pas pour autant de la cavalerie.

ATTAQUE SUPPLÉMENTAIRE

Par colère ou grâce à des membres supplémentaires, le guerrier peut libérer une pluie de coups.

Une figurine dotée de cette règle spéciale (ou attaquant avec une arme l'accordant) augmente sa valeur d'Attaques de +1.

PEUR

Certaines créatures sont si massives ou effrayantes qu'elles font perdre ses moyens à l'ennemi.

Au début de chaque round de corps à corps, une unité au contact d'une ou plusieurs figurines ennemies causant la *peur* doit effectuer un test de Commandement avant que le moindre coup ne soit porté.

Si le test est réussi, tout va bien : l'unité maîtrise sa peur, du moins pour l'instant. Si le test est raté, l'effroi se répand dans le régiment et les soldats perdent leurs moyens : toutes les figurines de l'unité voient leur CC réduite à 1 pour le restant du round de corps à corps.

Les figurines qui causent la *peur* sont elles-mêmes immunisées à la peur, et ne sont pas affectées par cette règle (même si leur unité a raté le test, par exemple). Cela inclut les personnages chevauchant des montures causant la *peur*, qui comptent comme causant la *peur* (voir page 82).

COMBAT SUR PLUSIEURS RANGS

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

Si une unité dispose de cette règle spéciale, elle peut effectuer des attaques de soutien avec un rang de plus que la normale lorsqu'elle ne charge pas. Par conséquent, une unité qui jouit de cette règle spéciale peut normalement effectuer des attaques de soutien avec deux rangs. Rappelez-vous que les attaques de soutien ne peuvent être effectuées que vers le front, et jamais vers les flancs ou le dos.

Une horde dotée de cette règle effectue donc des attaques de soutien avec trois rangs !

ATTAQUES ENFLAMMÉES

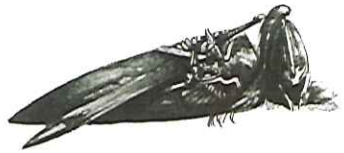
Le feu ajoute au chaos d'un champ de bataille, et certaines créatures y sont particulièrement vulnérables.

Si les attaques enflammées n'accordent aucun bonus contre la plupart des ennemis (les coups d'une arme sont plus redoutables que les flammes qui l'entourent), elles peuvent effrayer certaines créatures, et s'avérer fatales contre certains monstres insolites.

Les figurines dotées d'attaques *enflammées* causent la *peur* aux bêtes de guerre, à la cavalerie et aux chars (les types de troupes sont détaillés page 80). Les attaques *enflammées* ont aussi des effets particuliers contre les créatures dotées des règles spéciales Inflammables et Régénération, comme expliqué plus loin.

Le feu peut aussi s'avérer utile pour chasser les défenseurs de leurs fortifications. Chaque figurine dotée d'attaques *enflammées* relance ses jets pour blesser lorsqu'elle tire sur un bâtiment ou lance un assaut contre lui. Ceci représente la menace supplémentaire que fait peser l'incendie du bâtiment sur ses occupants.

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



INFLAMMABLE

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

Si une figurine dotée de cette règle subit une ou plusieurs blessures non sauvegardées à cause d'une attaque *enflammée*, chaque Point de Vie perdu est doublé. Ainsi, si une attaque cause normalement la perte d'un PV, la créature *inflammable* perdra 2PV. Si le nombre de PV ôtés par l'attaque est déterminé par un jet de dé, jetez un dé et doublez le résultat, plutôt que de jeter deux dés et d'additionner les résultats.

Allumeeeer le feu !

Les attaques enflammées n'entrent pas souvent en jeu, mais lorsque cela se produit, leurs effets sont spectaculaires. Si les créatures inflammables restent rares, ce sont souvent des monstres puissants contre lesquels le moindre avantage est le bienvenu. De même, les attaques enflammées valent leur pesant d'or lorsque vous assaillez un bâtiment, car les blessures facilitées peuvent faire la différence, d'autant plus que les résultats d'un assaut sont uniquement basés sur les pertes.

Lémure elfe sylvain

Champion Orque Sauvage

FRÉNÉSIE

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

Pour représenter leur fureur et leur absence d'instinct de survie, les troupes frénétiques gagnent les règles spéciales Attaque Supplémentaire et Immunisé à la Psychologie (voir ci-contre et page 69).

RAGE BERSERK

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

Une unité qui inclut une ou plusieurs figurines *frénétiques* ne peut pas tenter de ne pas poursuivre un ennemi qu'elle bat au corps à corps : elle doit soit poursuivre (si l'ennemi s'est enfui), soit effectuer une *charge irrésistible* (si l'ennemi a été exterminé).

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

De plus, les figurines *frénétiques* ne peuvent pas *parer* (voir page 88).

PERDRE LA FRÉNÉSIE

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

VOL

Certaines créatures sont dotées d'ailes qui leur permettent de survoler prestement le champ de bataille. Ce sont des troupes précieuses car elles peuvent prendre l'ennemi de court grâce à leur mobilité sans pareille.

Lorsqu'elles volent ou se déplacent au sol, les troupes volantes suivent la règle spéciale Rapide (voir page 76). De plus, toute unité volante composée de plusieurs figurines bénéficie de la règle spéciale Tirailleurs (voir pages 77).

MOUVEMENT DES VOLANTS

À Warhammer, le vol est représenté par un "bond" pouvant faire jusqu'à 10 ps. Les *volants* commencent au sol, décollent, volent jusqu'au point désiré puis se posent. Ainsi, ils commencent et terminent leur mouvement au sol. Ceci est dû au fait qu'il serait peu pratique de suspendre les figurines au-dessus du champ de bataille, nous utilisons donc cette notion de "bond" pour représenter le combat aérien de manière jouable.

Les unités uniquement composées de figurines *volantes* peuvent se déplacer ou charger normalement au sol, en utilisant leur valeur de Mouvement, ou choisir de voler. Une unité qui *vole* peut passer par-dessus d'autres unités et du décor, en considérant que tout son mouvement a été effectué en terrain découvert. Elle ne peut pas terminer son mouvement sur une autre unité ou en terrain infranchissable. Selon la hauteur de la figurine volante et de sa position de départ, elle pourra parfois tracer une ligne de vue sur une cible plus lointaine par-dessus d'autres unités plus proches, puis la charger en volant au-dessus des éventuels obstacles ou unités.

Une unité qui charge en *volant* utilise le "bond" de 10 ps comme caractéristique de Mouvement.

MARCHE FORCÉE ET VOL

Une unité qui *vole* peut effectuer normalement une marche forcée de jusqu'à 20 ps, ce qui représente un élan particulièrement puissant ou un vol prolongé.

FUITE ET POURSUITE

Les *volants* se déplacent au sol lorsqu'ils tentent de *fuir* ou de *poursuivre*, car ils n'ont pas le temps de prendre leur essor. Notez qu'ils bénéficient quand même de la règle Rapide pour leurs fuites et leurs poursuites.

CAVALERIE VOLANTE

Certains types de troupes, comme les Chevaliers Pégases bretonniens, suivent la règle Cavalerie Volante, un type particulier d'unité *volante*. En termes de jeu, la *cavalerie volante* est traitée comme de la *cavalerie légère* dotée de la règle spéciale Vol. Voir page 68 pour plus de détails sur la cavalerie légère.

HAINE

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

Une figurine attaquant au corps à corps un ennemi *haï* relance tous ses jets pour toucher ratés lors du premier round de combat, afin de représenter sa colère. Après cet assaut furieux, on considère que les figurines retrouvent leurs esprits, et le reste du combat se déroule normalement. Parfois, une figurine ne haïra qu'un certain type de combattant, ceci est alors indiqué dans la formulation de la règle spéciale, comme par exemple Haine (Nains).

PLANEUR

Certaines créatures ne volent pas, mais "flottent" sur un coussin d'air ou d'énergie magique.

Les figurines dotées de cette règle spéciale suivent toutes les règles des *volants*, mais ne peuvent pas effectuer de marche forcée.

IMMUNISÉ À LA PSYCHOLOGIE

Il est des combattants si valeureux ou si inconscients qu'ils n'accordent que peu d'importance à leur propre survie.

Si la majorité des figurines d'une unité dispose de la règle spéciale Immunisé à la Psychologie, l'unité réussit automatiquement tous les tests de *panique*, de *peur* et de *terreur* qu'elle est amenée à effectuer. Notez toutefois que l'unité doit effectuer normalement ses tests de moral (et les autres tests de Commandement) : être stoïque ne rend pas totalement inconscient du danger.

Si la majorité des figurines d'une unité dispose de la règle Immunisé à la Psychologie, l'unité ne peut pas choisir de *fuir* en réaction à une charge. Sa fierté, ou sa résignation, l'en empêche…

IGNORE LES COUVERTS

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

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

TOUCHES D'IMPACT

Le simple impact d'une charge peut parfois avoir raison de plusieurs ennemis.

Certaines figurines, souvent des chars, disposent d'un élan tel qu'elles peuvent causer des ravages lorsqu'elles percutent une unité. Pour représenter cela, ces figurines causent des touches d'impact.

Le nombre de touches d'impact dépend de la figurine et est indiqué entre parenthèses, comme : Touches d'Impact (1D6+1) ou (1D3).

Un char de Tiranoc a pour type de troupe "char" et inflige donc 1D6 touches d'impact, comme indiqué dans le chapitre consacré aux types de troupes, page 86.

Si une créature dispose de deux valeurs de touches d'impact, souvent parce que son type de troupe et ses règles spéciales lui en accordent tous deux, utilisez la valeur la plus élevée, et non la somme des deux.

RÉSOUDRE LES TOUCHES D'IMPACT

Les touches d'impact ne sont effectuées que lorsque la figurine charge au corps à corps. Si une figurine dotée de cette règle est chargée ou livre un deuxième round de corps à corps (ou plus), elle ne lui accorde aucun avantage. Notez que si une figurine ne termine pas une charge pour une raison ou une autre (par exemple, si elle est détruite avant), elle n'inflige aucune touche d'impact.

Les touches d'impact sont résolues au tout début du corps à corps, avant que les défis ne soient lancés et que les attaques de tout autre type ne soient résolues. Elles affectent une unité au contact (si la figurine est au contact de plusieurs unités, répartissez les touches équitablement, en tirant au dé pour savoir qui est affecté par l'éventuelle touche surnuméraire). Si la figurine infligeant des touches d'impact n'est pas au contact de l'ennemi, cette règle ne lui donne aucun avantage.

Les touches d'impact touchent automatiquement et effectuent leurs jets pour blesser avec la Force de la figurine qui les inflige. Elles sont réparties exactement comme des tirs (voir page 42 pour plus d'informations sur les tirs, et page 96 pour les règles des tirs sur les personnages).

Enfin, les touches d'impact sont des attaques de corps à corps (particulières, certes) et toute blessure non sauvegardée qu'elles infligent est prise en compte dans la résolution du combat, comme celles qu'infligent les attaques ordinaires.

Danger collision !

Les touches d'impact peuvent paraître terrifiantes lorsque vous les subissez, mais ne vous alarmez pas ! Si vous arrivez à résister à la charge, le combat devrait ensuite vous avantager : la plupart des figurines infligeant des touches d'impact doivent briser l'ennemi lors de la charge sous peine d'éprouver les pires difficultés à le vaincre ultérieurement, à moins d'être soutenues par des alliés - ce qui vous laisse une certaine latitude pour les détruire.

Corsaire Elfe Noir

Sénéchal des Gardes des Cryptes

COUP FATAL

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

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

Le *coup fatal* n'a d'effet que contre l'infanterie, la cavalerie et les bêtes de guerre. Toutes les autres créatures sont trop grosses pour être abattues par un seul coup (les monstres, l'infanterie monstrueuse, la cavalerie monstrueuse, les bêtes monstrueuses, les chars, etc.) ou trop nombreuses (les nuées).

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

À moins que le contraire ne soit spécifié, cette règle n'affecte que les attaques au corps à corps.

COUP FATAL HÉROÏQUE

Il s'agit d'un talent réservé aux plus accomplis des guerriers. Cette règle fonctionne exactement comme un *coup fatal* ordinaire, si ce n'est qu'elle peut affecter n'importe quelle créature, quelle que soit sa taille ou son type. Un héros peut tuer un dragon d'un *coup fatal héroïque* en se jouant de ses épaisses écailles !

Couic !

Optimisez vos 6 ! Les unités dotées de la règle Coup Fatal feront des merveilles contre les troupes d'élite et les unités bien protégées, car du moment que vous obtenez un 6 pour blesser, vous tuez votre adversaire, quelles que soient son Endurance et ses protections. Inversement, si vous affrontez des troupes dotées de cette règle, pensez à recruter de la chair à canon pour les occuper pendant que vos troupes de choc se déchaînent loin d'elles…

GRANDE CIBLE

Certaines créatures dominent le champ de bataille et dépassent en hauteur leurs alliés.

Les *grandes cibles* sont des figurines massives, comme les dragons, les géants et les démons majeurs. Ces créatures ne peuvent pas s'abriter derrière des obstacles qui conviendraient aux troupes plus petites, les *grandes cibles* ne peuvent donc pas bénéficier d'un modificateur pour toucher dû aux obstacles (voir page 122 pour plus de détails).

Si votre Général ou votre Porteur de la Grande Bannière est une *grande cible* (ou est monté sur une grande cible), la portée des règles Présence Charismatique et Tenez vos Rangs ! passe de 12 ps à 18 ps, pour représenter le fait que vos troupes les voient de loin. Voir page 107 pour les règles des Généraux et des Grandes Bannières.

MAÎTRE DU SAVOIR (*)

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

Un sorcier doté de cette règle spéciale connaît tous les sorts d'un certain domaine - il n'a pas à déterminer aléatoirement ses sorts. Le domaine en question est indiqué entre parenthèses après la règle spéciale. Par exemple, une figurine ayant la règle Maître du Savoir (Feu) connaît tous les sorts du domaine du Feu.

RÉSISTANCE À LA MAGIE (1-3)

Par miracle ou grâce à un artefact, certains guerriers sont naturellement résistants aux attaques magiques.

Une figurine dotée d'une *résistance à la magie* dispose d'un bonus sur les sauvegardes invulnérables qu'elle tente contre les dégâts infligés par des sorts. Ce bonus est basé sur le nombre indiqué entre parenthèses après la règle. *résistance à la magie (2)* donne donc un bonus de +2 (qui fait par exemple passer une sauvegarde invulnérable de 5+ à 3+). La *résistance à la magie* accorde même une sauvegarde invulnérable aux figurines qui n'en ont pas. Une figurine sans sauvegarde invulnérable mais dotée d'une *résistance à la magie (3)* dispose donc d'une sauvegarde invulnérable de 4+ contre les dégâts causés par les sorts. Si un personnage doté de cette règle rejoint une unité, tous les membres de l'unité en bénéficient. Si une figurine ou une unité dispose de deux valeurs de *résistance à la magie*, utilisez la plus haute, ne les additionnez pas.

MAÎTRES DES BÊTES

Certaines armées amènent des bêtes colossales au combat puis les aiguillonnent pour qu'elles aillent s'en prendre aux rangs ennemis.

Les maîtres des bêtes en question ne sont pas vraiment une unité combattante, nous les ignorons donc dans la plupart des cas et considérons que le monstre est l'unité. Lorsque le monstre subit une blessure non sauvegardée, jetez 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, c'est le monstre qui la subit normalement ; sur un résultat de 5-6, une figurine de maître des bêtes est retirée à la place. Une fois que tous les maîtres des bêtes ont été tués, le monstre doit effectuer un test de réaction comme un monstre monté qui a perdu son cavalier.

Au corps à corps, les maîtres des bêtes peuvent diriger leurs attaques contre tout ennemi se trouvant au contact du monstre. Hormis cela, on part du principe que contrôler la bête les empêche de tirer, de jeter des sorts, etc. De plus, les maîtres ne peuvent pas charger, être chargés ou être affectés séparément du monstre. S'ils bloquent un mouvement ou une ligne de vue, leur joueur les déplace, comme s'il s'agissait de simples pions. Si le monstre est tué, ses maîtres sont retirés du jeu.

MOUVEMENT OU TIR

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

Une arme dotée de cette règle ne peut pas faire feu durant la phase de tir si la figurine qui la porte s'est déplacée plus tôt dans le même tour, même si ce mouvement a été imposé par un sort ou une autre action obligatoire.

TIRS MULTIPLES

Certaines armes sont capables de tirer une volée de projectiles, même si cela se fait au détriment de la précision.

Une arme dotée de cette règle spéciale permet à son porteur de tirer plusieurs projectiles à la fois au lieu d'un seul. Le nombre de tirs que l'arme peut effectuer à la fois est généralement donné dans sa description. Une arme à *tirs multiples* peut tirer une fois sans pénalité, ou autant de fois qu'indiqué avec un malus de -1 pour toucher (qui s'ajoute aux autres malus pour la portée, le couvert, etc.) Toutes les figurines de l'unité doivent effectuer un tir unique ou des tirs multiples, le joueur ne peut pas décider que certaines effectueront des tirs uniques et d'autres des tirs multiples.

BLESSURES MULTIPLES

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

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

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

ATTAQUES EMPOISONNÉES

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

Une figurine dotée de cette règle spéciale blesse automatiquement sa cible si son jet pour toucher est un 6 naturel. Les sauvegardes d'armure sont modifiées de la manière normale par la Force de l'attaque. Notez que si une attaque empoisonnée de tir doit obtenir 7 ou plus pour toucher, ou touche automatiquement, la règle Attaque Empoisonnée est ignorée.

À moins que le contraire ne soit indiqué, une figurine dotée de cette règle dispose d'attaques *empoisonnées* au tir comme au corps à corps. Les sorts lancés par la figurine ne sont pas affectés, pas plus que les attaques qu'elle porte à l'aide d'une arme magique de tir ou de corps à corps.

TIR RAPIDE

Certaines armes sont faciles à utiliser, et peuvent être prêtes à faire feu en un clin d'œil.

Les armes à *tir rapide* ne subissent pas la pénalité habituelle de -1 pour toucher pour un tir après un mouvement : leur porteur peut se déplacer sans perdre en précision. Les armes à *tir rapide* peuvent toujours être utilisées pour *tenir sa position & tirer* contre un ennemi qui charge, même si celui-ci est normalement trop près pour que cette réaction puisse être choisie.

Quantité ou qualité ?

Le débat opposant les zélateurs du tir multiple aux fidèles du tir unique fait rage depuis des années. Beaucoup préfèrent toujours effectuer des tirs multiples lorsqu'ils en ont l'occasion : leurs guerriers ont déjà payé un surcoût pour avoir cette option, et effectuer plus de tirs signifie potentiellement infliger plus de pertes…

Guerrier Skink

ATTAQUES ALÉATOIRES

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

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

MOUVEMENT ALÉATOIRE

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

Les figurines dotées de cette règle spéciale n'ont pas de caractéristique de Mouvement, mais un jet de dé, comme 1D6, 2D6 ou 3D6. Il s'agit de la valeur dont elles se déplacent, chargent, poursuivent, effectuent des *charges irrésistibles* et fuient. Elles ne peuvent pas faire de marche forcée.

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

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

Gobelin de la Nuit sur Squig

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

Si une unité contient plusieurs figurines disposant de cette règle, faites pivoter l'unité autour de son centre, puis effectuez un seul jet de dé pour déterminer sa distance de déplacement. S'il existe plusieurs valeurs de mouvement aléatoire au sein de l'unité, utilisez la plus basse pour toute l'unité.

RÉGÉNÉRATION

Les trolls, et certaines autres créatures, peuvent guérir de leurs blessures à une vitesse prodigieuse.

Une figurine dotée de cette règle spéciale a le droit d'effectuer une sauvegarde de régénération après qu'elle a raté son éventuelle sauvegarde d'armure, à la place d'une sauvegarde invulnérable (si elle en a éventuellement une). Si une figurine dispose d'une sauvegarde invulnérable et de la régénération, vous devez choisir laquelle des deux sauvegardes utiliser.

Pour effectuer une sauvegarde de régénération, jetez 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, la blessure affecte normalement la figurine, car même sa constitution surhumaine ne la protège pas. Sur un résultat de 4 à 6, les tissus endommagés se régénèrent en ne laissant pas même une cicatrice. La blessure est ignorée, comme si elle avait été sauvegardée par d'autres moyens.

Si les modalités de régénération décrites ci-dessus sont les plus fréquentes, certaines créatures peuvent se régénérer avec plus ou moins de facilité. Dans ce cas, un chiffre est indiqué entre parenthèses après la règle spéciale. Ainsi, *régénération (5+)* indique que la figurine jouit de cette règle, mais ne sauvegarde les blessures que sur un résultat de 5+, tandis que *régénération (2+)* implique que la figurine sauvegarde les blessures sur un résultat de 2 ou plus !

Les blessures causées par les attaques *enflammées* (voir plus tôt) ne peuvent pas être *régénérées*, et si une unité perd des Points de Vie en raison d'une attaque *enflammée*, elle perd la règle Régénération pour le reste de la phase (elle pourra cependant être utilisée pour le restant du tour, car il faut juste un peu de temps pour que la créature se remette des brûlures).

ARME À DEUX MAINS

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

Si une arme nécessite l'utilisation des deux mains, il est impossible d'utiliser un bouclier ou une arme de base additionnelle en même temps au corps à corps (le bouclier peut cependant être utilisé contre les blessures infligées par les tirs et la magie). On part du principe que le guerrier remet au fourreau (ou sur son dos) l'équipement, ou le lâche le temps de manier son arme à deux mains.

PEAU ÉCAILLEUSE

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

La peau de certaines créatures, en particulier celle des hommes-lézards, forme une couche protectrice qui accorde à la figurine une sauvegarde d'armure. Son importance varie d'une figurine à une autre, et est indiquée dans le livre d'armée approprié.

La peau écailleuse peut être combinée avec une pièce d'armure ordinaire pour améliorer encore la protection dont bénéficie une figurine. Pour déterminer la sauvegarde d'armure totale, basez-vous sur la valeur de peau écailleuse, et ajoutez 1 point pour une armure légère, 1 point pour un bouclier, 2 points pour une armure lourde, et ainsi de suite.

Par exemple une figurine dotée d'une peau écailleuse (5+) dispose d'une sauvegarde d'armure totale de 4+ avec un bouclier, et de 3+ avec un bouclier et une armure légère.

CRÉATURE MARINE

Les océans du monde de Warhammer sont hantés par toutes sortes de bêtes, des krakens aux serpents de mer et au leviathan. Ces animaux peuvent se mouvoir dans l'eau aussi aisément qu'un homme sur la terre ferme, mais s'avèrent maladroites hors de leur élément.

Les créatures marines peuvent se déplacer dans n'importe quel terrain aquatique du champ de bataille, y compris les rivières et les lacs profonds que les joueurs considèrent comme infranchissables pour les autres figurines, comme si elles se trouvaient en terrain découvert (voir page 116 pour plus de détails sur les types de terrain). Cependant, elles ne peuvent pas effectuer de marche forcée lorsqu'elles sont hors de l'eau. Notez que cette règle ne les met pas à l'abri des effets spécifiques des terrains aquatiques (ainsi, une créature marine n'est pas immunisée aux périls d'un marais).

TIR LENT

Certaines armes de tir sont si complexes ou encombrantes qu'il est impossible de les utiliser pour faire feu sur un ennemi en charge.

Les armes soumisent à cette règle ne peuvent pas être utilisées pour *tenir sa position & tirer*.

TIR PRÉCIS

La plupart des tirs ne visent pas un ennemi précis, mais un groupe de soldats. Les projectiles ajustés sont redoutés à juste titre, car aucun officier n'est à l'abri.

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

Une figurine effectuant un *tir précis* peut viser une cible différente de celle sur laquelle tire son unité. Un *tir précis* n'est pas attribué comme un tir ordinaire : la figurine qui l'effectue peut viser n'importe quelle figurine dans sa ligne de vue, y compris un champion ou un personnage au sein d'une unité. Le joueur déclare simplement quelle est la cible de son tir précis. Aucun jet *Attention Messire !* ne peut être tenté.

Un *tir précis* peut même viser un personnage monté sur un monstre ou un char s'il le désire, ou tout autre élément spécifique d'une cible, même lorsque le tir est réparti aléatoirement (comme un personnage ayant rejoint une machine de guerre).

Harpie

Plus c'est grand...

La règle spéciale Piétinement est très utile, car un bon round de piétinement peut procurer assez de points de résolution de combat pour contrebalancer le bonus de rangs de l'ennemi. Gardez à l'esprit que le piétinement intervient à la fin du corps à corps. Il est aisé de l'oublier, et ce sera dommage pour vous, car vous perdrez l'occasion de réduire en miettes bon nombre d'ennemis.

PIÉTINEMENT

Certaines créatures sont si grosses que leur simple masse est une arme.

Une figurine dotée de cette règle peut effectuer un *piétinement* en plus de ses autres attaques de corps à corps. Un *piétinement* est soumis à la règle Frappe toujours en Dernier, et inflige une touche automatique de la Force de la créature qui l'effectue sur une unité ennemie d'infanterie, de bêtes de guerre ou de nuées à son contact. Cette attaque représente le fait que la créature essaye d'écraser l'adversaire sous ses gros pieds ou de le balayer à grands revers de sa queue (le tout en rugissant de manière effrayante).

Piétinement furieux

Les monstres les plus massifs peuvent causer des ravages en se contentant de marcher sur l'ennemi.

Un *piétinement furieux* inflige 1D6 touches à l'unité visée au lieu d'une seule. Sinon, il est traité comme un *piétinement* ordinaire.

GUIDE

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

Les guerriers dotés de la règle Guide sont rares. Normalement, une figurine dispose d'une déclinaison de cette règle, comme Guide des Forêts, Guide des Rivières ou Guide des Marais, et la règle ne s'applique qu'aux terrains du type indiqué. Les guerriers dotés de cette règle sont immunisés aux tests de terrain dangereux.

Dans certains livres d'armées, cette règle est donnée sous la forme "ignore les pénalités de mouvement dues aux <type de terrain>". Considérez que ces règles sont des variantes de la règle Guide. Ainsi, "ignore les pénalités de mouvement dues aux forêts" équivaut à la règle Guide des Forêts.

Troll

TENACE

Qu'il s'agisse d'une unité d'élite ou d'un régiment trop lent pour s'enfuir, ces troupes se battent quelles que soient les pertes subies.

Les unités *tenaces* sont toujours *indomptables*, qu'elles aient plus de rangs que l'ennemi ou non (voir page 54 pour plus de détails). Si un personnage rejoint une unité *tenace*, il gagne cette règle spéciale tant qu'il reste en son sein. Si un personnage *tenace* rejoint une unité, celle-ci est *tenace* tant qu'il reste avec elle.

STUPIDITÉ

Certaines créatures sont si bêtes que les événements du champ de bataille leur échappent parfois.

Les figurines sujettes à la *stupidité* sont également *immunisées à la psychologie* : il est très difficile de les effrayer, et lorsqu'elles se rendent compte du danger, il est souvent trop tard.

Du moment qu'elle n'est pas engagée au corps à corps, une unité qui contient une ou plusieurs figurines dotées de cette règle spéciale doit tenter de surmonter sa bêtise en effectuant un test de Commandement au début du tour. Si le test est réussi, tout va bien : les créatures arrivent à agir normalement. Si le test est raté, les guerriers succombent à la *stupidité* et avancent de manière désordonnée en bavant, en mangeant de l'herbe et/ou en ricanant d'un air idiot, selon les modalités expliquées ci-dessous :

J'AI MAL À MA TÊTE!

Une unité qui rate un test de *stupidité* avance immédiatement d'1D6 ps en ligne droite - ce mouvement est, sinon, traité à tout point de vue comme une charge ratée. L'unité *stupide* ne pourra pas accomplir d'autres actions lors de ce tour, et ne pourra donc pas déclarer de charge ou tirer. Les sorciers qui ont raté un test de *stupidité* ne peuvent pas tenter de lancer des sorts ou de *canaliser* des dés de pouvoir ou de dissipation tant qu'ils n'ont pas réussi un nouveau test de *stupidité* (ils incantent, font des passes, mais étrangement la magie ne fonctionne pas).

RAPIDE

La bravoure est une qualité à la répartition variable, et la vivacité l'est tout autant.

Lorsqu'elle charge, une unité composée uniquement de figurines dotées de cette règle spéciale jette 3D6, ignore celui qui a obtenu le résultat le plus bas et ajoute le total des deux autres à son Mouvement.

Par exemple, une unité de Harpies charge et jette 3D6, dont les résultats sont 2, 4 et 5. Leur portée de charge est donc de 4 (leur Mouvement) + 4 + 5 = 13ps.

Lorsqu'elle fuit et poursuit, une unité composée uniquement de figurines dotées de cette règle spéciale jette 3D6 et ignore celui qui a obtenu le résultat le plus bas.

Par exemple, des Cavaliers Noirs fuient et jettent 3D6, qui ont pour résultat 1, 3 et 5. Ils fuient donc de 3 + 5 = 8ps.

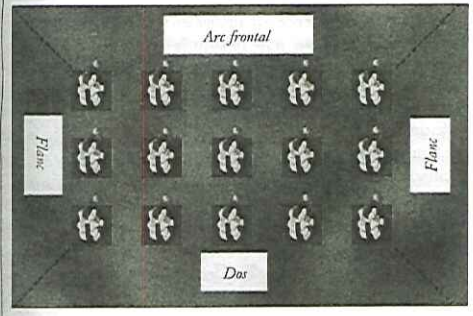
TIRAILLEURS

Les tirailleurs sont des fantassins légers envoyés en avant des lignes en formation dispersée. Ces troupes ne sont pas de taille à lutter contre des régiments formés, mais elles peuvent harceler l'ennemi.

FORMATION EN TIRAILLEURS

Les tirailleurs sont déployés selon une formation dispersée : les figurines ne sont pas en contact socle à socle, mais séparées les unes des autres par environ 1/2 ps. Toutes doivent être orientées dans la même direction, si bien que l'unité a un front, deux flancs et un dos. La seule différence avec la disposition d'une unité ordinaire est que les figurines sont dispersées.

Cette formation dispersée permet aux tirailleurs de se déplacer et de tirer avec une plus grande aisance que les autres troupes.



TIRAILLEURS ET CHARGE

Si des tirailleurs déclarent une charge (ou une réaction à une charge qui n'implique pas leur fuite), ils abandonnent automatiquement leur formation dispersée pour retrouver une formation "normale" *avant* de déterminer la portée de la charge. Ce changement est gratuit et se produit dès que l'unité déclare une charge ou une réaction à une charge. L'unité se regroupe en contact socle à socle autour de la figurine centrale de son premier rang. Si le premier rang compte un nombre pair de figurines, et donc deux figurines centrales, le joueur qui contrôle les tirailleurs choisit autour de laquelle se formera l'unité.

Le nombre de rangs, de colonnes et l'orientation de l'unité ne sont pas modifiés par le changement de formation des tirailleurs : la simple différence est que les figurines ne sont plus espacées et adoptent une formation régulière pour faciliter le corps à corps avec d'autres unités.

Si les tirailleurs ne sont au contact d'aucun ennemi lors de l'étape des autres mouvements, le joueur qui les contrôle doit de nouveau les espacer pour qu'ils retrouvent leur formation dispersée originelle.

REFORMATION GRATUITE

Une unité de tirailleurs se déplace, effectue des roues, des marches forcées et des charges comme les autres troupes. Cependant, en raison de la flexibilité de sa formation, elle peut se reformer autant de fois que désiré au cours de son mouvement, du moment qu'elle ne charge pas et qu'aucune de ses figurines ne parcourt une distance supérieure au double de son Mouvement.

TIR EN MARCHE FORCÉE

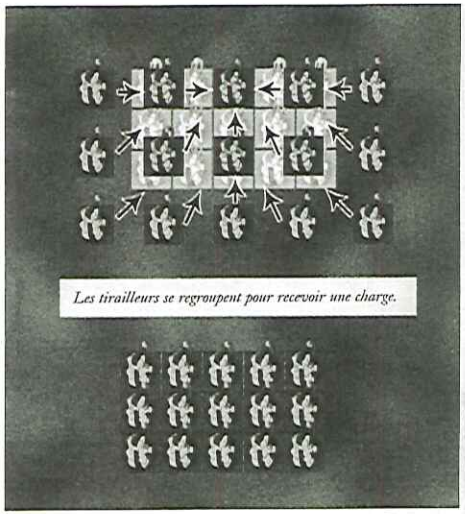
Comme la cavalerie légère, les tirailleurs sont entraînés à faire feu en mouvement. Ils peuvent tirer même s'ils ont accompli une marche forcée ou se sont reformés plus tôt dans le tour (du moment que leur arme de tir n'a pas la règle Mouvement ou Tir). Notez que la pénalité habituelle de -1 pour toucher pour un tir après un mouvement s'applique normalement.

TROUPES LÉGÈRES

La formation des tirailleurs leur permet d'éviter les tirs. Tout tir visant une unité de tirailleurs subit une pénalité additionnelle de -1 pour toucher. Une unité de tirailleurs n'a pas la masse d'hommes suffisante pour repousser un ennemi et s'avère vulnérable lorsqu'elle affronte des troupes rompues à la mêlée. Les tirailleurs comptent toujours comme n'ayant pas de rangs : ainsi, ils ne peuvent pas jouir d'un bonus de rangs, être *indomptables* ou *désorganiser* un ennemi par une attaque de flanc ou de dos. Ils effectuent toutefois normalement des attaques de soutien.

PERSONNAGES

Un personnage qui rejoint une unité de tirailleurs gagne la règle spéciale Tirailleur tant qu'il se trouve avec elle. Un personnage monté ne peut jamais rejoindre des tirailleurs.



Les tirailleurs se regroupent pour recevoir une charge.

Solide comme le roc

Les troupes indémoralisables sont idéales pour tenir les points faibles de votre ligne de bataille. Elles sont également très efficaces pour clouer sur place une unité puissante et vous donner le temps de mettre sur pied une contre-charge, ou même une bonne vieille embuscade. Mais pour cela, il faudra que votre unité indémoralisable soit assez conséquente pour absorber bon nombre de pertes : si elle est détruite avant que votre piège ne se referme, son sacrifice aura été vain.

TERREUR

Certains monstres sont si horribles que leur simple apparence peut mettre en déroute le meilleur régiment.

Les figurines qui causent la *terreur* causent aussi la *peur*, comme décrit plus tôt. De plus, une figurine qui cause la *terreur* est si… heu… terrifiante, qu'elle suit d'autres règles. Il faut également noter que les figurines qui causent la *peur*, étant assez affreuses, traitent les figurines qui causent la *terreur* comme si elles causaient la *peur*, et non la *terreur* : il s'agit d'une exception à la règle voulant qu'une figurine causant la *peur* soit elle-même immunisée à cet effet. Les figurines qui causent la *terreur* sont quant à elles immunisées à la *peur* et à la *terreur*. Ceci inclut les personnages juchés sur des montures causant la *terreur*, car ils comptent comme causant la *terreur* eux-mêmes (voir page 105).

AU SECOURS!

Lorsqu'une unité est chargée par une créature qui cause la *terreur*, elle risque de voir ses guerriers abandonner leurs positions pour fuir devant la menace plutôt que de la combattre. Si une figurine causant la *terreur* déclare une charge, la cible doit immédiatement effectuer un test de *panique* pour surmonter sa terreur. Si le test est réussi, tout se passe bien et l'unité peut déclarer normalement sa réaction à la charge. Si le test est raté, l'unité doit *fuir* en réaction à la charge. Les unités entièrement composées de figurines causant la *peur* ou la *terreur* sont immunisées à cet effet et n'ont pas à effectuer ce test. Notez que si l'unité chargée n'est pas autorisée à déclarer une réaction à la charge (si, par exemple, l'ennemi causant la *terreur* a chargé suite à une poursuite ou un mouvement obligatoire) alors elle n'a pas à effectuer ce test.

INDÉMORALISABLE

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

Une unité entièrement composée de figurines *indémoralisables* est *immunisée à la psychologie* et réussit automatiquement ses tests de moral, quelles que soient les circonstances !

Les personnages n'étant pas *indémoralisables* ne peuvent pas rejoindre une unité qui l'est (même s'ils le deviennent momentanément pour une raison ou une autre, comme un sort par exemple).

Tueur de Démons

INSTABLES

Certains guerriers du monde de Warhammer ne sont pas vivants dans le sens strict du terme, mais s'avèrent être des constructions liées à la volonté d'un sorcier.

La magie qui lie les créatures *instables* peut refluer au cours d'une bataille ; lorsqu'elles sont sous pression, leur énergie décroît de manière subite.

Les unités *instables* qui perdent un combat perdent un nombre de Points de Vie supplémentaire égal à la différence entre les résultats de combat, sans qu'aucune sauvegarde d'aucune sorte ne puisse être tentée contre ces blessures.

Si une unité *instable* contient des personnages *instables*, ou si un personnage *instable* chevauche un monstre *instable*, le joueur qui les contrôle commence par allouer les blessures à l'unité ou au monstre, puis répartit les blessures restantes, le cas échéant, aussi équitablement que possible entre les personnages.

Un personnage non *instable* ne peut pas rejoindre une unité qui l'est (même s'il le devient momentanément pour une raison ou une autre).

TIR DE VOLÉE

Les arcs et certaines autres armes peuvent libérer leurs projectiles selon une trajectoire elliptique, ce qui permet aux tireurs ne voyant pas leur cible de contribuer aux efforts de leurs camarades.

Une unité dotée de cette règle spéciale peut choisir d'accomplir un *tir de volée* au lieu d'effectuer une attaque de tir ordinaire.

Dans ce cas, la moitié des figurines du troisième rang et des rangs suivants, arrondie à l'entier supérieur, peut tirer (en plus des figurines habituelles des deux premiers rangs). Ces figurines utilisent la ligne de vue et l'arc frontal des figurines du premier rang situées directement devant elles pour ce qui est du tir de volée.

Une unité ne peut pas effectuer un *tir de volée* si elle s'est déplacée plus tôt dans le tour, ou dans le cadre de la réaction *tenir sa position & tirer*.

RÈGLES SPÉCIALES DE DÉPLOIEMENT

Ces règles spéciales affectent la manière dont une unité est déployée au début de la bataille. Elles couvrent les éclaireurs, les élans magiques, etc. Notez que certaines peuvent être ignorées dans le cadre d'un scénario. Dans ce cas, vous pouvez jouer normalement l'unité, mais elle doit se déployer comme le reste de votre armée.

Inversement, un scénario peut introduire des règles spéciales de déploiement appropriées au thème de la bataille, ceci est alors clairement indiqué.

EMBUSCADE

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

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

Les unités en *embuscade* qui arrivent en jeu peuvent apparaître à n'importe quel point de n'importe quel bord de table, et se déplacent en utilisant les règles des Renforts (voir page 27).

ÉCLAIREURS

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

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

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

AVANT-GARDE

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

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

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

Les unités qui ont accompli un mouvement d'*avant-garde* ne peuvent pas déclarer une charge lors du premier tour si leur camp joue en premier.

Kamikazes

De nombreux joueurs utilisent leurs éclaireurs et leurs unités d'avant-garde comme des kamikazes, à savoir des unités sacrifiables chargées d'éliminer une machine de guerre ou un personnage avant de succomber. En théorie, n'importe quelle unité peut se charger d'une mission de ce type, mais les règles spéciales de déploiement des Éclaireurs et de l'Avant-garde les rendent parfaits pour ce rôle. C'est une tâche ingrate, mais elle peut changer le cours d'une bataille.

TYPES DE TROUPES

Pour l'instant, les règles n'ont abordé que le type de troupe le plus commun et le plus essentiel : l'infanterie. En effet, l'infanterie est bel et bien la reine des batailles à Warhammer, mais les champs de bataille sont loin d'être dénués d'autres troupes inhabituelles et merveilleuses, comme des chevaliers en armure étincelante, des géants tonitruants, des canons menaçants et des nuées innombrables. Ces troupes particulières suivent des règles spéciales ou des versions modifiées des règles de base utilisées par l'infanterie. Il est temps de les voir en détail.

Dans la plupart des cas, le type de troupe auquel appartient une figurine est évident, mais comme il s'agit peu ou prou d'une extension du profil, vous trouverez cette information dans les livres d'armées. Si un livre d'armée ne précise pas à quel type de troupe appartient une figurine (ce sera souvent le cas des livres d'armées anciens), référez-vous à cet ouvrage, qui vous fournit un bestiaire complet et facile d'utilisation récapitulant le type de troupe de toutes les unités. La plupart des unités à Warhammer appartiennent à l'un des types de troupes suivants. Les plus inhabituelles peuvent être les uniques représentantes de leur type, d'où leur statut d'unité "unique". Elles suivent alors des règles spéciales clairement données dans leur description.

PERSONNAGES

En plus de leur type de troupe, certaines figurines peuvent également être des personnages. Nous n'allons pas aborder cela plus en détail pour l'instant. Sachez simplement que les personnages sont des héros très puissants, et qu'un chapitre entier leur est consacré plus loin dans ce livre (page 96).

FIGURINES ET TAILLES DE SOCLES

Une figurine doit toujours être montée sur le socle fourni avec elle. Ceci dit, certaines figurines sont vendues sans socle. Dans ce cas, vous êtes libre de fixer la figurine sur le socle de votre choix, ou de considérer qu'elle est fixée sur un socle imaginaire d'une taille raisonnable.

INFANTERIE

L'infanterie regroupe les troupes à pied des hommes, des elfes, des gobelins, des orques, des morts-vivants et d'une façon générale de toutes les races anthropomorphes qui vivent dans le monde de Warhammer. L'infanterie formera le plus souvent l'ossature de votre armée, et c'est elle qui supportera l'essentiel des combats.

Les règles de base sont prévues pour l'infanterie, elle ne suit donc aucune règle particulière.

Exemple de profil d'infanterie :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hallebardier de l'Empire	4	3	3	3	3	1	3	1	7

INFANTERIE MONSTRUEUSE

La catégorie infanterie monstrueuse inclut des créatures comme les trolls, les ogres et les minotaures. Ce sont des humanoïdes, mais de plusieurs mètres de haut ! On aurait pu se contenter de les appeler "grosse infanterie", mais cela n'aurait pas fait très sérieux. Pour l'essentiel des règles, l'infanterie monstrueuse fonctionne exactement comme de l'infanterie (c'est-à-dire qu'elle suit les règles de base), mais elle diffère néanmoins en quelques points pour représenter son statut particulier.

Exemple de profil d'infanterie monstrueuse :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Minotaure	6	4	3	5	4	3	3	3	7

PIÉTINEMENT !

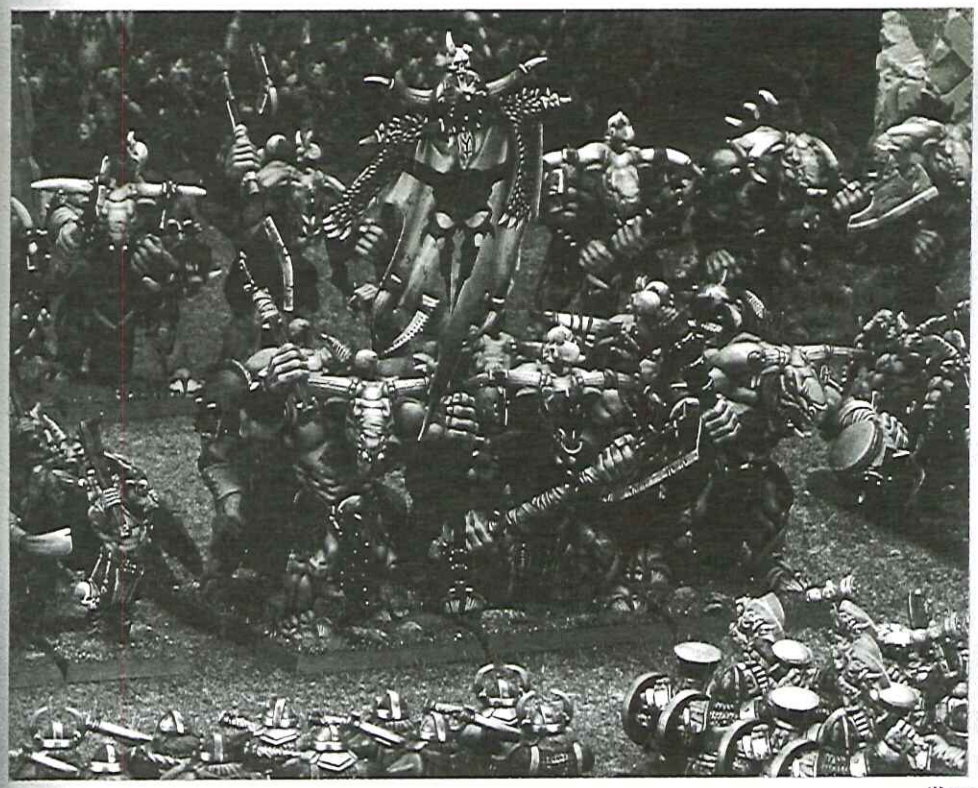
L'Infanterie Monstrueuse suit la règle spéciale Piétinement (voir page 76).

RANGS MONSTRUEUX

Puisque l'infanterie monstrueuse est plus grande que l'infanterie ordinaire, elle occupe plus d'espace dans un rang. Pour cette raison, alors que l'infanterie a besoin de 5 figurines pour qu'un de ses rangs lui apporte un bonus, compte pour la règle Indomptable, etc., une unité composée d'infanterie monstrueuse n'a besoin que de 3 figurines par rang. En gros, lorsque les règles disent "un rang de 5 figurines ou plus", considérez qu'elles disent "un rang de 3 figurines ou plus". De même, l'unité n'a besoin que d'un front de 6 figurines au lieu de 10 pour compter comme une *horde*.

SOUTIEN MONSTRUEUX

Une figurine d'infanterie monstrueuse peut effectuer jusqu'à 3 Attaques de *soutien* au lieu d'une seule, sans dépasser sa caractéristique d'Attaques, évidemment.



Le marteau et l'enclume

En dehors de l'infanterie, la cavalerie est sans doute le type de troupe le plus répandu à Warhammer.

Tandis que l'infanterie excelle dans les combats d'usure, où ses nombreux rangs peuvent faire la différence, la cavalerie est parfaite pour délivrer une charge dévastatrice capable de briser l'ennemi par son élan.

Cependant, l'infanterie ennemie aura généralement plus de rangs que la cavalerie (et sera donc indomptable), le joueur averti essaie donc toujours de charger de concert avec une unité de cavalerie et une autre d'infanterie suffisamment nombreuse pour empêcher l'ennemi d'être indomptable, histoire d'être sûr de le démoraliser dès le premier round de corps à corps.

CAVALERIE

Le terme cavalerie se réfère à des créatures de taille humaine montées sur des animaux (le plus souvent des destriers). On pourrait citer les Chevaliers de la Quête bretonniens, les Orques sur Sanglier ou les Chevaliers sur Sang-froid elfes noirs. La cavalerie est capable d'effectuer des charges dévastatrices en utilisant l'élan de ses montures et en transperçant l'ennemi avec ses lances, ses lances de cavalerie ou ses épées.

PROFIL MIXTE

Bien que la cavalerie dispose de deux profils, celui du cavalier et celui de sa monture, elle est considérée comme une seule figurine, car le cavalier ne peut pas mettre pied à terre. Lorsqu'elle se déplace, la cavalerie utilise toujours le Mouvement de la monture, jamais celui du cavalier.

Exemple de profil de cavalerie:

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chevalier du Chaos	4	5	3	4	4	1	5	2	8
Destrier du Chaos	8	3	0	4	3	1	3	1	5

Le cavalier et la monture utilisent leurs CC, F, I et A respectives lorsqu'ils combattent. Chacun peut attaquer n'importe quel adversaire en contact socle à socle avec la figurine de cavalerie.

Les PV et l'E de la monture ne sont jamais utilisés. L'ennemi frappe toujours le cavalier, c'est pourquoi on considère ses PV et son E. S'il est tué, on considère que la monture s'enfuit du champ de bataille ou est tuée en même temps que son maître.

De même, c'est la CC du cavalier qui est utilisée lorsque l'ennemi effectue ses jets pour toucher. La CC de la monture n'est utilisée que lorsqu'elle-même frappe. On considère aussi que le cavalier contrôle sa monture, c'est pourquoi le Cd de celle-ci n'est jamais utilisé, sauf dans le cas de certaines règles spéciales.

Si le cavalier possède des armes de tir, il utilise toujours sa CT plutôt que celle de sa monture (de toute façon, la plupart des montures ont une CT de 0...)

CHARGE, FUITE ET POURSUITE

La cavalerie suit la règle Rapide (voir page 76).

CAVALERIE ET ATTAQUES DE SOUTIEN

Lorsqu'une figurine de cavalerie effectue une attaque de soutien, seul le cavalier peut frapper. La monture n'est pas suffisamment disciplinée ou n'a pas l'allonge nécessaire pour atteindre l'ennemi.

CAVALERIE ET RÈGLES SPÉCIALES

À moins que le contraire ne soit spécifié, les règles spéciales qui s'appliquent à la monture ne s'appliquent pas au cavalier, et vice versa. Il existe cependant quelques exceptions:

- Si le cavalier ou la monture provoque la *peur* ou la *terreur*, la figurine entière cause alors la *peur* ou la *terreur*.
- Si le cavalier ou la monture est sujet à la *stupidité*, toute la figurine est affectée par le résultat du test.
- Si le cavalier ou la monture est *immunisé à la psychologie* ou à la *peur*, la *terreur* ou la *panique*, toute la figurine y est immunisée.
- Si le cavalier ou la monture est sujet à la *frénésie*, toute la figurine est sujette à la règle Rage Berserk, mais seul l'élément qui suit la règle Frénésie bénéficie de la règle Attaque Supplémentaire.

SAUVEGARDE D'ARMURE DE LA CAVALERIE

Si une figurine de cavalerie doit effectuer une sauvegarde d'armure, on utilise la sauvegarde d'armure du cavalier. Cependant, celui-ci bénéficie d'un degré de protection lié à la présence de sa monture. La sauvegarde d'armure d'une figurine de cavalerie est meilleure d'un point par rapport à la normale. Par exemple, une figurine avec armure lourde et bouclier a une sauvegarde de 4+ s'il s'agit d'infanterie, et de 3+ s'il s'agit de cavalerie. De plus, si la monture a un caparaçon (l'équivalent d'une armure), la sauvegarde d'armure du cavalier est améliorée encore d'un point par rapport à la normale. Ainsi, la figurine de l'exemple précédent aurait une sauvegarde de 2+.

Caparaçon et Mouvement

Les cavaliers chevauchant des montures caparaçonnées sont mieux protégés, mais la monture est ralentie par le poids du caparaçon. Une figurine de cavalerie avec caparaçon voit son Mouvement réduit d'un point. Par exemple, un chevalier sur destrier se déplace de 8 ps, et de 7 ps si sa monture possède un caparaçon.

CAVALERIE ET DÉCOR

La cavalerie doit effectuer un test de terrain dangereux si elle se déplace sur autre chose que du terrain découvert ou des collines, voir page 116.

Cavalerie et Bâtiments

Les bâtiments peuvent souvent être occupés par des unités en cours de partie, mais comme on peut s'en douter, la cavalerie ne peut pas entrer dans un bâtiment: les montures sont trop grandes pour passer les portes, et de toute façon, leurs cavaliers ne sont pas disposés à les abandonner.

Toutefois, la cavalerie a le droit de lancer un assaut contre un bâtiment (comme expliqué dans le chapitre Champ de Bataille, page 126). On considère que les cavaliers mettent pied à terre non loin avant de se lancer à l'attaque. Pour cette raison, les montures ne peuvent pas combattre dans un tel cas, seulement les cavaliers, et la sauvegarde d'armure de ces derniers n'est pas améliorée par leur monture pour ce combat. Si l'assaut chasse les défenseurs du bâtiment, la cavalerie ne peut pas prendre leur place.

CAVALERIE MONSTRUEUSE

Des bêtes encore plus grandes que les chevaux peuvent être dressées pour la guerre et servir de monture. Les unités de cavalerie monstrueuse sont très rares, car la plupart de ces montures ont mauvais caractère (euphémisme!), si bien qu'il est très difficile de les dresser. Quoi qu'il en soit, les unités de cavalerie monstrueuse sont des ennemis terrifiants à affronter, car elles combinent la férocité d'un monstre énorme à la dextérité au combat d'un guerrier d'élite.

Exemple de profil de cavalerie monstrueuse:

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sanguinaire	5	5	0	6	4	2	4	2	7
Juggernaut	7	5	0	5	4	1	2	2	7

Toutes les règles de la cavalerie s'appliquent à la cavalerie monstrueuse, à une exception: la cavalerie monstrueuse utilise toujours la meilleure valeur de PV de ses deux profils au lieu de seulement celle du cavalier: généralement, il s'agira des PV de la monture!

PIÉTINEMENT

La cavalerie monstrueuse suit la règle spéciale Piétinement (voir page 76).

RANGS MONSTRUEUX

Un rang de cavalerie monstrueuse n'a besoin que de 3 figurines pour apporter un bonus, compter pour la règle Indomptable, etc. Il ne faut qu'un front de six figurines de cavalerie monstrueuse pour former une *horde*, exactement comme pour l'infanterie monstrueuse (voir page 81).

Équarrisseur

Par la barbe de Sigmar, qu'est-ce que c'est ?

Les noms des différents types de troupes sont aussi transparents que possible pour que les joueurs puissent facilement les identifier par eux-mêmes (il est difficile de confondre un dragon avec autre chose !)

Dans de rares cas, le type de troupe d'une unité ne sera pas évident. C'est pour cette raison qu'un bestiaire de toutes les créatures de Warhammer est donné dans le chapitre Références, à la fin de ce livre.

Pour vous aider, vous remarquerez également que les noms de plusieurs unités ont été donnés comme exemples dans ce chapitre. Si vous avez un doute, ces informations devraient vous permettre de classifier votre unité sans vous tromper.

NUÉES

Les nuées sont des myriades de petites créatures, comme des rats, des serpents ou des insectes, invoquées au combat par des moyens magiques et lâchées contre l'ennemi. Individuellement, les créatures qui composent une nuée sont presque inoffensives, mais leur nombre compense cela. Les nuées sont constituées d'un certain nombre de socles, chacun portant plusieurs créatures, mais chacun considéré comme une seule figurine ayant un profil comme celui ci-dessous.

Exemple de profil de nuée :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nuée de Rats	6	3	0	2	2	5	4	5	10

TIRAILLEURS

Les nuées combattent en formations mouvantes qui se déplacent facilement à travers les obstacles. Les nuées suivent la règle spéciale Tirailleurs.

INDÉMORALISABLES

Les nuées sont dénuées de tout instinct de conservation. Pour cette raison, elles suivent la règle spéciale Indémoralisables.

SCROUITCH!

Bien que les nuées puissent être dangereuses si elles prennent l'avantage et submergent l'ennemi, ce dernier peut facilement éliminer les créatures en les écrasant s'il ne se laisse pas déborder. La plupart des créatures d'une nuée finissent ainsi aplaties sous les semelles des soldats qu'elles tentent de dévorer. Les nuées suivent la règle spéciale Instable (voir page 78).

Notez que les nuées sujettes à des résultats de combat particuliers (comme les nuées des morts-vivants ou des démons) n'ont pas les règles Indémoralisables et Scrouitch ! car elles suivent déjà leurs propres règles.

BÊTES DE GUERRE

Certaines armées emploient des animaux de chasse, comme des chiens ou des loups. Si elles ne sont pas particulièrement intelligentes, ces créatures sont féroces et peuvent se ruer sur l'adversaire avec rapidité.

Exemple de profil de bête de guerre :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chien du Chaos	7	4	0	3	3	1	3	1	5

CHARGE, FUITE ET POURSUITE

Les bêtes de guerre suivent la règle Rapide (voir page 76).

MONTURE DE PERSONNAGE

Certains personnages peuvent chevaucher une bête de guerre, dans ce cas la figurine suit les règles de la cavalerie (voir page 82).

BÊTES MONSTRUEUSES

Il existe beaucoup de créatures incroyables dans le monde de Warhammer, et même si elles ne sont pas aussi grandes que les monstres les plus énormes, elles restent très dangereuses. On les appelle bêtes monstrueuses.

Exemple de profil de bête monstrueuse :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grand Aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8

PIÉTINEMENT

Les bêtes monstrueuses suivent la règle spéciale Piétinement (voir page 76).

CHARGE, FUITE ET POURSUITE

Les bêtes monstrueuses suivent la règle spéciale Rapide (voir page 76).

RANGS MONSTRUEUX

Un rang de bêtes monstrueuses n'a besoin que de 3 figurines pour apporter un bonus, compter pour la règle Indomptable, etc. Il ne faut qu'un front de six figurines de bêtes monstrueuses pour former une *horde*, exactement comme pour l'infanterie monstrueuse (voir page 81).

MONTURE DE PERSONNAGE

Certains personnages peuvent chevaucher une bête monstrueuse, auquel cas la figurine suit les règles de la cavalerie monstrueuse (voir page 83).

MONSTRES

Les monstres sont les plus grandes créatures du monde de Warhammer, des animaux si redoutables qu'ils ne forment pas d'unités, mais parcourent le champ de bataille seuls. En règle générale, toute figurine plus grosse qu'une bête monstrueuse est un monstre, comme les dragons, les hydres, les démons majeurs, etc.

Exemple de profil de monstre :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Hydre	6	4	0	5	5	5	2	7	6

PIÉTINEMENT FURIEUX!

Les monstres bénéficient d'une version plus destructrice de la règle Piétinement, appelée Piétinement Furieux (voir page 76).

MONSTRES ET BÂTIMENTS

Les monstres peuvent lancer un assaut contre un bâtiment mais ne peuvent pas y entrer.

MONSTRES MONTÉS

Certains personnages peuvent monter des monstres, comme expliqué page 104.

CHARS

Un char est un engin de guerre doté de roues, tiré au combat par des animaux et dont l'équipage est armé jusqu'aux dents !

PROFIL MIXTE

Tout comme la cavalerie, un char possède plusieurs profils : un pour les animaux qui tirent le char, un pour l'équipage et un pour le char lui-même. Lorsqu'elle se déplace, une figurine de char utilise la caractéristique de Mouvement des animaux qui la tirent. Toutefois, comme ils sont ralentis par le poids du char, ils ne peuvent jamais effectuer de marche forcée.
L'équipage et les animaux utilisent leurs propres

Exemple de profil de char :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Char de Chrace	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Équipage	-	5	4	4	-	-	5	1	8
Lions	8	5	-	5	-	-	4	2	-

CC, F, I et A lorsqu'ils combattent. Chacun d'eux peut attaquer n'importe quel ennemi au contact du char, sauf les animaux qui doivent attaquer un ennemi situé au contact de l'avant du char. Si l'équipage possède des armes de tir, il utilise sa propre CT quand il tire.

Les PV, l'E et la sauvegarde d'armure de l'équipage et des animaux ne sont jamais utilisés. Les touches sont résolues avec les PV, E et sauvegarde d'armure du char. Comme pour la cavalerie, c'est la CC de l'équipage qui est utilisée pour déterminer si le char est touché.

On considère que l'équipage contrôle parfaitement ses animaux, si bien que leur Commandement n'est jamais utilisé.

TOUCHES D'IMPACT

Les chars sont des engins pesants qui suivent la règle Touches d'Impact (1D6). Certains chars sont équipés de faux, ce qui leur donne à la place la règle Touches d'Impact (1D6+1). Cela est dans ce cas indiqué dans leur description.

CHARS ET ATTAQUES DE SOUTIEN

Les chars ne peuvent pas effectuer d'attaques de soutien, car la structure du char empêche les rangs arrières de se frayer un passage jusqu'à l'ennemi.

CHARS ET RÈGLES SPÉCIALES

Comme la cavalerie, on considère que les règles spéciales qui s'appliquent aux animaux ne s'appliquent pas à l'équipage et au char, et vice-versa. Souvenez-vous cependant qu'il existe des exceptions, comme expliqué dans les règles de cavalerie (voir page 82).

SAUVEGARDES D'ARMURE

Les chars ont une sauvegarde d'armure, comme indiqué dans leur description. Celle-ci prend en compte la résistance du char, les protections de l'équipage et les caparaçons éventuels des animaux (notez toutefois que les caparaçons les ralentissent selon les règles normales).

CHARS ET DÉCOR

Les chars sont prévus pour manœuvrer en terrain dégagé. Un char qui se retrouve en terrain difficile risque d'être très secoué (avec des conséquences potentiellement fatales). Voir page 117 pour plus de détails sur les tests de terrain dangereux des chars.

CHARGE, FUITE ET POURSUITE

Les chars suivent la règle Rapide (voir page 76).

CHARS ET BÂTIMENTS

Un char ne peut pas lancer d'assaut contre un bâtiment ou y pénétrer.

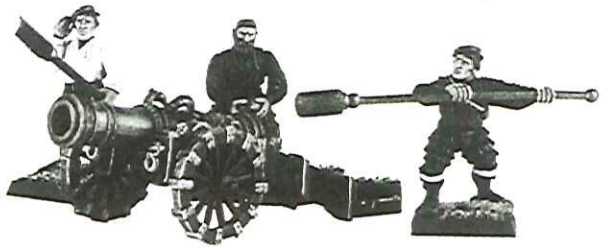
PAS DE PIÉTINEMENT

Il arrive qu'un char soit tiré par de la cavalerie monstrueuse, ou que l'équipage soit de l'infanterie monstrueuse. Dans tous les cas, aucune attaque de *piétinement* n'est permise (l'équipage est trop loin, et les animaux sont gênés par leurs harnais).

MACHINES DE GUERRE

Les machines de guerre comme les Grands Canons de l'Empire, les Lance-rocs des orques ou les Balistes naines sont des unités redoutables capables de pulvériser des régiments entiers, de réaliser des brèches dans les murs d'une citadelle ou de tuer des monstres d'un seul tir bien placé.

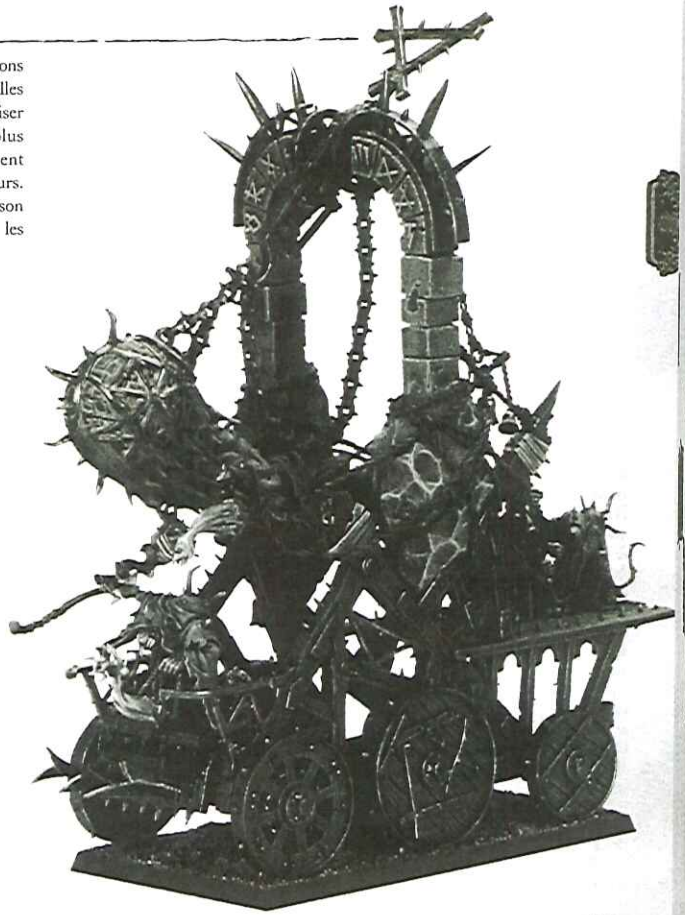
Les machines de guerre sont un type de troupe distinct. Cependant, comme leurs règles sont particulières et couvrent des armes très différentes, les machines de guerre sont traitées dans un chapitre séparé qui débute page 108.



UNITÉS UNIQUES

Certaines constructions mécaniques ou réalisations magiques sont si étranges et inhabituelles qu'elles sont totalement uniques. Elles peuvent utiliser des règles d'autres types de troupes plus communs, ou suivre des règles entièrement différentes qui n'apparaissent nulle part ailleurs. Dans ce cas, la description de l'unité dans son livre d'armée présentera toutes les règles et les informations nécessaires pour la jouer.

Le Creuset de la Peste skaven (à droite) et le Fanatique Gobelin de la Nuit (ci-dessous) sont de bons exemples d'unités uniques.



ARMES

Dans le sombre et dangereux monde de Warhammer, les guerriers manient différents types d'armes. Depuis l'élégante épée des elfes à la hache robuste des nains, jusqu'au bien moins sophistiqué mais tout aussi efficace kikoup' des orques, chaque peuple utilise un armement adapté à sa manière de combattre.

Normalement, chaque figurine d'une même unité porte le même armement. Vous aurez donc une unité de Lanciers, une unité d'Arbalétriers, etc. On peut accepter qu'une minorité de figurines de l'unité soit équipée d'une manière différente pour donner un peu de variété à l'aspect visuel d'une armée, mais cette unité reste considérée comme équipée d'après la majorité de ses figurines. Il est important que l'apparence générale d'une unité ne prête pas à confusion.

ARME DE BASE

Jusqu'à présent, nous avons supposé que chaque figurine était équipée simplement d'une arme de base. Épées, haches, massues et masses sont toutes des armes de base, comme le sont d'autres plus ésotériques comme la dague, le marteau ou la serpe. Ces règles couvrent également des armes plus naturelles, comme les griffes, les crocs, les dents ou les cornes.

Nous supposons que toute figurine se présente sur le champ de bataille avec au moins une arme de base, même si certaines peuvent avoir en plus d'autres armements plus spécialisés. Puisque les règles principales supposent que chaque guerrier porte une arme de base, une figurine qui en est équipée combat exactement comme écrit dans les sections précédentes. Il existe cependant de nombreux autres types d'armes utilisables par les guerriers de Warhammer.

Arme de base pour tout le monde !

Pourquoi supposons-nous que chaque figurine porte une arme de base ? Le même pragmatisme qui pousse un guerrier à utiliser l'arme spéciale au maniement de laquelle il s'est entraîné l'incitera également à porter une arme de réserve (normalement une épée courte, une dague ou toute autre arme pas trop encombrante) au cas où son arme principale serait brisée. Cela ne se produit pas souvent à Warhammer, et c'est alors généralement dû aux effets d'un sort, mais nous retiendrons que chaque figurine porte une arme de base en plus de ses autres armes, ce qui lui laissera toujours une chance de combattre l'ennemi.

ARME DE BASE ET BOUCLIER

Vous vous souvenez que nous avons dit plus tôt que combattre avec une arme de base n'apporte aucune règle spéciale ? Eh bien, ce n'est pas exactement vrai, il existe un cas de figure où ce n'est pas le cas. Certains guerriers portent une arme de base dans une main et un bouclier dans l'autre, une combinaison qui leur garantit une chance de pouvoir parer ou bloquer presque n'importe quelle attaque, même les plus puissantes.

Sauvegarde de Parade

Une figurine combattant avec une arme de base et un bouclier bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 6+ qui représente la possibilité de parer un coup. Même la hache la plus imposante peut être détournée au tout dernier moment par un habile combattant.

Cette parade ne fonctionne qu'au corps à corps. Elle ne fonctionne pas contre des attaques de flanc ou de dos (le combattant ne dispose pas du temps nécessaire pour se retourner et parer), pas plus qu'elle n'est utilisable contre des *touches d'impact* ou les *piétinements* (impossible de parer quelque chose d'aussi gros).

Enfin, une sauvegarde de parade ne peut pas être utilisée par une figurine *frénétique*, elle est bien trop plongée dans sa folie pour penser à se protéger. Elle n'est pas non plus utilisable par une figurine montée.

ARMES SPÉCIALES

Cette appellation regroupe toute arme qui n'est pas "de base". Cela inclut les armes de tir, comme l'arc ou la hache de jet, ou des armes de mêlée plus impressionnantes, comme la hallebarde et la lance.

ARMES DE TIR

Une figurine ne peut normalement pas effectuer d'attaque de tir à moins qu'elle ne soit équipée d'une arme de tir, comme un arc, une arbalète, une fronde, etc. Si pour une raison ou une autre une figurine porte plusieurs armes de tir, elle peut choisir laquelle elle utilise durant sa phase de tir.

ARMES DE CORPS À CORPS

Si une figurine porte une arme spéciale de corps à corps, elle doit l'utiliser durant les phases de corps à corps. Elle ne peut pas décider de se servir à la place de son arme de base. Le guerrier est entraîné le plus souvent à manier une arme particulière, c'est avec elle qu'il est le plus habile et il aura toujours des scrupules à abandonner cet avantage pour se rabattre sur une solution moins efficace. Si son arme spéciale est détruite, alors seulement là, il pourra utiliser son arme de base.

La seule exception est si la figurine porte également une arme magique, quel qu'en soit le type, elle utilisera alors en priorité cette dernière, avant toute autre arme qu'elle possède. Si l'arme magique est détruite ou simplement inutilisable, le guerrier se rabattra alors sur son arme spéciale de corps à corps (s'il en a une), puis sur son arme de base si cette arme spéciale est elle aussi inutilisable. Les armes de base ne peuvent jamais être détruites (en fait, elles peuvent l'être, mais il vaut mieux supposer que le guerrier la remplace immédiatement par une autre qu'il ramasse sur le champ de bataille !) Vous trouverez d'autres détails sur les armes magiques et les autres types d'objets dans la section Références.

Deux armes spéciales de corps à corps

Si une figurine porte deux armes spéciales de corps à corps, elle doit choisir laquelle elle utilise au début du premier round d'un corps à corps (toutes les figurines d'une même unité doivent faire le même choix, mais les personnages peuvent faire le choix qu'ils veulent). Quelle que soit l'arme choisie, elle devra être conservée pour toute la durée d'un combat, à moins qu'elle ne soit détruite d'une manière ou d'une autre. Changer ainsi d'arme au beau milieu d'un combat n'est jamais une chose très facile.

Si une figurine d'infanterie est équipée d'une arme de base additionnelle ou de plusieurs pistolets, elle bénéfice d'une Attaque supplémentaire. Une figurine ne peut en revanche pas manier une arme de base ou des pistolets en même temps qu'un autre type d'arme spéciale, comme une hallebarde, par exemple.

PROFILS DES ARMES

Chaque type d'arme spéciale confère des avantages particuliers au guerrier qui la manie. Il s'agit parfois d'un bonus par rapport à une caractéristique de son profil (généralement la Force) ou bien du bénéfice d'une règle spéciale ou deux, comme indiqué dans le profil de l'arme.

Pour plus de clarté, nous avons donné à chaque type d'arme un profil, comme pour une figurine. Ce profil comporte quatre paramètres : le nom, la portée, la Force et la liste des règles spéciales.

Voici par exemple deux profils d'armes :

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Hallebarde	Corps à corps	+1	Arme à 2 mains

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Arc	24 ps	3	Tir de volée

Nom

Rien de bien extraordinaire, c'est juste le nom de ce type d'arme.

Portée

Ce paramètre vous indique à quelle distance cette arme peut être utilisée. Si ce paramètre indique "corps à corps", alors c'est que cette arme ne peut être utilisée qu'au corps à corps. Si la portée indique un certain nombre de ps, c'est qu'il s'agit d'une arme de tir, et la valeur indiquée est alors sa portée maximale.

Force

La Force d'une arme peut être définie de trois manières différentes. Si ce paramètre indique un modificateur, par exemple +1, +2 ou -1, alors celui-ci vient modifier la Force de la figurine. Ainsi, un humain (Force 3) maniant une hallebarde (Force +1) portera des Attaques de Force 4 au corps à corps.

Si ce paramètre indique "utilisateur", alors c'est que ce type d'arme ne confère aucun modificateur à la Force de la figurine, c'est donc la valeur de Force non modifiée du profil de cette dernière qu'il faut utiliser.

Enfin, si le paramètre du profil du type d'arme indique une Force fixe, alors toute Attaque portée avec cette arme utilise cette valeur de Force, celle de l'utilisateur est ignorée. Par exemple, un tir effectué par un humain (Force 3) à l'aide d'une arbalète (Force 4) sera résolu avec une Force 4, non avec la Force 3 de l'humain.

Règles spéciales

De nombreux types d'armes apportent des règles spéciales à leur utilisateur, comme la capacité à frapper sur un rang supplémentaire, par exemple. Cette règle spéciale sera parfois décrite juste sous le profil de l'arme. Dans le cas contraire, elle sera décrite dans la section Règles Spéciales, page 66.

Assassin Skaven

ARMES

Vous trouverez sur les deux pages qui suivent la plupart des armes utilisées sur les champs de bataille de Warhammer. D'autres armes spécifiques à certaines armées sont décrites dans leur livre d'armée.

La lance dispose de deux profils différents, un pour un combattant à pied, l'autre pour un combattant monté (cavalerie de tout type ou figurine montée sur un monstre ou dans un char).

Gobelin de la Nuit avec arc court

ARBALÈTE

Il s'agit d'un petit arc monté sur une armature en bois ou en acier. Il faut un temps considérable pour charger une arbalète, mais chacun de ses tirs possède une portée très importante et une puissance terrifiante.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Arbalète	30 ps	4	Mouvement ou tir

Arbalétrier Nain

ARC

Utilisé fréquemment en temps de guerre, il s'agit d'une arme compacte, tout aussi facile à fabriquer qu'à entretenir.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Arc	24 ps	3	Tir de volée

ARC COURT

Il s'agit de la plus petite version de ce type d'arme, très appréciée des gobelins. Certains cavaliers l'utilisent également parce qu'il est plus facile à manier à dos de cheval.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Arc court	18 ps	3	Tir de volée

ARC LONG

Un archer de talent équipé de cette arme peut tuer un ennemi à grande distance.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Arc long	30 ps	3	Tir de volée

ARME DE BASE ADDITIONNELLE (FIGURINE À PIED UNIQUEMENT)

Certains guerriers portent deux armes de base, une dans chaque main, et peuvent ainsi faire pleuvoir les coups sur l'adversaire. Une figurine montée et/ou utilisant une arme magique ne peut pas manier une arme de base additionnelle.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Arme de base additionnelle	Corps à corps	Utilisateur	Attaque supplémentaire

Joueur d'Épée de l'Empire

ARMES DE JET

Ces armes, pouvant être des étoiles de lancer ou des couteaux, sont légères, faciles à dissimuler dans des vêtements et, par conséquent, l'outil préféré des assassins et des infiltrateurs. Une figurine est supposée en porter assez pour toute la partie.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Armes de jet	6 ps	Utilisateur	Tir rapide

ARME LOURDE

Il s'agit d'armes très longues et imposantes, nécessitant d'être maniées des deux mains. Ceci inclut les marteaux lourds, les haches lourdes, les épées à deux mains et autres armes équivalentes. Un coup porté avec une arme lourde peut facilement trancher en deux l'adversaire.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Arme lourde	Corps à corps	+2	Arme à 2 mains, Frappe toujours en dernier

ARQUEBUSE

Il s'agit d'une arme à poudre noire composée d'un canon monté sur une structure en bois. Certaines versions sont plus avancées que d'autres et disposent de systèmes de tir plus perfectionnés.

L'arquebuse dispose d'une longue portée de tir et d'une puissance phénoménale, ce qui en fait une arme très recherchée.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Arquebuse	24 ps	4	Perforante, Mouvement ou tir

FLÉAU

Un fléau est une arme encombrante, lourde et maniée des deux mains. Il est composé de lourdes masses, souvent hérissées de pointes, attachées à un manche par des chaînes. Le fléau fatigue rapidement son utilisateur, mais il est incroyablement destructeur lors d'une charge et ses coups peuvent briser os et boucliers.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Fléau	Corps à corps	+2*	Arme à 2 mains

* Le bonus en Force du fléau n'est applicable que dans le premier round de chaque combat.

FRONDE

Il s'agit d'une boucle de tissu ou de cuir dans laquelle on place une pierre, qui est ensuite projetée avec force et précision par un mouvement rapide et circulaire.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Fronde	18 ps	3	Tirs multiples (x2)

HACHES DE JET

Ces armes sont remarquablement équilibrées, elles sont donc très précises malgré leur poids. Même si le porteur ne peut pas la lancer très loin, son impact est redoutable quand elle fait mouche. Une figurine est supposée en porter assez pour toute la partie.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Haches de jet	6 ps	+1	Tir rapide

HALLEBARDE

Cette arme est constituée d'une lourde lame fixée au bout d'une longue hampe. La lame dispose d'une pointe, comme une lance, ainsi que d'un bord tranchant comme celui d'une hache. Elle est maniée des deux mains pour frapper d'estoc ou de taille.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Hallebarde	Corps à corps	+1	Arme à 2 mains

JAVELOTS

Le javelot est une lance légère destinée à être lancée. Elle est trop fragile pour servir lors d'un corps à corps. Ce n'est pas une arme très répandue, mais les skinks de Lustrie s'en sont fait les spécialistes. Une figurine est supposée porter assez de javelots pour toute la partie.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Javelots	12 ps	Utilisateur	Tir rapide

LANCE (FIGURINE À PIED)

La lance est composée d'une longue hampe au bout de laquelle est fixée une pointe de métal. Ces armes permettent de combattre sur un rang supplémentaire, elles sont parfaites pour l'infanterie désirant tenir une position défensive.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Lance	Corps à corps	Utilisateur	Combat sur plusieurs rangs*

* Ne s'applique pas dans le tour ou la figurine a chargé.

LANCE (FIGURINE MONTÉE)

Les lanciers montés sont le fléau des troupes à pied, qu'ils éparpillent en s'enfonçant dans leurs rangs.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Lance	Corps à corps	+1*	-

* Une lance n'est utilisée que dans le tour de charge de la figurine. Dans les tours suivants, ou si la figurine n'a pas chargé ce tour, elle utilise à la place son arme de base.

LANCE DE CAVALERIE (FIGURINE MONTÉE UNIQUEMENT)

Cette version plus lourde et plus longue de la lance ordinaire est réservée aux troupes montées.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Lance de cavalerie	Corps à corps	+2*	-

* Une lance de cavalerie n'est utilisée que dans le tour de charge de la figurine. Dans les tours suivants, ou si la figurine n'a pas chargé ce tour, elle utilise à la place son arme de base.

Lancier Haut Elfe

MORGENSTERN

Cette arme à une main est en quelque sorte un fléau miniature, mais elle reste épuisante à utiliser et son avantage ne dure que le premier tour du combat.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Morgenstern	Corps à corps	+1*	-

* Le bonus en Force n'est applicable que dans le premier round de chaque combat.

Skink avec javelots et bouclier

PISTOLET

Le pistolet est une petite arme qui utilise de la poudre noire pour projeter une petite balle de pierre ou de plomb. Contrairement aux autres armes, le pistolet peut être utilisé à la fois comme arme de tir ou comme arme de corps à corps, en suivant dans ce dernier cas les règles d'une arme de base additionnelle.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Pistolet (Tir)	12 ps	4	Perforant, Tir rapide

Plusieurs pistolets

Si une figurine est décrite comme portant deux pistolets ou plus, elle peut les utiliser en même temps, au tir comme au corps à corps.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Plusieurs Pistolets (Corps à corps)	Corps à corps	Utilisateur	Attaque supplémentaire*

* Apporte une Attaque supplémentaire uniquement aux figurines à pied.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Plusieurs Pistolets (Tir)	12 ps	4	Perforant, Tir rapide, Tirs multiples (x2)

Corsaire avec arme de base additionnelle

FIGURINES D'ÉTAT-MAJOR

Jusqu'à présent, nous avons considéré que toutes les figurines d'une unité étaient les mêmes : des soldats de base avec des caractéristiques similaires. Cependant, il est courant que les guerriers marchent au combat sous les ordres d'un sergent ou d'un chef équivalent, avec leur bannière claquant fièrement au vent et au son d'un tambour ou de tout autre instrument. Le champion d'une unité, son porte-étendard et son musicien sont collectivement nommés son "état-major". Nous allons expliquer leurs règles dans cette section. Mais avant de nous plonger dans les particularités de chaque figurine d'un état-major, voyons leurs règles de base.

ALIGNER UN ÉTAT-MAJOR

Beaucoup d'unités peuvent inclure un état-major sous une forme ou une autre selon les figurines dont dispose le joueur et les règles des divers livres d'armées. La plupart des unités peuvent prendre ce qu'on nomme par commodité un état-major complet : un champion, un porte-étendard et un musicien. D'autres n'ont parfois droit qu'à une ou deux de ces options. Ainsi, les troupes légères n'ont généralement pas l'option de prendre un porte-étendard pour éviter d'attirer l'attention de l'ennemi avec une bannière chamarrée. Les figurines d'état-major sont toujours des améliorations des figurines normales.

QUEL EST TON NOM?

Dans la plupart des livres d'armées, le terme porte-étendard est utilisé, que la figurine en question porte une bannière, un totem, une icône, etc. De même, un musicien peut porter un tambour, une flûte, un cor ou n'importe quel autre instrument, ce sera toujours un musicien.

Les champions sont toutefois un petit peu différents. Le terme champion sera de fait rarement utilisé, car il aura un nom ou un titre correspondant à l'unité qu'il dirige. Par exemple, le champion d'une unité de Flagellants de l'Empire est un Prophète, tandis que celui d'une unité d'Archers Paysans bretonniens est un Maître Archer. Comme vous pouvez le constater, cela peut porter à confusion, car un champion n'est pas expressément nommé, contrairement à un porte-étendard ou un musicien. Heureusement, cette distinction rend le champion facile à identifier : si une unité a comme option un champion, ce sera celui qui n'est pas appelé musicien ou porte-étendard. De plus, un champion a toujours un profil un peu différent des autres troupes de son unité, ce qui est une autre façon de l'identifier !

POSITION AU SEIN D'UNE UNITÉ

Un état-major doit être placé au premier rang de l'unité. Il est déplacé automatiquement si l'unité se reforme.

Les champions, les porte-étendards et les musiciens se trouvent toujours à la pointe des combats, car il est de leur devoir de mener leurs camarades par l'exemple.

Toute figurine d'état-major doit être placée dans le premier rang de l'unité, à moins qu'il n'y ait pas assez de place. Dans ce cas, vous devez placer autant de figurines d'état-major que possible dans le premier rang. Les autres sont placées dans le rang suivant.

Si l'unité change de formation, l'état-major se place automatiquement au premier rang. Les figurines d'état-major doivent donc être repositionnées dans le premier rang de l'unité qui s'est reformée, comme décrit ci-dessus, et ce quelle que soit la distance que cela leur fait parcourir.

Il est maintenant temps d'examiner en détail les différentes figurines qui composent un état-major.

Porte-étendard Haut Elfe de la Garde Phénix

CHAMPIONS

PROFIL D'UN CHAMPION

Un champion a toujours un profil légèrement supérieur à celui de ses camarades, car il a eu l'occasion d'améliorer ses talents au cours de nombreuses batailles. Il a normalement une Attaque de plus (dans le cas du champion d'une unité spécialisée au corps à corps) ou un point supplémentaire en CT (dans le cas du champion d'une unité de tireurs). Dans certains cas, le champion peut avoir d'autres bonus qui apparaîtront dans son profil.

ARMES ET ARMURES

Une figurine de champion aura souvent un équipement différent de celui de ses camarades pour qu'on puisse le distinguer. Cependant, il compte en termes de jeu comme ayant les mêmes armes et la même armure que le reste de son unité.

Ceci dit, il arrive que des champions aient la possibilité de prendre un équipement différent des autres membres de son unité. Dans ce cas, cela sera clairement indiqué dans le livre d'armée.

CHAMPIONS ET TIR

Comme on peut s'y attendre, un champion utilise ses propres caractéristiques quand il tire. S'il effectue un tir, il doit viser la même cible que le reste de son unité, mais vous devrez lancer un dé d'une couleur différente pour son jet pour toucher si sa CT est différente du reste de celle-ci.

Normalement, un champion ne peut pas être pris pour cible par des tirs ennemis. Il ne peut être retiré comme perte que s'il ne reste aucune autre figurine de son unité (y compris le porte-étendard et le musicien).

Les seules exceptions sont les tirs qui n'utilisent pas les règles normales pour toucher, notamment les attaques utilisant un gabarit ou l'équivalent (comme les canons, les catapultes, les armes à souffle, etc.)

Heureusement, même dans un tel cas un champion est si adulé par ses troupes que celles-ci tenteront de lui porter secours. Ceci est représenté par la règle Attention Messire ! (voir ci-dessous).

CHAMPIONS ET CORPS À CORPS

Au corps à corps, un champion peut attaquer toute figurine avec laquelle il est en contact en utilisant son profil, selon les règles normales. De la même façon, les figurines ennemies en contact peuvent attaquer le champion si elles veulent. Si le champion est tué, il est remplacé par une figurine des rangs arrières s'il y en a une disponible. Notez que les blessures en surplus infligées à un champion ne sont pas reportées sur son unité. Une fois que le champion est tué, les blessures en excès sont perdues !

À moins qu'un champion soit tué par une attaque directe, il doit être la dernière figurine de l'unité retirée en tant que perte. Ainsi, si une unité de trois figurines subit trois blessures non sauvegardées ou plus, le champion est retiré comme perte. D'une façon générale, les blessures infligées à l'unité peuvent affecter le champion, mais jamais l'inverse.

CHAMPIONS ET DÉFIS

Les champions peuvent accepter et lancer des défis, comme les personnages. Pour en savoir plus sur les défis, rendez-vous page 102.

"ATTENTION MESSIRE!"

Si un champion est touché par un gabarit, comme expliqué plus haut, il a de bonnes chances d'être sauvé par l'intervention d'un camarade qui l'avertira ou le poussera hors de la trajectoire. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, le champion n'entend pas l'avertissement ou est trop loin. Il est touché : résolvez normalement l'attaque contre lui. Sur un résultat de 2 à 6, il évite le tir ou est poussé in extremis et n'est pas affecté. Malheureusement, un autre membre de l'unité subit la touche à sa place (souvent l'âme noble qui s'est sacrifiée pour le sauver !) Résolvez la touche contre une figurine ordinaire de l'unité.

Un jet *Attention Messire !* ne peut pas être tenté si l'unité compte moins de 5 figurines ordinaires (y compris le musicien et le porte-étendard, mais pas le champion lui-même).

Squale Corsaire Elfe Noir

PORTE-ÉTENDARDS

Porte-étendard de l'Empire

Une unité de troupes combat souvent sous sa bannière, qui montre à tous son allégeance et sa glorieuse histoire. Un étendard est source de fierté pour son unité, à tel point que les soldats redoubleront d'efforts et de bravoure s'ils se battent sous ses couleurs.

PROFIL ET ÉQUIPEMENT

Un porte-étendard possède toujours le même profil que le reste de son unité. On considère également qu'il est équipé des mêmes armes et armures que les autres figurines, même si la figurine semble posséder un équipement différent.

En réalité, la figurine de porte-étendard n'a peut-être pas de bouclier, ou aura échangé sa lance de cavalerie contre une épée. Après tout, un étendard est un objet pesant, c'est pourquoi son porteur est souvent obligé d'abandonner une partie de son équipement pour le brandir. En effet, le fait que l'oriflamme de l'unité flotte au vent est plus important que tout le reste.

Ces différences d'équipement sont largement compensées par les talents martiaux du porte-étendard, qui est toujours choisi parmi les guerriers les plus forts de l'unité. Brandir l'étendard est un grand honneur, c'est pourquoi son porteur fait preuve d'une bravoure hors du commun. On considère donc qu'il combat avec le même équipement que le reste de l'unité.

BONUS DE RÉSOLUTION DE COMBAT

Comme nous en avons déjà discuté dans le chapitre dédié au corps à corps, un porte-étendard est très important au combat. Si une unité inclut un porte-étendard, elle sera plus déterminée et ajoutera +1 à ses résultats de combat. Souvenez-vous que lors d'un combat multiple, ce bonus est limité à +1, même si plusieurs porte-étendards d'un même camp participent au corps à corps.

PORTE-ÉTENDARDS ET PERTES

On considère que si le porte-étendard est tué, un autre guerrier récupère la bannière. Pour cette raison, un porte-étendard ne peut pas être retiré comme perte à moins qu'il ne reste que lui et le champion de l'unité (si celle-ci en a un). Cela s'applique même si le porte-étendard est la cible d'un effet qui affecte une figurine précise, comme un test de terrain dangereux ou une attaque ayant la règle Tir Précis. En effet, un autre combattant s'empare de la bannière pour qu'elle continue d'être brandie. Toutefois, si la seule autre figurine survivante de l'unité est le champion, le porte-étendard doit être retiré en tant que perte avant lui.

Vaillant Sacrifice

Le seul moment où un porte-étendard est retiré de l'unité avant le musicien et les autres figurines ordinaires de l'unité est lorsque cette dernière est *démoralisée* au corps à corps. En effet, on considère que le porte-étendard se bat jusqu'à la fin pour défendre l'honneur de son unité pendant que ses camarades se sont enfuis. Par conséquent, si une unité est *démoralisée*, le porte-étendard est tué immédiatement : retirez sa figurine. Sa place doit être prise par une figurine ordinaire de l'unité du rang arrière, s'il y en a une disponible. L'ennemi victorieux peut ensuite poursuivre ou effectuer normalement une *charge irrésistible*.

MUSICIENS

Lorsqu'une armée marche en guerre, elle le fait au son des cors et sous le roulement des tambours. Ces instruments sont utilisés pour annoncer la présence de l'unité sur le champ de bataille, encourager les alliés et démoraliser l'ennemi. Plus important encore, un musicien est indispensable lorsque l'unité manœuvre ou qu'elle tente de se rallier. Pour les troupes disciplinées, une suite de notes est aussi claire qu'un ordre rugi par un officier et peut être exécutée avec rapidité et efficacité.

PROFIL ET ÉQUIPEMENT

Comme pour un porte-étendard, on considère qu'un musicien possède le même profil et le même équipement que les autres figurines de son unité, car la détermination du musicien compense largement les différences qui pourraient exister. Un coup de baguette de tambour sur la tête peut faire très mal !

"DU NERF LES GARS!"

Si un combat se déroule mal, un musicien redouble d'ardeur pour galvaniser ses camarades. Par conséquent, si un camp possédant une ou plusieurs unités avec un musicien dans leur premier rang obtient une égalité lors d'un corps à corps, on considère qu'il gagne ce corps à corps de 1 point, à moins que le camp adverse ait également un musicien dans le premier rang d'au moins une de ses unités, auquel cas les efforts des musiciens des deux camps s'annulent.

"RALLIEZ-VOUS À MOI!"

Un musicien est un point de ralliement idéal pour une unité en fuite. Si une unité en *fuite* possède un musicien, elle gagne un bonus de +1 en Cd lorsqu'elle tente de se rallier. Souvenez-vous que comme toutes les caractéristiques, le Cd ne peut jamais dépasser 10.

MUSICIENS ET PERTES

Comme pour un porte-étendard, on considère que si le musicien est tué, un autre guerrier récupère son instrument et continue à jouer (sans doute très mal, mais c'est mieux que rien !)

Le musicien ne peut pas être retiré comme perte à moins qu'il ne reste que lui, le porte-étendard et le champion dans l'unité, et plus aucune figurine ordinaire. Dans ce cas, vous devez retirer le musicien avant de retirer le porte-étendard, puis enfin le champion.

REFORMATION RAPIDE

Une unité qui n'est ni en *fuite* ni engagée au corps à corps peut tenter une *reformation rapide* lors de l'étape des autres mouvements de la phase de mouvement si elle possède un musicien. Dans ce cas, elle doit effectuer un test de Cd avant de se déplacer. En cas de réussite, l'unité effectue une *reformation rapide*. En cas d'échec, elle effectue une *reformation* normale, avec toutes les pénalités que cela implique (voir page 14). Une *reformation rapide* se déroule comme une *reformation* normale, mais l'unité agit avec une telle synchronisation et une telle efficacité que les règles suivantes s'appliquent :

- Une unité qui effectue une *reformation rapide* peut ensuite réaliser un mouvement normal, même si cette manœuvre devrait normalement l'en empêcher. Notez cependant que l'unité ne peut pas effectuer de marche forcée, elle n'est tout de même pas aussi rapide que cela !

- Une unité qui a effectué une *reformation rapide* peut tirer mais compte comme s'étant déplacée, et ce qu'elle ait effectué ou non un mouvement après sa reformation. Cela signifie qu'elle subira le malus de -1 pour *s'être déplacé & tirer*, et qu'elle ne pourra pas faire feu avec des armes qui suivent la règle Mouvement ou Tir (comme les arbalètes).

RÉSUMÉ DE RETRAIT DES PERTES D'UN ÉTAT-MAJOR

- *Les figurines ordinaires de l'unité sont retirées en premier.*
- *S'il ne reste plus de figurines ordinaires, retirez le musicien.*
- *S'il n'y a pas de musicien ou qu'il a été tué, retirez le porte-étendard.*
- *Le champion est toujours retiré en dernier (à moins qu'il n'ait été tué par une attaque dirigée spécifiquement contre lui).*

Musicien Brise-fer Nain

PERSONNAGES

Le monde de Warhammer ne serait pas ce qu'il est sans ses vaillants héros, ses puissants seigneurs et ses redoutables sorciers. Ces individus ajoutent une nouvelle dimension à vos parties de Warhammer, et servent de chefs ou de combattants d'élite capables d'en remontrer à des guerriers inférieurs. On les appelle "personnages".

Les personnages ont souvent des noms différents selon le peuple auquel ils appartiennent. Par exemple, les personnages orques ont des noms évocateurs, comme Grand Chef ou Seigneur de Guerre, tandis que l'Empire possède des Capitaines, des Prêtres-guerriers et des Ingénieurs.

Les types de personnages accessibles à une armée dépendent de la personnalité de celle-ci. La plupart des peuples de Warhammer peuvent faire appel à de puissants guerriers et à des sorciers accomplis et peuvent aligner des combattants plus spécialisés. Plus rares sont les armées disposant de héros réellement polyvalents capables de faire face à toutes les situations.

FIGURINES DE PERSONNAGES

Les personnages sont un type spécial d'unité qui peut soit opérer seul, soit rejoindre une unité de son camp. Ils ont souvent des caractéristiques supérieures aux membres ordinaires de leur race. Par exemple :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Humain	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Capitaine	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Comme on peut le voir, le Capitaine est meilleur que l'humain normal dans presque tous les domaines. C'est un guerrier redoutable s'il est utilisé correctement sur le champ de bataille.

PERSONNAGES ISOLÉS

Étant des guerriers coriaces et rusés, les personnages sont autorisés à se déplacer seuls sur le champ de bataille. D'ailleurs, beaucoup excellent dans ce rôle, car ils sont assez redoutables pour engager des unités entières et triompher envers et contre tout.

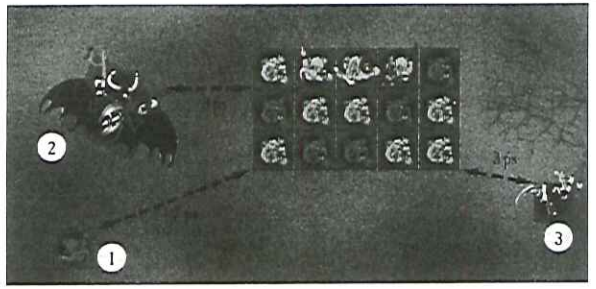
Les personnages qui n'ont pas rejoint une autre unité sont traités exactement comme une unité séparée. Ils se déplacent, tirent et combattent comme décrit dans les règles. Par souci de facilité, ils sont nommés "personnages isolés".

TIRER SUR LES PERSONNAGES ISOLÉS

Les personnages font des cibles tentantes pour les tireurs de l'armée adverse. Une seule volée bien placée peut en effet les abattre avant qu'ils n'aient eu l'occasion de provoquer un carnage. Malheureusement, viser un personnage au milieu du tumulte d'une bataille est ardu. De loin, il est difficile de différencier un personnage d'un soldat ordinaire, surtout lorsque les unités avancent, effectuent des marches forcées et des charges dans tous les sens. Afin de représenter cela, on accorde aux personnages isolés une certaine mesure de protection.

Si un personnage isolé est touché par un tir de n'importe quelle sorte (y compris les tirs effectués avec la CT, les gabarits, etc.) un jet *Attention Messire!* peut être tenté, à condition qu'il se trouve une unité amie d'au moins cinq figurines du même type de troupe que le personnage dans un rayon de 3 ps autour de lui. Lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, le personnage a été averti par ses alliés, et la touche est allouée à une figurine de l'unité amie (s'il y a plus d'une unité amie dans un rayon de 3 ps, le joueur décide laquelle consent à cet honorable sacrifice). Sinon, la touche est résolue normalement contre le personnage.

Vous aurez noté que les chances de réussir le jet *Attention Messire!* sont plus minces que précédemment, ce qui est normal, car il est plus facile pour une unité de protéger un personnage qui se trouve en son sein qu'un autre qui se pavane sous le nez de l'ennemi à quelques mètres d'elle.



Le Héraut de Nurgle (1) est trop loin pour bénéficier de la protection des Portepestes.

Le Buveur de Sang (2) est un monstre et les Portepestes sont de l'infanterie, il ne bénéficie donc d'aucune protection.

Le Masque de Slaanesh (3) est de l'infanterie. De plus, il est assez proche pour bénéficier d'une protection contre les tirs de 4+ grâce à la règle Attention Messire!

Cependant, l'un des plus gros avantages des personnages est leur faculté à rejoindre d'autres unités. Ainsi, ils bénéficient d'une meilleure protection contre les tirs, et l'unité gagne un excellent chef et un formidable combattant, ce qui s'avérera précieux lors de la bataille en cours.

PERSONNAGES ET UNITÉS

QUELLE UNITÉ PUIS-JE REJOINDRE?

La plupart des personnages sont autorisés à rejoindre certains types d'unités au cours de la bataille. Un personnage peut normalement rejoindre de l'infanterie, des bêtes, de la cavalerie, de l'infanterie monstrueuse, des bêtes monstrueuses ou de la cavalerie monstrueuse. Les personnages peuvent ainsi rejoindre d'autres personnages appartenant aux types de figurines listés ci-dessus, pour former une unité insolite composée de personnages.

Sauf mention contraire, un personnage ne peut pas rejoindre une unité de monstres (trop de risques d'être écrasé par mégarde), de volants (trop d'ailes qui battent dans les airs de façon indisciplinée), de chars (trop de risques de se faire rouler sur les pieds), de nuées (trop de risques de finir dévoré) ou une machine de guerre (trop de risques d'actionner le mauvais levier). De même, un personnage sur un monstre ou étant lui-même un monstre ou un char ne peut pas rejoindre une unité, car sa présence est trop dangereuse pour celle-ci. Un personnage ne peut pas rejoindre une unité qui est déjà engagée au corps à corps ou en fuite.

REJOINDRE UNE UNITÉ

Pour rejoindre une unité, un personnage doit se placer à son contact au cours de la phase de mouvement. Une fois qu'il rejoint une unité de cette façon, ni lui ni l'unité ne peuvent plus se déplacer. Puisqu'une unité peut se déplacer avant qu'un personnage la rejoigne, il vaut mieux la déplacer en premier (si vous le souhaitez) puis déplacer le personnage à son contact. Une unité rejointe par un personnage lors de la phase de mouvement ne compte comme s'étant déplacée que si elle a effectivement bougé. Le fait que le personnage la rejoigne ne compte pas comme un mouvement pour l'unité.

POSITION AU SEIN DE L'UNITÉ

Lorsque des personnages rejoignent une unité, ils sont placés sur le premier rang (sans se soucier de la distance parcourue). Les figurines ordinaires, à l'exception de l'état-major qui doit rester sur le premier rang, sont déplacées à l'arrière de l'unité. S'il manque de place sur le premier rang, certains des personnages devront aller sur le deuxième.

SORTS

Lorsqu'un personnage rejoint une unité sous l'effet d'un sort, il ne bénéficie ou ne souffre des effets du sort que tant qu'il reste au sein de l'unité. De la même façon, si un personnage est sous les effets d'un sort capable d'affecter une unité, les effets s'appliqueront à toute unité qu'il rejoint, et ce tant qu'il restera avec elle et que le sort durera.

PERSONNAGE DANS UNE UNITÉ EN FUITE

Si le personnage a rejoint une unité et que celle-ci fuit ultérieurement, il comptera dans les effectifs pour déterminer si elle est à 25% ou plus de ses effectifs de départ pour se rallier (voir page 24).

Chef Skaven

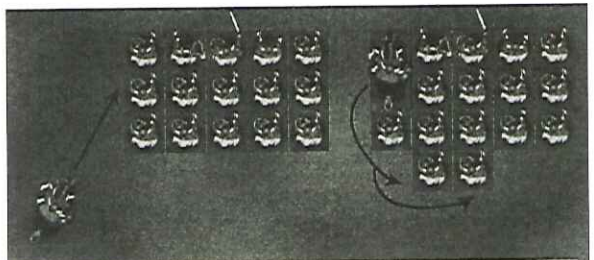
Largeur des rangs

Nous nous sommes servi des règles standards comme exemple car elles s'appliquent à la plupart des types de troupes, mais souvenez-vous que l'infanterie monstrueuse, les bêtes monstrueuses et la cavalerie monstrueuse n'ont besoin que de 3 figurines par rang pour avoir un bonus de rangs, etc.

SOCLES DE TAILLES DIFFÉRENTES

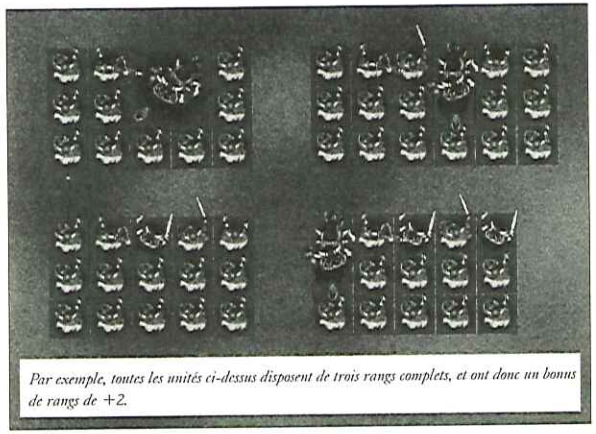
La plupart du temps, un personnage est fixé sur un socle de la même taille que ceux de l'unité qu'il rejoint. Dans ce cas, le personnage est simplement placé au premier rang à la place d'une autre figurine comme expliqué plus tôt. Naturellement, cela se complique si le socle du personnage n'est pas le même que ceux de l'unité. Il faut dans ce cas faire preuve d'un peu de logique.

Si le socle du personnage est plus grand mais que sa surface couvre exactement plusieurs fois les socles de l'unité, déplacez simplement autant de figurines que nécessaire vers le rang arrière puis disposez le personnage à leur place.



Par exemple, ce Seigneur du Chaos sur Destrier du Chaos possède un socle de 25x50 mm. Il peut rejoindre cette unité de Guerriers du Chaos, et déplacera deux figurines, car les Guerriers du Chaos ont un socle de 25x25 mm.

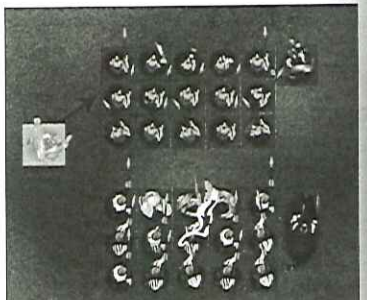
Dans ce cas, calculez les rangs (et donc le bonus de rangs, etc.) comme si l'espace occupé par le personnage l'était par des soldats ordinaires.



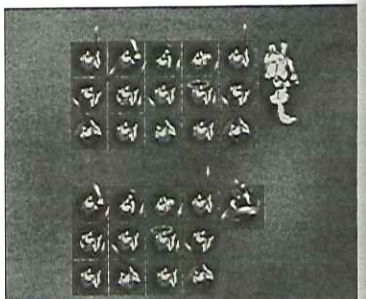
Par exemple, toutes les unités ci-dessus disposent de trois rangs complets, et ont donc un bonus de rangs de +2.

Si le socle ne s'intègre pas exactement

Si le socle d'un personnage ne s'intègre pas exactement dans une unité, placez-le à une extrémité du premier rang, dans la même direction que l'unité, comme montré ci-dessous. Dans un tel cas, le personnage est ignoré dans le calcul du nombre de rangs de l'unité, et ne compte pas non plus pour déterminer si l'unité est une *horde* ou pas.



Aucun des socles de ces personnages ne s'intègre parfaitement à ceux de l'unité, c'est pourquoi ils sont placés à une des extrémités du premier rang.



Dans les exemples ci-dessus, la première unité compte comme ayant trois rangs de cinq colonnes (le personnage est ignoré). Dans le deuxième exemple, l'unité n'a pas de bonus de rangs puisqu'elle n'est large que de quatre colonnes (le personnage est ignoré).

Il n'y a pas de place!

Si un personnage ne peut pas être placé au sein d'une unité ou à une des extrémités du premier rang, il ne peut pas la rejoindre. Cela va sans dire, mais ça va mieux en le disant!

UNITÉS COMBINÉES

Tant qu'un personnage fait partie d'une unité, aussi bien lui que l'unité (et tous les autres personnages l'ayant rejointe) sont considérés comme une seule unité combinée en termes de règles en dehors des exceptions ci-dessous.

MOUVEMENT

Une unité se déplace toujours à la vitesse de sa figurine la plus lente. Lorsqu'elle se déplace, charge, fuit ou poursuit, utilisez toujours le Mouvement le plus lent et les règles des figurines les plus lentes. De la même façon, si le personnage est sujet à des restrictions de mouvement, celles-ci s'appliquent à toute l'unité combinée tant que le personnage reste avec elle, et vice-versa.

TIR

Les attaques de tir "normales", c'est-à-dire celles qui utilisent la CT du tireur, ne peuvent pas toucher un personnage dans une unité combinée s'il y a au moins cinq soldats ordinaires du même type de troupe (y compris le musicien et le porte-étendard, mais pas le champion) dans l'unité. On considère en effet que l'ennemi n'arrive pas à distinguer suffisamment le personnage. Toutes les touches sont alors allouées aux soldats ordinaires de l'unité.

S'il y a moins de cinq figurines de soldats ordinaires dans l'unité (ou que le personnage n'est pas du même type de troupe) il existe un risque que le personnage soit touché. Le joueur qui contrôle l'unité décide qui est touché, mais doit allouer une touche à chaque figurine avant d'allouer une seconde touche à une figurine, et doit allouer deux touches à chaque figurine avant d'allouer trois touches à une figurine, etc.

Attaques de Tir Inhabituelles

Les seules exceptions concernent les attaques de tir qui n'utilisent pas les règles normales de tir, notamment celles qui utilisent n'importe quelle forme de gabarit (comme les canons, les catapultes, les armes à souffle, etc.)

Si un personnage est touché par une telle attaque, qu'il se trouve dans une unité ayant au moins 5 soldats ordinaires (sans compter l'éventuel champion) et qu'il est du même type de troupe que l'unité, le joueur peut tenter un jet *Attention Messire!* pour le protéger. Ce jet suit les mêmes règles que celles données pour un champion d'unité page 93. En gros, sur un résultat de 2+, la touche n'affecte pas le personnage et touche à la place un soldat ordinaire. S'il y a moins de 5 soldats ordinaires dans l'unité, le personnage ne bénéficie pas d'un jet *Attention Messire!* et est touché normalement.

CORPS À CORPS

Au cours de la phase de corps à corps, les figurines ennemies en contact à la fois avec le personnage et une ou plusieurs figurines de son unité peuvent choisir de l'attaquer lui ou son unité, ou même partager leurs attaques entre les deux. Vous devez déclarer à qui vous allouez chaque attaque avant de lancer les dés. Si le personnage est tué, les blessures en surplus n'affectent pas son unité et sont perdues.

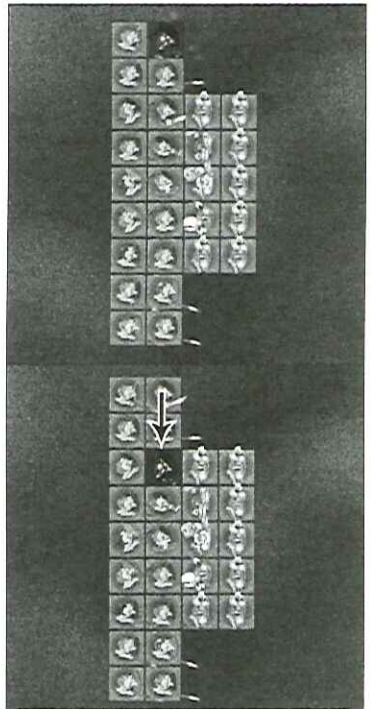
Souvenez-vous que les figurines ne peuvent attaquer au corps à corps que des ennemis avec lesquels elles sont en contact. Si des figurines ennemies ne sont en contact qu'avec le personnage, elles doivent l'attaquer. Si elles ne sont en contact qu'avec des figurines de l'unité du personnage, elles doivent attaquer l'unité.

Ingénieur de L'Empire

Le Haut Roi Thorgrim le Rancunier au sein d'une unité de Brise-fer.

FAITES PLACE!

Si une unité combinée combat au corps à corps, il est normal que le héros puisse se frayer un passage jusqu'à la mêlée. Au début du combat (avant de résoudre les touches d'impact), si une unité est au corps à corps mais que le personnage qui l'accompagne n'est pas en contact avec l'ennemi, son joueur peut échanger sa position avec une autre figurine de l'unité qui est en contact avec l'ennemi. Vous pouvez échanger sa position avec celle d'un soldat ordinaire ou d'un membre de l'état-major en contact avec l'ennemi. Si un ou plusieurs personnages sont dans un tel cas dans chaque camp, les joueurs tirent au dé et le vainqueur choisit quel personnage échange sa place en premier. Les joueurs choisissent ensuite tour à tour les personnages qui échangent leur place. Seuls ceux dont le socle s'intègre parfaitement à ceux de l'unité peuvent être échangés.

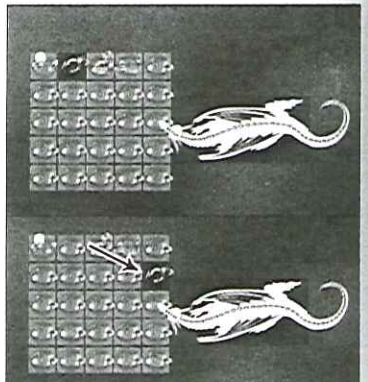


Par exemple, le Grand Chef Gobelin n'est pas au contact de l'ennemi au début du combat. Il a donc le droit d'échanger sa place selon la règle Faites Place! pour participer au corps à corps.

Je crois que je vais rester ici, les gars.
Un personnage n'est jamais obligé de se frayer un passage jusqu'à la mêlée. Si vous ne voulez pas que votre sorcier aille se risquer au corps à corps, libre à vous! Même un personnage équipé pour le corps à corps pourra préférer rester discret s'il a déjà perdu plusieurs Points de Vie. Cependant, souvenez-vous que si l'unité est démoralisée, le personnage subira le même sort qu'elle, alors que ses talents martiaux auraient pu lui éviter d'être battue en combat s'il s'était joint à la mêlée. Encore une fois, c'est à vous de décider!

Faire Place vers un Autre Rang

Les personnages ont le droit d'utiliser la règle Faites Place! pour se rendre vers un autre rang, le plus souvent lorsque leur unité est chargée de flanc ou de dos. Une fois que l'unité n'est plus au corps à corps, les personnages reviennent automatiquement au premier rang au début de leur phase de mouvement suivante.



Par exemple, ces nains ont été chargés de flanc par un dragon. Celui-ci n'est pas au contact du premier rang de l'unité, si bien que le Thane nain a le droit de se déplacer depuis le premier rang pour participer au corps à corps.

TESTS DE COMMANDEMENT

Comme nous l'avons déjà dit page 10, les tests de Commandement sont toujours effectués avec la meilleure valeur de Cd de l'unité. Dans le cas d'une unité combinée, cela sera généralement celui du personnage, mais il arrive que le Cd des figurines de l'unité soit plus élevé, surtout dans le cas de troupes d'élite.

RÈGLES SPÉCIALES

Sauf mention contraire, une règle spéciale qui s'applique à un personnage n'affecte pas son unité et vice-versa. La plupart des règles spéciales représentent des talents particuliers. Par exemple, le fait d'être à côté d'un excellent archer ne fait pas de vous un bon tireur, et la même logique s'applique pour des règles comme Coup Fatal, Éclaireur, etc.

D'un autre côté, beaucoup de sorts et d'objets magiques donnent des règles spéciales à une unité ou affectent tous ses membres. Dans ce cas, toute l'unité combinée (dont le personnage) est affectée.

QUITTER UNE UNITÉ

Un personnage peut rester au sein de la même unité pendant toute la bataille, mais il arrive qu'il lui prenne l'envie de se balader un peu, par exemple parce que l'herbe (et l'armée ennemie dans le cas de peaux-vertes), lui semble plus verte de l'autre côté du champ de bataille, ou parce que son unité a été si amochée qu'il ne s'y sent plus en sécurité. Quoi qu'il en soit, il faut des règles pour gérer ce genre de situation.

Un personnage peut charger hors d'une unité en déclarant une charge pendant la phase adéquate. Dans ce cas, il se déplace tandis que son unité ne bouge pas : elle ne peut pas déclarer de charge, bien qu'elle puisse se déplacer normalement lors des autres mouvements.

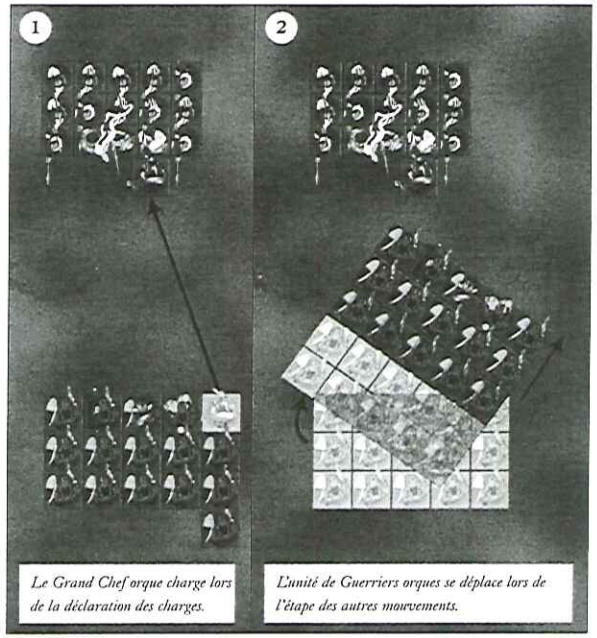
Si une réaction *tenir sa position & tirer* est déclarée contre un personnage chargeant hors d'une unité, les tirs sont résolus contre le personnage comme s'il s'agissait d'une cible séparée. Il ne bénéficie pas de la protection de l'unité, cependant il bénéficie d'une sauvegarde de 4+ selon la règle Attention Messire! s'il est du même type que l'unité qu'il vient de quitter.

Un personnage peut également quitter son unité lors des autres mouvements de la phase de mouvement en se déplaçant hors de celle-ci avant qu'elle ne bouge. Si l'unité ne peut pas se déplacer pour n'importe quelle raison lors de cette phase, le personnage ne peut pas la quitter.

Par exemple, il ne peut pas quitter son unité si :

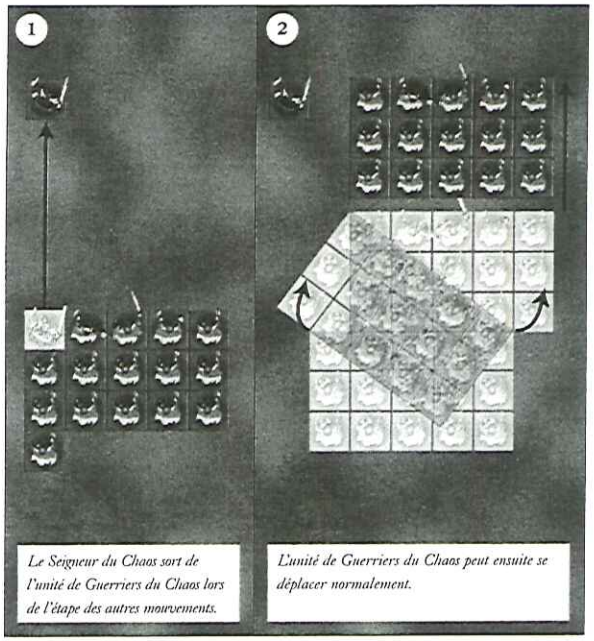
- Son unité est en fuite.
- Le personnage ou son unité ne peut pas se déplacer à cause d'un sort ou de tout autre effet.
- L'unité est engagée dans un corps à corps.
- L'unité a raté une charge.
- Etc.

Lorsqu'il quitte son unité, le personnage suit de nouveau ses propres règles de mouvement. Sa distance de mouvement est calculée à partir de sa position dans l'unité, avant que celle-ci se déplace. Il peut même rejoindre une autre unité lors du même déplacement et s'il possède assez de mouvement, toutefois l'unité qu'il rejoint ne peut pas se déplacer si elle ne l'a pas déjà fait.



Le Grand Chef orque charge lors de la déclaration des charges.

L'unité de Guerriers orques se déplace lors de l'étape des autres mouvements.



Le Seigneur du Chaos sort de l'unité de Guerriers du Chaos lors de l'étape des autres mouvements.

L'unité de Guerriers du Chaos peut ensuite se déplacer normalement.

DÉFIS

Quelle que soit sa race ou son alignement, la façon la plus rapide et la plus facile d'accéder à la gloire pour un guerrier consiste à se tailler une réputation en massacrant ses ennemis au combat. Nous ne parlons pas du coup d'estoc opportuniste au milieu du chaos d'une mêlée, après tout, même le paysan bretonnien le plus lâche peut transpercer le dos d'un héros avec sa lance s'il en a l'occasion. Nous parlons plutôt des duels épiques entre deux grands guerriers, du fracas de l'épée contre l'écu alors que nos deux combattants s'affrontent implacablement. Les règles de Warhammer nomment cela un *défi*.

Un défi est un des aspects les plus haletants de Warhammer, car il représente l'affrontement de deux grands héros. Il n'est pas rare que l'issue d'un défi fasse basculer une bataille !

LANCER UN DÉFI

Les défis sont lancés au début de la phase de combat, avant que les coups ne soient portés (mais après les touches d'impact). Un seul défi peut être lancé lors d'un combat : c'est le camp dont c'est le tour qui a l'occasion de lancer un défi en premier. S'il ne le fait pas, l'autre camp le peut.

Le joueur qui lance le défi désigne un de ses personnages ou un de ses champions. S'il n'a pas de figurine adéquate en combat, le défi ne peut pas être lancé. De même, s'il n'y a pas de personnage ou de champion dans l'unité adverse, le défi ne peut pas être lancé car il n'y a personne à affronter !

La façon dont les individus lancent leur défi varie d'un peuple à l'autre. Un elfe ou un humain saluera son adversaire, alors qu'un orque le gratifiera d'une volée d'injures. Pour lancer un défi, choisissez un de vos personnages ou champions d'une de vos unités dans le combat : c'est la figurine qui lance un défi. Votre défi aura plus de chances d'être un succès si vous le lancez avec panache, par exemple en déclamant : "Aurais-tu le courage de venir m'affronter, espèce de porc à la tête creuse ? Je te vesse sur le nez ! Ta mère était un hamster, et ton père puait le sureau ! Je crève mes comédons sur ta figure, espèce de cancre impotent à la démarche efféminée ! J'exhibe ma nature à ta grand-mère et à toutes les pécores dartreuses qui te servent d'ancêtres !" Une fois qu'un défi a été lancé, on ne peut pas en lancer d'autres au cours de ce combat.

Prêtre-guerrier de l'Empire

ACCEPTER UN DÉFI

Si votre adversaire a lancé un défi, vous pouvez l'accepter avec l'un de vos personnages ou champions dont l'unité est en contact avec celle contenant la figurine qui a lancé le défi. Notez qu'un personnage n'est pas obligé d'être lui-même en contact avec un ennemi pour accepter ou lancer un défi, il suffit que son unité le soit. Les deux figurines s'affronteront alors selon les règles données dans le paragraphe Livrer un Défi, ci-dessous.

REFUSER UN DÉFI (HOUUU !!!)

Si aucun personnage ennemi ne relève le défi, l'un d'eux doit se cacher ignominieusement. Celui-ci est désigné par le joueur ayant lancé le défi, parmi les personnages qui auraient pu accepter le défi, à l'exception des champions (ces derniers peuvent relever les défis mais n'y sont pas obligés). Le personnage tombé en infamie est placé dans les rangs arrières et n'est pas autorisé à attaquer durant ce round : mettez-le dans un rang de façon à ce qu'il ne soit pas au contact de l'ennemi. Une autre figurine prend sa place, comme s'il avait été tué. Le Commandement de ce personnage ne peut pas être utilisé pour des tests de Cd effectués lors de ce tour, quels qu'ils soient.

Si le défi a été refusé, le personnage qui l'avait lancé peut combattre normalement.

Nulle Part où se Cacher !

Un personnage ne peut pas refuser un défi si sa figurine ne peut pas être placée de façon à ne pas être en contact avec l'ennemi. Dans ce cas, il ne peut pas se cacher et doit défendre sa vie ! Cela arrive le plus souvent lorsqu'on lance un défi à un personnage isolé, ou si son unité est petite et/ou engagée sur plusieurs côtés, si bien que toutes ses figurines sont au contact de l'ennemi.

LIVRER UN DÉFI

Si un personnage accepte le défi, déplacez-le au contact du personnage l'ayant défié, afin de représenter de façon visuelle le choc qui va se produire ! Si pour une raison ou une autre, cela n'est pas possible, considérez que les deux figurines sont en contact (mais vous devrez vous en rappeler, c'est pourquoi il est préférable de les déplacer). Ces personnages doivent diriger toutes leurs attaques l'un contre l'autre. Ils ne peuvent pas être attaqués par d'autres figurines lors de ce round de corps à corps.

Carnage

Si une des figurines tue l'autre, les Points de Vie perdus en excès par la figurine tuée sont comptabilisés dans le résultat de combat, jusqu'à un maximum de +5. Vous en apprendrez plus à ce propos page 53.

Notez qu'il s'agit d'une exception à la règle voulant qu'une figurine ne puisse perdre au maximum qu'un nombre de Points de Vie égal au nombre de PV qu'il lui reste à ce moment. Lors d'un défi, vous devrez compter tous les Points de Vie perdus, même ceux provoqués par la blessure d'une arme causant la perte de plusieurs PV, ou par les effets de plusieurs *coups fatals* (chaque *coup fatal* réussi inflige la perte d'un nombre de PV égal au nombre de PV restant au personnage), etc. En plus, réduire un adversaire en pulpe est très amusant !

Par exemple, un Seigneur du Chaos affronte un champion lors d'un défi. Il le tue avant qu'il n'ait pu attaquer en lui causant la perte de 7 PV ! Le résultat du combat est donc 1 (le nombre de PV qu'il restait au champion) plus 5 (le bonus de Carnage maximum) pour un total de 6. Le dernier point est perdu.

Deuxième Round ?

Si les deux personnages survivent au défi et que le combat se poursuit, ils continueront leur défi lors de la prochaine phase de corps à corps. Aucun autre défi ne peut être lancé dans ce combat tant que le premier n'est pas terminé.

Défis et Montures

Si un personnage engagé dans un défi chevauche une monture, alors celle-ci (y compris l'équipage d'un char le cas échéant) doit diriger ses attaques contre le personnage adverse ou sa monture (s'il en chevauche une). Si le personnage et sa monture éventuelle sont tués avant que toutes les Attaques de l'adversaire et de sa monture aient été effectuées (par exemple parce qu'un cavalier et sa monture frappent à des seuils d'Initiative différents), les Attaques en excès sont perdues et ne peuvent pas être dirigées contre d'autres figurines.

Les PV en excès perdus par la monture comptent dans un éventuel *carnage*. Si le personnage est tué mais pas sa monture, elle continuera le défi (après avoir effectué un test de *réaction de monstre*) jusqu'à ce qu'elle ou l'adversaire soit tué ou s'enfuit.

L'Empereur Karl Franz et son griffon Griffe Mortelle affrontent un champion du Chaos de Khorne.

MONTURES DE PERSONNAGES

Beaucoup de personnages chevauchent une monture. Celle-ci peut n'être qu'un simple destrier, un loup géant ou un char, mais il peut aussi s'agir de créatures plus rares et puissantes comme un dragon, un cheval mécanique ou un démon. Il existe un grand nombre de personnages montés sur de telles créatures, et il arrive même que les livres d'armées vous laissent l'opportunité de réaliser les vôtres.

D'une façon générale, on peut diviser les montures des personnages en quatre catégories :

- *Cavalerie*
- *Cavalerie Monstrueuse*
- *Char*
- *Monstre*

Un personnage et sa monture sont considérés comme une seule figurine de personnage en termes de règles, en dehors des exceptions ci-dessous.

CAVALERIE

Une monture de cavalerie est le type de monture le plus simple. Cela inclut les animaux comme les chevaux (et leurs équivalents mécaniques ou morts-vivants), les loups géants, les sangliers et toutes les montures de la taille d'un cheval, à peu près. Comme pour le type de troupe cavalerie, le point essentiel d'une monture de cavalerie est qu'elle ne possède qu'un PV. Si un personnage chevauche une monture n'ayant qu'un PV, il s'agit d'une monture de cavalerie.

Si un personnage possède une monture de cavalerie, toute la figurine est considérée du type cavalerie, et suit les règles des personnages et des figurines de cavalerie.

Un Prince Haut Elfe sur Dragon Solaire.

MONTURES DE CAVALERIE MONSTRUEUSES

Il arrive qu'un personnage puisse monter une bête monstrueuse. Dans ce cas, toute la figurine est considérée du type cavalerie monstrueuse et suit les règles des personnages et des figurines de cavalerie monstrueuse.

Notez que les règles des monstres montés ne s'appliquent pas aux montures de cavalerie monstrueuses (même si les termes se ressemblent), car ce sont deux types de troupes différents.

CHARS

Si un personnage a pris un char en tant que monture, toute la figurine est considérée du type char et suit les règles des personnages et des figurines de chars. Un personnage sur un char ne peut pas rejoindre d'unité.

Un char utilisé en tant que monture suit toutes les règles des monstres montés (voir ci-dessous), sauf que le char n'a pas à effectuer de test de *réaction de monstre* si le personnage est tué.

MONSTRES MONTÉS

Les monstres servent souvent de monture aux personnages. Par exemple, un Seigneur de Guerre orque pourra monter une vouivre, ou un Prince haut elfe un puissant dragon. Si un personnage chevauche un monstre, il n'utilise pas les règles de la cavalerie ou de la cavalerie monstrueuse, mais celles qui suivent.

Toute la figurine est considérée du type monstre et suit les règles des personnages et des figurines de monstres. Un personnage sur un monstre ne peut pas rejoindre d'unité.

Alors qu'une figurine de cavalerie est considérée comme une seule figurine pour les jets pour toucher et pour blesser, un personnage et son monstre peuvent être attaqués séparément. Il peut arriver que le personnage soit désarçonné parce que son monstre est tué, ou que le monstre se retrouve seul parce que son maître est mort.

MONSTRES MONTÉS ET RÈGLES SPÉCIALES

On considère que les règles spéciales qui s'appliquent à un monstre monté ne s'appliquent pas à son personnage et vice-versa (avec les mêmes exceptions s'appliquant aux figurines de cavalerie, listées page 82). Les monstres montés restent des monstres et bénéficient de toutes leurs règles spéciales.

MONSTRES MONTÉS ET SAUVEGARDES D'ARMURE

Comme pour la cavalerie, un monstre monté apporte un degré de protection à son cavalier. Un personnage sur monstre monté voit sa sauvegarde d'armure améliorée d'un point (voir les règles de cavalerie page 82).

TIRER SUR LES MONSTRES MONTÉS

En tant que figurine isolée, le monstre et son cavalier sont considérés comme une seule cible. Il n'est pas possible de viser spécifiquement le cavalier ou sa monture, à moins que la figurine du tireur bénéficie de la règle Tir Précis (voir page 75).

Une fois que vous avez déterminé combien de touches sont occasionnées, vous devez les répartir entre le monstre et le cavalier. Pour chaque touche, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, le monstre a été touché, sur un résultat de 5-6, c'est le cavalier. Si un monstre a plus d'un seul cavalier (ce qui est rare), déterminez aléatoirement lequel a été touché pour chaque résultat de 5 ou 6.

Effectuez un jet pour blesser contre le monstre ou le cavalier, en lançant les dés séparément pour les différencier. Une fois que vous savez combien de blessures sont infligées au monstre et au cavalier, vous pouvez effectuer les jets de sauvegarde auxquels ils ont droit.

Gabarits

Si vous utilisez un sort ou une arme ayant pour aire d'effet un gabarit contre un monstre monté, le cavalier et le monstre sont touchés automatiquement si le socle du monstre est touché par le gabarit (cela inclut les boulets de canon). Dans le cas d'une catapulte infligeant des touches de Forces différentes, une seule figurine sera touchée à la Force la plus élevée (et si le socle de la figurine se trouve sous le centre du gabarit). Déterminez aléatoirement, comme pour un tir, qui du monstre ou du cavalier est touché par la plus grande Force. Les autres figurines sont touchées avec la valeur de Force la plus faible.

Aller plus haaaaut !

Placer un personnage sur un monstre vous donne toutes sortes d'avantages : il gagne une meilleure sauvegarde d'armure, un meilleur mouvement et peut même profiter de certaines règles spéciales de sa monture (sans parler de sa puissance terrifiante au corps à corps). La combinaison de tous ces éléments peut faire d'un guerrier médiocre un formidable combattant que votre adversaire craindra à juste titre, mais attention ! Plus grosse sera la monture de votre personnage, plus il sera facile de le prendre pour cible à coups de sorts et d'arbalète. Les canons sont très dangereux, car un seul boulet bien placé peut éliminer d'un coup cavalier et monture. Essayez toujours de laisser votre personnage hors d'atteinte de ce genre d'arme !

Monstre à terre !

Le personnage et son monstre mourront probablement à un moment ou à un autre de la bataille, ce qui vous posera le problème de représenter sur la table de jeu le cavalier ou sa monture seuls.

Parfois, votre cavalier ne sera pas collé sur le monstre, il sera donc facile de le retirer s'il vient à être tué. Il se trouve que la plupart des hobbyistes collent leurs figurines sur leurs montures, dans ce cas, vous pouvez noter que le personnage a été tué et laisser la figurine sur la table de jeu.

Si c'est le monstre qui est tué mais que le cavalier survit, ce dernier retourne aux règles usuelles de son type de troupe (généralement de l'Infanterie). Il vous faudra donc une figurine d'infanterie pour le représenter. Certains joueurs peignent une figurine pour représenter leur personnage dans ces conditions, d'autres refusent l'idée que leur monstre puisse être tué, et ne possèdent donc pas de version à pied de leur cavalier. Nous sommes donc condamnés à utiliser une figurine autre ayant un socle de la taille adéquate, et étant suffisamment proche pour qu'on puisse s'imaginer qu'il s'agit dudit cavalier. Dans tous les cas, ce sont des méthodes parfaitement acceptables.

MONSTRES MONTÉS EN COMBAT

Au corps à corps, les attaques du monstre sont résolues selon ses propres caractéristiques, tout comme celles du cavalier. Il est fort possible que le monstre et le cavalier aient des valeurs d'Initiative différentes, ils frapperont donc à des moments différents. Leurs attaques sont résolues de façon normale contre les ennemis en contact.

Lorsque vient le moment de riposter, l'ennemi au contact du monstre a deux cibles potentielles : le monstre ou son cavalier. Il peut choisir de diriger ses attaques contre le monstre ou le cavalier, et peut même les répartir entre eux s'il le désire. Il doit déclarer combien d'attaques sont dirigées contre le monstre et combien d'attaques sont dirigées contre le cavalier avant de lancer les dés, sinon on considère que toutes les attaques sont effectuées contre le monstre.

Les attaques sont résolues normalement. Les jets pour toucher dépendront de la Capacité de Combat du monstre ou du cavalier et de la Capacité de Combat des figurines qui désirent s'en prendre à eux.

BLESSURES EXCÉDENTAIRES

Si un personnage est tué et perd plus de Points de Vie qu'il ne lui en reste à ce moment, ceux en excès sont perdus. Ils ne sont pas reportés sur le monstre ou sur un autre cavalier s'il y en a. En revanche, ces Points de Vie excédentaires comptent dans le résultat d'un éventuel *carnage* (voir page 102 les règles des défis).

De la même façon, les PV en excès perdus par un monstre ne sont pas reportés sur le cavalier, bien qu'ils comptent normalement dans le résultat d'un éventuel *carnage*.

CAVALIERS OU MONTURES TUÉS

Les PV doivent être notés séparément pour le cavalier et sa monture. Si celle-ci est tuée, le cavalier continue le combat à pied.

Si le cavalier est tué, le monstre doit immédiatement tenter un test de *réaction de monstre*. Il effectue un test de Cd sous son propre Cd. En cas de réussite, il continue normalement le combat. En cas d'échec, lancez 1D6 et consultez le tableau de Réaction de Monstre.

Si une réaction *tenir sa position & tirer* tue le monstre pendant une charge, la figurine est remplacée par la version à pied du cavalier, qui tente de terminer sa charge en utilisant ses propres règles spéciales et valeur de Mouvement. Si le cavalier est tué, effectuez le test de réaction pour le monstre et terminez la charge si c'est possible.

TABLEAU DE RÉACTION DE MONSTRE

1D6	Résultat
1-2	**Grumph ?** Libéré de la volonté qui le contrôlait, le monstre ne sait plus que faire et devient extrêmement confus. Il combat normalement mais devient sujet à la *stupidité* jusqu'à la fin de la partie.
3-4	**Grrrr !** Le monstre arrête de se déplacer immédiatement et reste où il est pour protéger le corps de son maître. À partir de cet instant, il devient *indémoralisable*. Il ne se déplacera plus pour le restant de la bataille, mais se tournera pour faire face à l'ennemi le plus proche pendant la phase de mouvement et utilisera son souffle ou toute attaque à distance dont il dispose contre l'ennemi le plus proche s'il le peut. Il combattra s'il est engagé au corps à corps mais ne poursuivra pas un ennemi qui s'enfuit.
5-6	**Raaargh !** Le monstre est enragé par la mort de son maître ou retourne simplement à ses instincts sauvages. Il combat normalement mais devient sujet à la *frénésie* et à la *haine* de tous les ennemis jusqu'à la fin de la partie (il ne perd jamais sa *frénésie*, même s'il est vaincu au corps à corps). Il chargera toujours l'ennemi éligible le plus proche.

LE GÉNÉRAL

Chaque armée est commandée par un Général, un personnage de renom qui donne ses ordres aux guerriers, aux machines de guerre et aux sorciers, et qui s'est assuré sa place par la force brute, par ses titres de noblesse ou en complotant. Le Général est votre incarnation sur la table de jeu, votre avatar, le personnage indispensable qui a rassemblé autour de lui son armée.

SÉLECTIONNER LE GÉNÉRAL

Le Général est votre personnage ayant le plus haut Commandement. Si plusieurs personnages partagent le Commandement le plus élevé de l'armée, vous devez choisir lequel d'entre eux est le Général et l'indiquer clairement à votre adversaire lors du déploiement.

PRÉSENCE CHARISMATIQUE

Les guerriers redoublent d'efforts quand le regard de leur Général est posé sur eux (soit parce qu'ils le respectent, soit parce qu'ils redoutent sa colère en cas d'échec !) Si le Général n'est pas en fuite, toutes les unités amies dans un rayon de 12 ps autour de lui utilisent son Cd au lieu du leur (pensez à rallier votre Général en premier !) Souvenez-vous qu'un Général ayant la règle Grande Cible (ou qui chevauche une *grande cible*) voit la portée de sa règle Présence Charismatique passer à 18 ps.

Chef de Guerre Orque Noir

LE PORTEUR DE LA GRANDE BANNIÈRE

Les armées possèdent souvent un porteur de la Grande Bannière, un guerrier accompli chargé de brandir l'étendard personnel du Général. Le porteur de la Grande Bannière sert de point de ralliement pour l'armée et galvanise les soldats.

La Figurine du Porteur de la Grande Bannière

Le porteur de la Grande Bannière est une figurine portant une bannière particulièrement impressionnante. Il s'agira généralement d'une option pour un Héros dans les livres d'armées. La Grande Bannière est portée par un personnage, et à moins que le contraire soit spécifié, le porteur de la Grande Bannière ne peut pas être le Général.

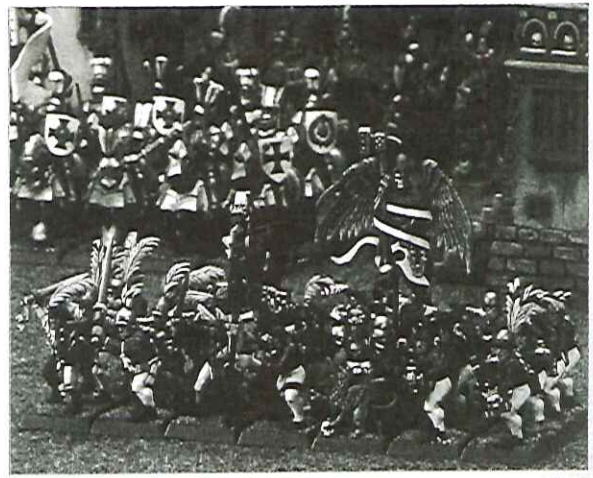
Contrairement aux étendards ordinaires, la Grande Bannière est perdue si son porteur est tué. D'autres figurines ne peuvent pas la ramasser, même si elles se trouvent dans la même unité. Comme les autres porte-étendards, le porteur de la Grande Bannière est tué automatiquement s'il s'enfuit d'un corps à corps, car il défendra son étendard jusqu'à son dernier souffle.

Bonus de Résultat de Combat

Comme un étendard, une Grande Bannière ajoute +1 à la résolution du combat si elle se trouve au sein d'une unité amie. Mais contrairement à un étendard normal, elle ajoute ce bonus même si un autre étendard est déjà présent. Si par hasard deux Grandes Bannières du même camp participent à un même combat, ce bonus ne compte qu'une fois (cela peut arriver dans le cas d'armées alliées, voir page 136).

Tenez vos Rangs !

Afin de représenter la présence encourageante de la Grande Bannière, les figurines amies dans un rayon de 12 ps autour du porteur de la Grande Bannière relancent tous leurs tests de Commandement ratés, y compris les tests de *panique*, *moral*, *peur*, *ralliement*, etc. Cette règle ne s'applique pas si le porteur de la Grande Bannière est en fuite : personne n'est inspiré à la vue d'un couard ! Pour cette raison, il est préférable de rallier votre porteur de la Grande Bannière avant d'effectuer d'autres tests de ralliement.



MACHINES DE GUERRE

Les machines de guerre sont conçues pour projeter de lourds projectiles sur l'ennemi. Balistes, canons et catapultes sont des machines de guerre, ainsi que bien d'autres appareils étranges...

Les machines de guerre sont des engins puissants qui peuvent adopter diverses formes. Pour plus de simplicité, nous avons donc divisé leurs règles en deux parties. La première est consacrée aux modalités du type de troupes "machine de guerre", celles-ci couvrent leur châssis et leurs servants, et s'appliquent à toutes les machines de guerre. La deuxième partie regroupe les règles de certains types de machines spécifiques.

Consultez le Bestiaire (dans le chapitre Références) pour savoir lesquelles de vos troupes appartiennent au type machine de guerre.

Exemple de profil de machine de guerre :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Mortier	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Profil Double

Les machines de guerre ont deux profils : un pour la machine même, et un pour les servants.

Utilisez toujours le Mouvement, la CC, la CT, la Force, l'Initiative, les Attaques et le Cd des servants. L'Endurance de la machine est utilisée contre les tirs, et l'Endurance de la majorité des servants est utilisée contre les attaques de corps à corps. La sauvegarde d'armure des servants, le cas échéant, est utilisée contre les attaques de tir et de corps à corps. On considère que les Points de Vie de la machine sont égaux au nombre de servants qu'il lui reste (indiqué dans la description de l'engin) : la valeur de PV indiquée sur le profil n'est donnée qu'à titre de référence.

Tests sous une Caractéristique

Les machines de guerre ratent automatiquement les tests sous une caractéristique, à l'exception des tests d'Endurance et de Commandement.

LES SERVANTS

Une machine de guerre est composée de la machine même et de ses servants. Dans la mesure où ces derniers ne sont pas vraiment des combattants, nous les ignorons dans la plupart des cas et considérons que l'unité est la machine même. Lorsqu'elle perd un Point de Vie, retirez une figurine de servant. Une fois que la dernière figurine de servant est retirée, la machine même est retirée avec elle. Les figurines de servants sont présentes pour indiquer le nombre de PV restant à la machine, et le nombre d'attaques qu'ils effectuent au corps à corps. Les joueurs peuvent donc disposer ces figurines comme bon leur semble dans un rayon d'1 ps autour de l'engin.

Les servants ne peuvent être chargés, attaqués ou affectés séparément de la machine. Si leur figurine bloque un mouvement ou une ligne de vue, le joueur les déplace comme s'il s'agissait de simples pions de jeu.

Canon nain et servants

Mortier de l'Empire et servants

LA MACHINE DE GUERRE

Les figurines de machine de guerre n'ont généralement pas de socle, si bien qu'il est impossible d'effectuer des mesures à partir de celui-ci. Effectuez donc toutes les mesures les concernant à partir du "corps" de la machine même, c'est-à-dire à partir du point le plus proche de son châssis, de ses roues ou de son canon (ignorez les pointes, les piles de boulets, les bannières, etc.)

Il existe une exception notable à cette règle. Lorsque vous faites tirer une machine de guerre, mesurez sa portée à partir de l'extrémité de son canon (dans le cas d'un canon ou autre arme de ce type) ou du pivot de son bras (dans le cas d'une catapulte ou d'un lance-rocs). Si une machine de guerre particulière ne dispose pas d'éléments similaires, déterminez le point à partir duquel vous mesurerez sa portée et tenez-vous y !

MOUVEMENT

On considère que les servants de la machine peuvent la porter ou la pousser sur de courtes distances. Une machine de guerre se déplace comme une figurine individuelle (voir page 27). Utilisez la valeur de Mouvement de ses servants pour déterminer sa distance de déplacement. Rappelez-vous que toutes les distances sont mesurées à partir de la machine même : déplacez-la, puis disposez ses servants dans un rayon d'1 ps autour d'elle.

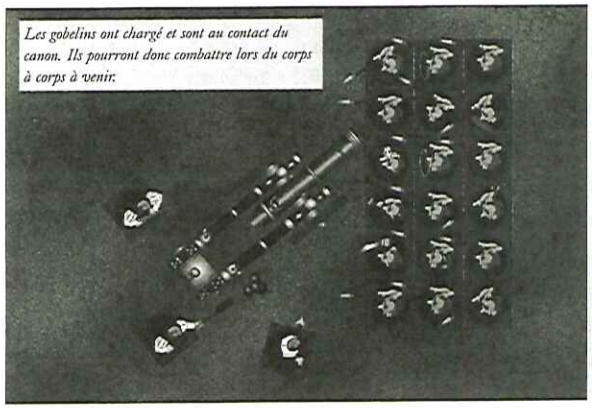
Les machines de guerre ne peuvent jamais charger ou effectuer de marche forcée : leurs servants ne sont ni entraînés, ni équipés pour assaillir l'ennemi, et la machine est trop pesante pour qu'ils puissent la déplacer rapidement.

Lorsqu'elle est chargée, une machine de guerre ne peut que *tenir sa position* ; même en cas de grave danger, ses servants répugnent à abandonner leur engin. Si elle est forcée de fuir (parce qu'elle rate un test de moral, par exemple), la machine est détruite. On considère dans ce cas que les servants sabotent la machine pour empêcher l'ennemi de s'en emparer avant de s'enfuir sans intention de revenir.

Les machines traitent tout terrain autre que le terrain découvert et les collines comme étant infranchissable. Ceci dit, une machine de guerre peut se déployer dans un bâtiment ou autre décor, mais dans ce cas elle ne pourra pas se déplacer de toute la partie, hormis pour pivoter sur elle-même. Notez que cette exception à la règle a pour but de permettre aux joueurs de déployer leurs machines dans des lieux logiques et intéressants (un canon dans un bois ou un mortier au sommet d'une tour) et non pour les autoriser à faire n'importe quoi, comme installer une catapulte au rez-de-chaussée d'un bâtiment couvert...

CHARGER UNE MACHINE DE GUERRE

Dans la mesure où une machine de guerre n'a pas de socle, une unité qui charge une machine n'a pas à "fermer la porte" pour s'aligner : il lui suffit d'arriver au contact du "corps" de la machine (comme décrit plus haut).



Les gobelins ont chargé et sont au contact du canon. Ils pourront donc combattre lors du corps à corps à venir.

TIRER SUR UNE MACHINE DE GUERRE

Lorsque vous tirez sur une machine de guerre, résolvez normalement les attaques, en utilisant la valeur d'Endurance de la machine : les servants s'abritent derrière sa structure. La sauvegarde d'armure des servants est toutefois utilisée contre les tirs, car après tout, ce sont eux qui sont visés.

TIRER AVEC UNE MACHINE DE GUERRE

À moins que leur description n'indique clairement le contraire, toutes les machines de guerre suivent les règles Mouvement ou Tir et Tir Lent. La façon dont une machine de guerre tire dépend de son type, comme décrit dans les règles correspondantes. La ligne de vue est toujours déterminée d'après le point utilisé pour mesurer la portée du tir (le bout du canon ou le pivot). Avant de faire tirer une machine de guerre, faites la pivoter sur place pour qu'elle soit dirigée vers sa cible (ce pivot ne compte pas comme étant un mouvement). Dans le cas des machines dont le tir est basé sur la Capacité de Tir, utilisez la plus forte valeur parmi ses servants pour le résoudre.

MACHINE DE GUERRE AU CORPS À CORPS

Les servants des machines de guerre ne sont pas réputés pour leur bravoure, et défendent souvent leur engin en s'abritant derrière lui ; cela les gêne, certes, pour frapper l'ennemi, mais la réciproque est vraie : après tout, le nombre de figurines pouvant concentrer leurs attaques sur les servants sera limité.

Au début de la phase de corps à corps, avant que le moindre coup ne soit porté, le joueur qui contrôle la ou les unités qui attaquent la machine doit choisir six figurines qui livreront le combat. Les autres ne peuvent pas s'approcher suffisamment pour participer.

Seules six figurines peuvent être choisies pour attaquer chaque machine impliquée dans le combat. Évidemment, certaines figurines sont plus grosses que d'autres, c'est pourquoi les fantassins monstrueux, les bêtes monstrueuses et les cavaliers monstrueux comptent chacun comme trois figurines pour ce qui est d'attaquer une machine de guerre, et un monstre (et son cavalier) compte comme cinq figurines.

Toutes les figurines choisies pour combattre sont considérées comme étant en contact avec la machine. Les figurines étant déjà en contact avec d'autres ennemis ne peuvent pas être choisies pour combattre la machine : elles sont trop occupées à défendre leur vie !

Hormis cela, le combat est résolu normalement. Notez que les pertes sont retirées à l'arrière de l'unité, comme d'ordinaire : les figurines des rangs arrière avancent pour prendre la place de leurs camarades tombés. Lorsque vient son tour de frapper, la machine de guerre effectue un nombre d'Attaques égal au nombre de servants qu'il lui reste, résolues avec la CC, la Force et l'Initiative de ces derniers. Les figurines ennemies frappent normalement la machine, en résolvant leurs attaques contre la CC et l'Endurance de ses servants. Les servants peuvent tenter leurs éventuelles sauvegardes d'armure.

Une machine de guerre n'a ni flanc ni arrière pour ce qui est de la résolution du combat. Si la machine parvient à remporter le combat, elle n'a pas le droit de poursuivre, elle parvient automatiquement à se retenir de le faire : les servants demeurent auprès de leur engin et poursuivent leur tâche. Si la machine perd le combat et rate son test de moral, elle est détruite.

MACHINES DE GUERRE ET PANIQUE

Si une machine de guerre rate un test de *panique* (si une unité amie est détruite à 6 ps ou moins, etc.) elle ne fuit pas. Ses servants plongent sous sa structure pour se mettre à l'abri et ne pourront pas faire feu lors de leur prochaine phase de tir - ceci ne les empêche pas de désenrayer la machine ou de réparer d'autres résultats d'incident de tir.

BALISTES

Les balistes sont d'immenses arbalètes projetant un trait de la taille d'une lance. Il faut au moins deux servants pour actionner leur mécanisme de torsion et les manœuvrer.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles Spéciales*
Baliste	48 ps	6	Blessures Multiples (1D3) Ignore les sauvegardes d'armure*

*Les sauvegardes d'armure ne sont pas autorisées contre les blessures causées par une baliste.

TIRER AVEC UNE BALISTE

Pour faire tirer une baliste, choisissez une cible selon les règles de tir habituelles.

Une fois la cible choisie, effectuez un jet pour toucher avec la Capacité de Tir des servants, comme pour une arme de tir ordinaire ; les pénalités pour toucher s'appliquent normalement - après tout, il ne s'agit jamais que d'une grosse arbalète…

Si le tir rate, le trait s'enfonce dans le sol ou part dans les airs pour atterrir sans causer de dommage loin de sa cible. Si le tir touche, résolvez les dégâts selon la procédure ci-dessous.

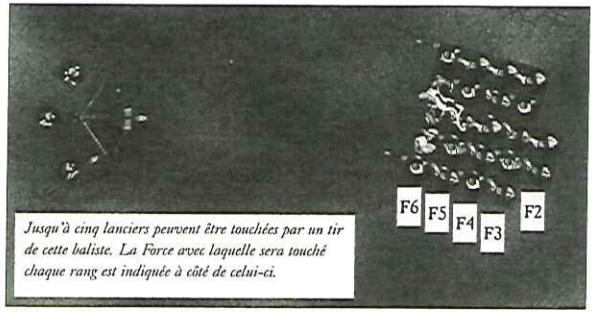
Resoudre les Touches de Baliste

Si la cible est une unité de cinq figurines ou plus en rangs, le trait frappera toujours un soldat ordinaire (par opposition à un personnage ou un champion) au premier rang de l'unité si la baliste se trouve dans son arc frontal, ou au dernier rang si elle se trouve dans son arc arrière. Si la baliste se trouve dans l'un des arcs latéraux de sa cible, les colonnes de l'unité comptent comme étant des rangs pour ce qui est de la résolution du tir.

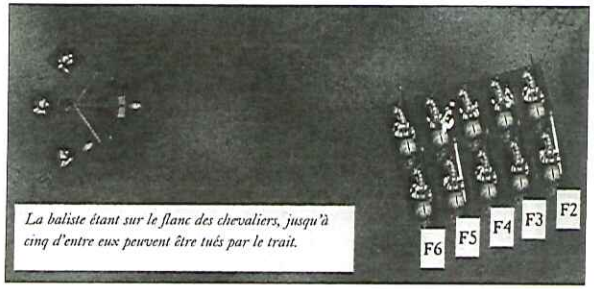
La puissance avec laquelle est projeté le trait implique qu'il peut traverser plusieurs rangs de soldats. Si le tir touche, résolvez les dégâts contre sa cible avec la Force de 6 de la baliste. Si la figurine est tuée, le trait touche l'une des figurines du rang suivant, mais il aura perdu un peu de sa force - cette nouvelle cible est alors touchée avec une Force inférieure d'1 point (normalement 5). Si cette deuxième cible est tuée, une figurine du rang suivant est touchée avec une Force inférieure de 2 points (normalement 4) et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'unité n'ait plus de rang, ou que le trait ne parvienne pas à tuer une cible (rappelez-vous que toutes les touches, quelle que soit leur Force, infligent des *blessures multiples*).

Balistes et Personnages

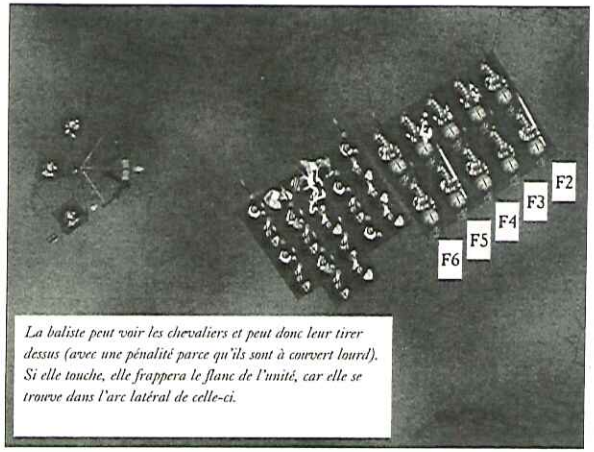
Si le rang touché par le trait est entièrement composé de personnages et de champions, ou si le nombre total de figurines ordinaires de l'unité est inférieur à 5, il est nécessaire de déterminer aléatoirement quelle figurine du rang est touchée.



Jusqu'à cinq lanciers peuvent être touchées par un tir de cette baliste. La Force avec laquelle sera touché chaque rang est indiquée à côté de celui-ci.



La baliste étant sur le flanc des chevaliers, jusqu'à cinq d'entre eux peuvent être tués par le trait.



La baliste peut voir les chevaliers et peut donc leur tirer dessus (avec une pénalité parce qu'ils sont à couvert lourd). Si elle touche, elle frappera le flanc de l'unité, car elle se trouve dans l'arc latéral de celle-ci.

CANONS

Les canons sont des armes dévastatrices mais capricieuses que seuls quelques peuples sont capables de fabriquer. Lorsqu'il fonctionne correctement, un canon est à même de dévaster de ses boulets le régiment le mieux protégé. Mais cette arme peut aussi connaître des incidents de tirs imprévus : la poudre peut ne pas prendre feu, ou exploser prématurément. Pire, une faille dans la conception d'un canon peut le fragiliser et le rendre susceptible d'exploser lorsqu'il fait feu !

Il existe deux types de canons, selon leur taille et leur puissance.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles Spéciales*
Canon	48 ps	10	Blessures multiples (1D6)

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles Spéciales*
Grand Canon	60 ps	10	Blessures multiples (1D6)

TIRER AU CANON

Les canons n'utilisent pas la Capacité de Tir de leurs servants, leur mise en œuvre reposant davantage sur l'expérience de ces derniers et leur estimation correcte des distances, des arcs de tir et des quantités de poudre à employer.

CHOISIR UNE CIBLE

Désignez un point se trouvant dans la ligne de vue du canon et inclus dans sa portée. Ce point n'est pas forcément une figurine ennemie, il peut s'agir de n'importe quel point du champ de bataille. Rappelez-vous que les machines de guerre ont le droit de pivoter pendant la phase de tir, ce qui leur permet de disposer d'un vaste choix de cibles.

Lorsque vous choisissez le point visé, gardez à l'esprit que, à moins qu'il y ait un problème, le boulet de canon frappera le sol de 2 à 10 ps plus loin, il est donc bon de viser un point situé quelques ps avant le régiment que vous souhaitez mettre à mal.

Notez que vous ne pouvez pas effectuer un tir de canon qui risque de toucher une unité amie ou une unité ennemie engagée au corps à corps.

Une fois le point visé choisi, placez-y une pièce ou un pion afin de rappeler où vos servants vont essayer de faire atterrir le boulet.

Servant de l'Empire

FEU!

Utilisez maintenant votre mètre ruban pour tracer une ligne droite allant de l'extrémité du canon au point visé. Jetez ensuite le dé d'artillerie et prolongez cette ligne du résultat obtenu à l'opposé du canon. Le point final ainsi désigné est l'endroit où le boulet frappe le sol (voir le diagramme ci-dessous).

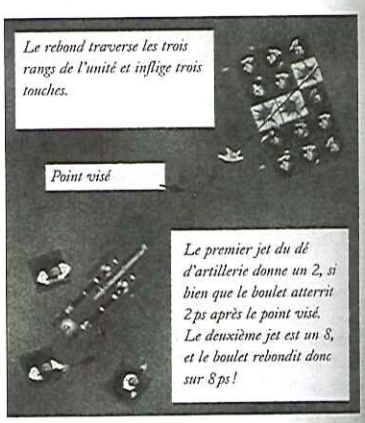
Si vous obtenez un incident de tir, un problème survient lors de la mise à feu du canon. Vous devez alors jeter un dé sur le Tableau d'Incident de Tir des Machines à Poudre pour découvrir ce qui se passe. Quel que soit le résultat obtenu, le canon ne tire pas lors de ce tour.

REBOND

Si le canon ne subit pas d'incident de tir, le boulet va normalement rebondir et écraser tout ce qui se trouve sur son chemin.

Pour déterminer la longueur du rebond, jetez de nouveau le dé d'artillerie. Si le résultat est un incident de tir, le boulet ne rebondit pas : il s'enfonce dans le sol. Toute figurine se trouvant à l'endroit frappé par le boulet est touchée, selon les modalités décrites dans le paragraphe sur la résolution des touches, mais c'est la seule victime !

Si vous n'obtenez pas un incident de tir, le boulet rebondit en ligne droite de la distance indiquée : allongez le mètre d'une distance égale au résultat du dé. Si le rebond traverse un terrain infranchissable susceptible d'empêcher le tir, il s'arrête immédiatement.



QUI EST TOUCHÉ?

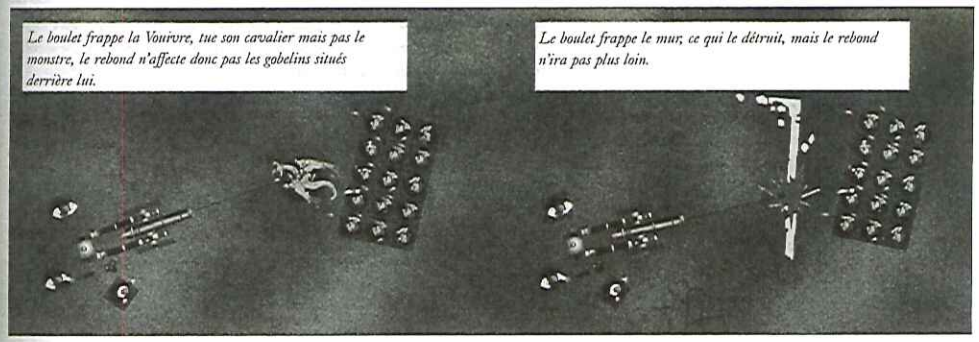
Le rebond du boulet de canon est traité comme une sorte de gabarit spécial faisant la largeur du boulet même.

La plupart du temps, toutes les figurines dont le socle se trouve entre le point où le boulet touche le sol et la fin de son rebond sont automatiquement touchées ! Cependant :

- Un maximum d'une figurine par rang peut être touché. Si le canon se trouve dans l'arc latéral de sa cible, les colonnes de celle-ci comptent comme étant ses rangs.
- Si le rebond touche une figurine d'infanterie/cavalerie/bête monstrueuse ou un monstre, la figurine subit une touche. Cependant, si la figurine en question n'est pas tuée par la touche, la masse et la robustesse de la créature absorbe l'élan du boulet, qui n'ira pas plus loin.
- Si le rebond touche un obstacle (voir page 122), celui-ci est détruit, mais le boulet n'ira pas plus loin.

TABLEAU DES INCIDENTS DE TIR DES MACHINES À POUDRE

1D6	Résultat
1-2	Détruite ! L'arme explose dans un bruit de tonnerre. Des éclats de métal et de bois volent en tous sens, laissant un cratère noirci dans le sol. La machine de guerre est détruite.
3-4	Problème : La poudre ne s'embrase pas et le canon doit être vidé avant de pouvoir de nouveau faire feu. La machine ne peut pas tirer lors de ce tour, ni lors du prochain tour du joueur qui la contrôle. Faites pivoter la machine dos à l'ennemi ou posez un pion à côté d'elle pour signaler son état.
5-6	Pas de Tir : Une erreur mineure s'est produite : la mèche n'était peut-être pas bien positionnée, ou les servants n'ont pas respecté la procédure de chargement. La machine de guerre ne subit aucun effet néfaste et pourra tirer normalement dès son prochain tour.



MITRAILLE

Au lieu d'effectuer un tir normal, un canon peut choisir de tirer de la mitraille. Les servants remplacent alors le boulet par un assortiment de clous rouillés, de balles et autres projectiles pour l'utiliser comme un gigantesque tromblon.

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles Spéciales*
Mitraille	12 ps	5	Perforant

TIRER À LA MITRAILLE

Pour tirer à la mitraille, choisissez une cible selon les règles habituelles de tir.

Une fois la cible choisie, jetez le dé d'artillerie pour déterminer combien de tirs sont effectués. Si le résultat est un incident de tir, jetez un dé sur le Tableau des Incidents de Tir des Machines à Poudre pour déterminer son ampleur.

Sur un résultat autre, effectuez autant de jets pour toucher contre la cible, en résolvant les touches réussies avec le profil de la mitraille.

LANCE-FLAMMES

S'il en existe de nombreux modèles différents, un lance-flammes est toujours constitué d'un tonneau hermétique doublé de cuivre et d'une réserve de combustible remplie d'une mixture alchimique poisseuse, souvent un mélange de salpêtre, de poudre à canon et d'huiles inflammables.

Lorsqu'il est actionné, le lance-flammes libère une gerbe de produits chimiques qui s'embrasent au contact de l'air, incinérant quiconque a le malheur de se tenir sur leur trajectoire.

Sauf indication contraire, toutes les armes lance-flammes ont le profil ci-dessous :

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles spéciales*
Lance-flammes	n/a	5	Attaque enflammée

TIRER AU LANCE-FLAMMES

Placez le gabarit de souffle, la pointe en contact avec l'arme et l'autre extrémité pointée vers n'importe quelle cible dans sa ligne de vue. Jetez le dé d'artillerie et déplacez le gabarit en ligne droite de la distance en ps indiquée. Sa position finale indique la zone frappée par les flammes. Le gabarit peut passer par-dessus une cible en l'évitant, les servants ayant alors visé trop haut.

Toutes les figurines situées sous le gabarit sont automatiquement touchées. Toute unité subissant au moins une perte doit effectuer un test de *panique*.

Un incident de tir signifie que la machine ne tire pas. Jetez un dé sur le Tableau des Incidents de Tir des Machines à Poudre (voir page 113) pour déterminer l'ampleur de l'incident.

Les blessures causées par un lance-flammes sont des attaques *enflammées*.

CATAPULTES

Les catapultes sont des armes destructrices qui projettent des rocs dans les airs pour les envoyer s'écraser sur les rangs ennemis. Les plus grandes catapultes tirent des projectiles assez gros pour écraser un monstre ou abattre un rempart.

À moins que le contraire ne soit indiqué, une catapulte suit le profil suivant :

Nom	*Portée*	*Force*	*Règles Spéciales*
Catapulte	12-60 ps	3(9)	Blessures Multiples (1D6)

Notez que la catapulte a deux valeurs de Force, dont une entre parenthèses, mais ne vous en souciez pas pour l'instant.

TIRER À LA CATAPULTE

Pour faire tirer une catapulte, munissez-vous du petit gabarit circulaire de 3 ps et placez-le n'importe où. La totalité du gabarit doit se trouver dans la ligne de vue de la machine, à plus de sa portée minimale et à moins de sa portée maximale.

Le gabarit ne peut pas être placé sur des figurines amies, ou des figurines ennemies engagées au corps à corps, car les servants refusent de mettre leurs alliés en péril (encore que le tir puisse dévier et tuer des figurines amies, comme nous le verrons plus tard).

Si le gabarit est placé sur une unité ennemie, le trou central du gabarit doit être placé au-dessus d'une seule figurine.

DÉVIATION

Une fois que le gabarit a été placé, effectuez un jet de déviation en utilisant le dé de dispersion et le dé d'artillerie. Si vous obtenez un incident de tir sur le dé d'artillerie, quelque chose d'affreux survient : jetez un dé sur le Tableau des Incidents de Tir des Catapultes pour déterminer ce qui se produit. Quel que soit le résultat de ce jet, la catapulte ne tire pas lors de ce tour.

Si vous n'avez pas obtenu d'incident de tir, il est temps de déterminer si le tir atteint sa cible.

Si le dé de dispersion a donné un "Hit", le tir atterrit sur sa cible, qui ne va pas tarder à le regretter. Dans ce cas, vous pouvez ignorer le chiffre indiqué par le dé d'artillerie, seul le "Hit" nous intéresse.

Servant nain de Catapulte des Rancunes

Si le dé de dispersion donne une flèche, le tir rate sa cible initiale et frappe un autre point. Les règles de déviation sont données page 9, mais pour résumer, vous devez déplacer le gabarit dans la direction indiquée par la flèche de la distance en ps indiquée par le dé d'artillerie.

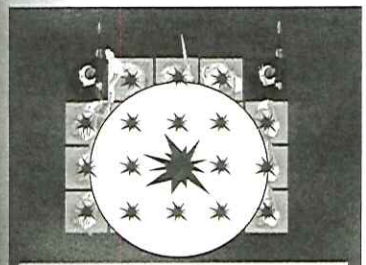
DÉGÂTS

Que votre tir atterrisse là où vous le vouliez ou non, il est désormais temps de déterminer qui il va aplatir.

La figurine (s'il y en a une) se trouvant sous le trou central du gabarit a la malchance de recevoir directement l'énorme projectile de la catapulte. Elle subit une touche automatique de la plus haute des deux valeurs de Force de la catapulte (normalement 9). Si le gabarit a dévié, il est possible que le trou central couvre deux figurines ou plus. Une seule peut toutefois être touchée de plein fouet, déterminez aléatoirement laquelle.

Les autres figurines se trouvant entièrement ou partiellement sous le gabarit ont pu éviter le projectile, mais elles vont être criblées d'éclats de pierre, de mottes de terre et de petits morceaux de leur malheureux camarade. Ces figurines subissent une touche automatique de la plus basse des deux valeurs de Force de la catapulte (normalement 3).

La règle spéciale blessures multiples (1D6) de la catapulte ne s'applique qu'à la touche de Force élevée causée à la figurine située sous le trou central. Les blessures non sauvegardées infligées par les touches de Force réduite ne sont pas multipliées. Ainsi, la catapulte est parfaite pour éliminer les monstres et autres figurines résistantes, mais aussi pour infliger des dégâts conséquents aux rangs de troupiers.



Ici, 18 figurines sont touchées. La figurine sous le trou central subit une touche de Force 9 au lieu de 3.

TIR INDIRECT

Dans la mesure où une catapulte envoie ses projectiles en cloche, elle peut être utilisée pour attaquer des ennemis hors de vue. Ces tirs sont peu précis, car les servants doivent deviner où se trouve leur cible à partir de fragments d'informations plus ou moins vagues récoltées auprès des autres troupes.

Si vous voulez effectuer un tir indirect, déclarez-le avant de faire tirer la catapulte. Un tir indirect ne nécessite pas d'avoir une ligne de vue sur la cible, mais est autrement traité comme un tir ordinaire suivant les règles habituelles (la cible doit être à portée, et plus éloignée que la portée minimale).

Un tir indirect n'est pas aussi précis qu'un tir direct. Si vous obtenez une flèche sur le dé de dispersion, résolvez la déviation normalement. Si toutefois vous obtenez un "Hit", le tir ne touche pas forcément sa cible (comme ce serait normalement le cas) mais dévie d'une distance moins importante, en fonction de l'habileté de ses servants. Vous noterez que le symbole "Hit" est surmonté d'une petite flèche, qui indique alors la direction dans laquelle dévie un tir indirect. La distance de déviation est égale au résultat du dé d'artillerie, auquel vous retrancherez la Capacité de Tir des servants (jusqu'à un minimum de 0 !)

Hormis l'imprécision de l'attaque, un tir indirect de catapulte est résolu exactement selon les règles des tirs directs données plus tôt.

TABLEAU D'INCIDENT DE TIR DES CATAPULTES

1D6	Résultat
1	Détruit ! La catapulte se brise sous la tension. Des éclats de bois et de métal volent en tous sens, le projectile tombe, écrasant la machine et blessant ses servants. La machine de guerre est détruite.
2-3	Problème : Un incident perturbe le fonctionnement de la catapulte, et l'un de ses servants est pris dans le mécanisme. La machine de guerre subit une blessure sans sauvegarde d'armure possible. Le problème ne peut être résolu qu'en démontant partiellement l'engin, si bien que la catapulte ne peut pas tirer lors de ce tour, ni lors de son tour suivant. Tournez la machine dos à l'ennemi ou signalez son état grâce à un pion.
4-6	Pas de Tir : Un incident mineur survient : la pierre tombe de son support ou le mécanisme de tir se bloque. La catapulte ne subit pas d'effet néfaste et pourra tirer normalement dès son prochain tour.

CHAMP DE BATAILLE

Une bataille de Warhammer peut avoir lieu n'importe où : juste à la sortie d'une cité, au milieu de ruines hantées, au cœur d'une forteresse naine, entre les montagnes qui bordent un col enneigé ou bien à l'ombre des minarets d'une colonie elfique. Le chapitre Jouer une Bataille de Warhammer explique comment mettre en place votre champ de bataille. Voici maintenant les règles gérant les différents types de terrains et de bâtiments qui peuvent intervenir dans vos parties.

TYPES DE TERRAIN

Nous sommes dans le monde de Warhammer, et même une chose aussi banale qu'un mur de pierre peut offrir de nombreuses possibilités. Bien sûr, ce mur peut n'être là que pour marquer une limite quelconque, mais il peut être bien plus que cela. Peut-être indique-t-il un domaine bretonnien, protégé contre l'incursion des morts-vivants, à moins qu'il ne soit fait de pierres tombales dérobées et que des esprits vengeurs rôdent dans le coin. Il peut également s'agir des restes d'un démon calcifié et qui n'attend que le bon sortilège pour être ramené à ce qui lui sert de vie. Les possibilités sont nombreuses, même pour ce qui n'est qu'un simple mur. On aurait du mal à trouver plus banal que ça, mais nous sommes dans le monde de Warhammer, et rares sont les choses banales.

Les pages qui suivent vont vous décrire les règles régissant le terrain, depuis l'élément le plus naturel jusqu'aux artefacts ensorcelés. La plupart des éléments de décor de la gamme Warhammer suivent des règles spécifiques. Quelle soit votre collection, vous arriverez facilement à trouver quelles règles appliquer à vos décors, ou l'inspiration pour inventer vos propres règles. Vous trouverez les règles de mise en place de votre table de jeu page 142.

Sentinelle Haut Elfe

TERRAIN DÉCOUVERT

Le terrain découvert représentera toujours l'essentiel d'un champ de bataille, c'est le type de terrain "par défaut". Tout élément de terrain dont la nature n'est pas spécifiée est considéré comme du terrain découvert. Toutes les règles présentées jusque-là supposaient que le jeu se déroulait en terrain découvert, que ce soit du sable, de l'herbe, de la terre, etc. Le terrain découvert n'a aucune action sur le jeu, il n'est donc pas utile de s'y attarder davantage.

TERRAIN INFRANCHISSABLE

Ce type de terrain couvre toute partie du champ de bataille dans laquelle vos guerriers ne peuvent pas entrer, du moins pas sans le payer immédiatement de leur vie. Il peut donc s'agir de fosses de lave, de lacs profonds ou de gouffres. Une unité ne peut pas volontairement entrer, et encore moins traverser, un élément de terrain infranchissable, elle doit le contourner. Souvenez-vous qu'il est possible de fuir à travers un élément de terrain infranchissable, même si cela demande que les figurines effectuent un test de terrain dangereux (Voir page 25 et page suivante).

TERRAIN MYSTÉRIEUX

Il arrive parfois qu'un endroit ne soit pas ce qu'il semble être de prime abord, et souvent, le meilleur moyen de découvrir sa vraie nature est d'y pénétrer...

Les effets d'un élément de terrain mystérieux ne sont pas définis en début de partie. À la place, on effectue un jet de dés dès qu'une figurine y entre (ou est déployée à l'intérieur). Une fois ce jet fait, l'élément de terrain n'est plus mystérieux, et les effets définis sont valables pour le reste de la bataille. Si l'unité qui y a pénétré l'a fait volontairement, elle peut décider de poursuivre ou de s'arrêter immédiatement, si bien que seule la toute première figurine y est réellement entrée. À l'inverse, si l'unité est en charge, en fuite, en poursuite ou soumise à n'importe quel mode de mouvement obligatoire, elle doit compléter son mouvement, et nous ne pouvons alors que lui souhaiter bonne chance !

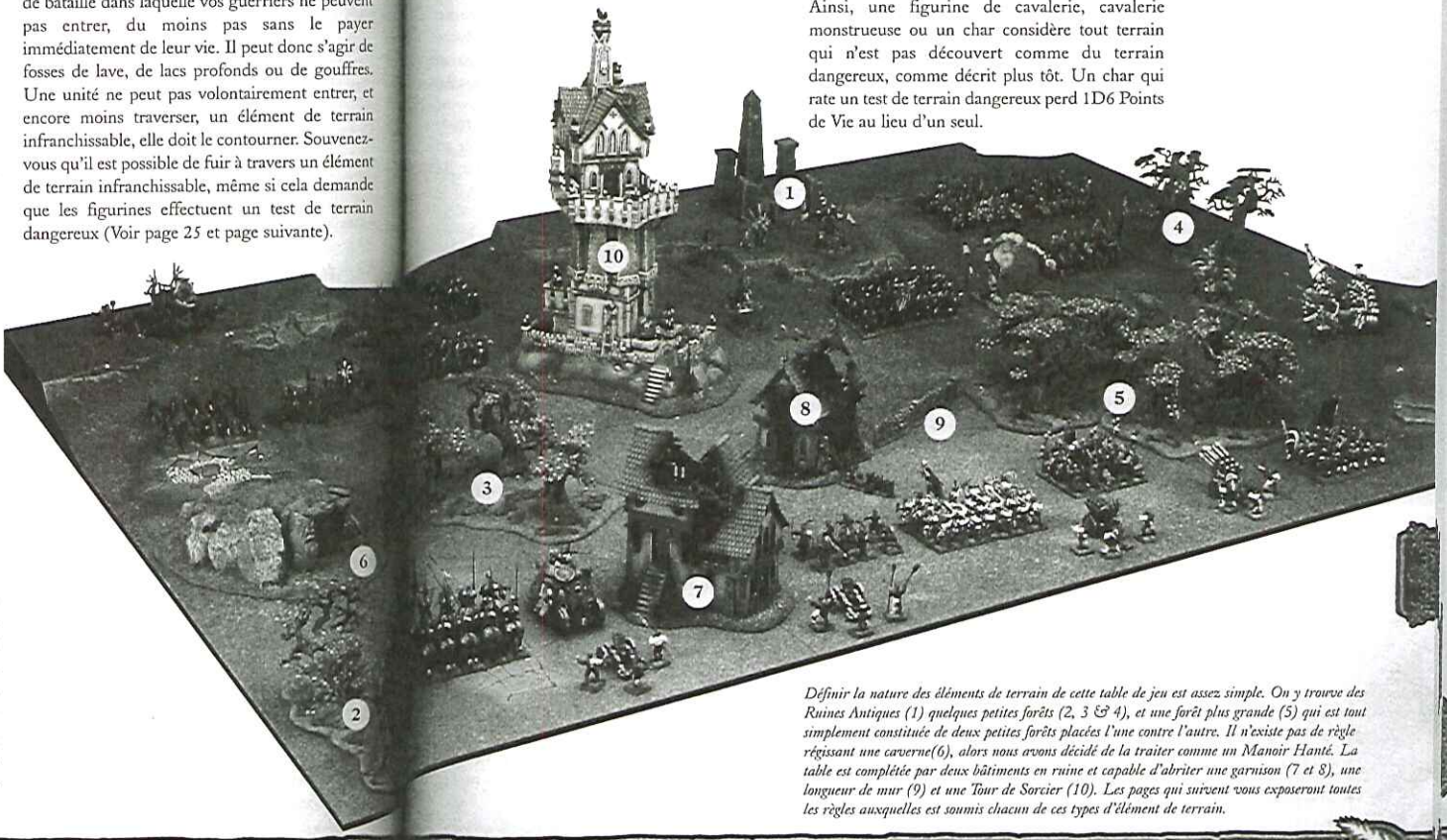
TERRAIN DANGEREUX

Certains types de terrain sont particulièrement traîtres et font courir un réel danger. Lorsqu'une figurine se lance dans une marche forcée, charge, fuit, effectue une charge irrésistible ou une poursuite à travers un élément de terrain dangereux, elle doit effectuer un test de terrain dangereux. Le joueur lance 1D6. Sur un résultat de 2-6, la figurine parvient à négocier les menaces du terrain et atteint sa destination saine et sauve. Sur un 1, la figurine a eu un léger problème et elle perd 1 Point de Vie, sans sauvegarde d'armure possible.

Une figurine montée est plus mobile qu'une figurine à pied, mais elle court le risque d'être jetée à bas de sa monture si elle traverse un terrain parsemé d'obstacles trop rapidement. Un cheval au galop peut sauter par-dessus un tronc d'arbre et faire chuter son cavalier, le projeter dans un buisson, lui faire percuter une branche basse... Ainsi, une figurine de cavalerie, cavalerie monstrueuse ou un char considère tout terrain qui n'est pas découvert comme du terrain dangereux, comme décrit plus tôt. Un char qui rate un test de terrain dangereux perd 1D6 Points de Vie au lieu d'un seul.

De l'importance de la définition

Mettez-vous toujours d'accord avec votre adversaire avant le début de la partie sur les types et les limites des éléments de terrain présents sur votre table de jeu. Ces paramètres semblent toujours évidents, mais ce qui semble être un détail négligeable en début de jeu peut faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre en cours de partie. Passer quelques minutes à préciser la nature de chaque élément de terrain vous épargnera de nombreuses confusions (ou disputes) une fois les hostilités engagées.



Définir la nature des éléments de terrain de cette table de jeu est assez simple. On y trouve des Ruines Antiques (1) quelques petites forêts (2, 3 & 4), et une forêt plus grande (5) qui est tout simplement constituée de deux petites forêts placées l'une contre l'autre. Il n'existe pas de règle régissant une caverne(6), alors nous avons décidé de la traiter comme un Manoir Hanté. La table est complétée par deux bâtiments en ruine et capable d'abriter une garnison (7 et 8), une longueur de mur (9) et une Tour de Sorcier (10). Les pages qui suivent vous exposeront toutes les règles auxquelles est soumis chacun de ces types d'élément de terrain.

COLLINES

Ce sont des élévations naturelles de terrain, en terre ou en pierre. Il existe peu de positions aussi stratégiques qu'une colline. Depuis ses pentes, vos troupes peuvent bombarder l'ennemi de leurs armes de tir ou bien constituer une position défensive à son sommet.

Voici les règles régissant les collines.

COLLINES ET MOUVEMENT

À moins que le contraire ne soit précisé, une colline est considérée comme un terrain découvert. Cela signifie entre autres qu'elle ne provoque pas de test de terrain dangereux pour la cavalerie et les autres troupes montées.

COLLINES ET TIR

Les figurines sur une colline arriveront plus facilement à tracer des lignes de vue sur celles situées plus bas, ce qui fait des collines des positions avantageuses pour des troupes de tir (voir page 10 pour la manière dont fonctionne une ligne de vue).

COLLINES ET CORPS À CORPS

Si votre unité a chargé alors que la majorité de ses figurines ont commencé le tour sur une position dominante par rapport à l'ennemi, elle bénéficie d'un bonus de +1 sur son résultat de combat.

EXEMPLES DE COLLINES

Les collines peuvent avoir différentes formes et hauteurs, et peuvent être de différentes natures.

ENCLUME DE VAUL

Les légendes d'Ulthuan racontent que lorsque les démons envahirent pour la première fois l'univers, le dieu-forgeron Vaul descendit des cieux. On dit qu'il parcourut alors le monde de long en large, et qu'il tailla de nombreuses enclumes dans la roche elle-même. Sur ces enclumes, il forgea des lames contenant d'immenses pouvoirs et les elfes les utilisèrent pour défendre leur royaume. Ces armes et ceux qui les manièrent ont disparu depuis bien longtemps, mais les enclumes sont restées. La seule proximité de l'une d'elles entoure les armes des guerriers d'incroyables enchantements.

Toute unité située dans un rayon de 6ps autour d'une Enclume de Vaul porte à la fois des attaques *magiques* et des attaques *enflammées*.

PENTE ESCARPÉE

Les pentes de cette colline sont couvertes de rochers saillants, ce qui rend l'ascension plus délicate. Les approches de nombreuses forteresses naines sont de cette nature, ce qui leur fournit une protection supplémentaire.

Toute figurine lancée dans une marche forcée, charge, fuite, poursuite ou charge irrésistible vers le haut, le bas ou à travers ces pentes doit effectuer un test de terrain dangereux.

TEMPLE DES CRÂNES

Nombreux sont les lieux consacrés à l'adoration des dieux du Chaos, ce type de temple n'est que l'un d'entre eux. Il peut être en ruine, ses piliers renversés et ses statues abattues, mais le regard des sombres divinités continue de se poser sur ces pierres profanées, n'attendant qu'un adorateur pour renouveler les rites pervertis…

Au début de chaque tour de joueur, tout personnage ou champion situé sur le Temple des Crânes peut décider d'attirer les faveurs des dieux du Chaos. Il lance alors 1D6. Sur un résultat de 2-6, une de ses caractéristiques choisie aléatoirement est augmentée d'1D3 points. Sur 1, le dieu du Chaos dévore son âme (à moins que ses camarades n'aient décidé de le mettre à mort), la figurine est retirée comme perte sans aucune sauvegarde possible.

Un sorcier du Chaos et un capitaine de l'Empire se font face parmi les ruines d'un Temple des Crânes. L'un d'eux osera-t-il implorer l'aide des obscures divinités?

FORÊTS

Les armées utilisent souvent les forêts pour ancrer leurs lignes de bataille. Ces endroits sont également idéals pour monter des embuscades et les feuillages offrent une certaine protection contre les tirs.

Les forêts et les bois suivent les règles ci-dessous :

FORÊTS ET MOUVEMENT

Si une figurine de cavalerie, cavalerie monstrueuse ou char se lance dans une marche forcée, charge, charge irrésistible, fuite ou poursuite à travers une forêt, elle doit effectuer un test de terrain dangereux (page 117). Une figurine dotée de la règle Vol qui commence ou termine un déplacement dans une forêt doit effectuer un test de terrain dangereux.

FORÊTS ET TIR

Une unité dans une forêt est considérée à couvert léger (voir page 41) si la majorité de ses figurines est située dans cette forêt. De même, si la ligne de vue d'une figurine d'une unité de tir passe à travers une forêt (parce que sa cible se situe au-delà de la forêt), alors la cible bénéficie d'un couvert léger. Notez que ceci s'applique même si vous avez dû déplacer des arbres pour placer une unité, ou même si vous les avez enlevés. Imaginez simplement que les arbres sont toujours là.

Cette pénalité ne s'applique pas si la figurine qui tire est située dans une forêt et prend pour cible une autre unité située à l'extérieur de cette même forêt.

FORÊTS ET CORPS À CORPS

Il est délicat de conserver sa formation au milieu d'une forêt. Une unité dont la majorité des figurines combattent dans une forêt ne peut donc jamais être *indomptable* (à moins qu'elle ne soit *tenace*). D'autre part, les unités de tirailleurs (et les personnages d'infanterie isolés) sont toujours *tenaces* si elles sont majoritairement situées dans une forêt.

FORÊT MYSTÉRIEUSE

Les forêts sont bien souvent mystérieuses. Qui sait ce qui peut s'y cacher? Dès qu'une unité pénètre dans la forêt (ou s'y déploie), effectuez un jet afin de découvrir la nature de l'endroit.

1D6

1. Une forêt tout à fait ordinaire. Ouf!
2. Forêt Hantée
3. Forêt de Sang
4. Coin à Champignons
5. Repaire d'Animaux Venimeux
6. Bois de la Folie

FORÊT HANTÉE

Un nuage de malice flotte entre les arbres, provoquant des peurs irraisonnées et jouant avec l'imagination de ceux qui y pénètrent.

Une unité dont la majorité des figurines se trouvent dans cette forêt provoque la *peur*.

FORÊT DE SANG

Ces arbres sont aussi vieux que le monde et l'utilisation de la magie les plonge dans une frénésie sanguinaire…

Lorsqu'un sort est lancé avec succès par (ou sur) une figurine située dans cette forêt, toute unité partiellement ou entièrement située elle aussi dedans subit 1D6 touches de Force 4.

Une fois les touches résolues, la Forêt de Sang se déplace de 2D6ps dans une direction aléatoire, contournant par la route la plus courte tout autre élément de terrain éventuel. Ceci ne déplace pas les figurines qui étaient situées dedans, la forêt s'en va simplement et les laisse à découvert.

COIN À CHAMPIGNONS

Ces arbres sont un paradis pour les champignons. Il vaut mieux ne pas y respirer trop fort…

Toute unité au moins partiellement dans cette forêt est sujette à la *stupidité*. Toute unité de gobelins au moins partiellement dans cette forêt est également *tenace*.

REPAIRE D'ANIMAUX VENIMEUX

Des créatures venimeuses vivent là. Si vous ne succombez pas à leur morsure, peut-être pourrez-vous utiliser ce poison contre l'ennemi.

Toute figurine située dans cette forêt effectue des attaques *empoisonnées* (au corps à corps uniquement). Cependant, toute figurine se déplaçant dans cette forêt doit effectuer un test de terrain dangereux à cause des créatures mortelles qui s'y trouvent.

BOIS DE LA FOLIE

Emprunter ces sentiers tortueux revient à suivre les chemins qui mènent à la démence.

Effectuez un jet pour chaque unité au moins partiellement dans cette forêt à la fin de sa phase de mouvement. Sur 4+, elle subit 1D6 touches de Force 4.

Gobelin des Forêts sur araignée

RIVIÈRES

Troll d'Eau

Le courant d'une rivière peut aider une armée à protéger son flanc, ou à ralentir l'ennemi. Lancer un assaut à travers un cours d'eau conséquent n'est jamais aisé, et le plus souvent, les gués, ponts et autres points de passage deviendront des objectifs cruciaux pour les généraux adverses.

Toutes les rivières suivent les règles ci-dessous.

RIVIÈRES ET MOUVEMENT

Le courant rend impossible toute marche forcée à travers une rivière. Les mouvements ne sont autrement pas affectés.

RIVIÈRES ET CORPS À CORPS

On ne voit jamais où on met les pieds dans une rivière, ce n'est donc pas un très bon endroit pour livrer des corps à corps. Une unité au moins partiellement dans une rivière ne peut jamais être *indomptable* (à moins qu'elle ne soit *tenace*). De plus, elle ne bénéficie jamais de son bonus de rangs.

PONTS ET AUTRES POINTS DE PASSAGE

Chaque rivière dispose souvent d'au moins un point de passage, comme un pont ou un gué. De tels éléments de terrain devraient être considérés comme du terrain dégagé, mais seulement si l'unité qui veut les emprunter est dans une formation assez étroite pour y passer. Dans le cas contraire, considérez que toute l'unité est dans la rivière. Le plus souvent, vous n'aurez aucun mal à définir si une unité est assez étroite pour franchir sans encombre de tels passages.

RIVIÈRES MYSTÉRIEUSES

Il semble que ce soit de l'eau, mais en est-ce vraiment ? Dès qu'une unité entre ou se déploie dans cette rivière, effectuez un jet sur le tableau ci-dessous pour déterminer les effets.

1D6	
1	C'est probablement de l'eau, mais il vaut mieux ne pas en boire, de toute façon.
2	Rivière Bouillante
3	Vapeurs de Mort
4	Torrent Furieux
5	Rivière de Sang
6	Rivière de Lumière

RIVIÈRE BOUILLANTE

Cette rivière émet des bouillonnements qui n'ont rien de rassurant. Il vaut mieux la traverser rapidement.

Toute figurine au moins partiellement dans cette rivière à la fin de n'importe quel tour subit une touche de Force 4, sans sauvegarde d'armure possible. Les figurines immunisées aux attaques *enflammées* ne souffrent pas de ces effets.

VAPEURS DE MORT

D'épaisses volutes d'une vapeur nauséabonde planent au-dessus des flots. Il vaut mieux retenir sa respiration en franchissant ce cours d'eau.

Cette rivière compte comme un terrain dangereux pour toute figurine. De plus, une unité qui traverse cette rivière gagne la règle spéciale attaques *empoisonnées* jusqu'à la fin du tour du joueur suivant, car ses lames sont imprégnées de fluides toxiques.

TORRENT FURIEUX

Les eaux glacées, claires et pures de ce torrent dévalent rapidement depuis les montagnes.

Il s'agit d'un terrain dangereux. Cependant, les eaux ont de tels effets revigorants que toute figurine située dans cette rivière (ou qui en est sortie plus tôt dans le même tour) bénéficie d'un bonus de +3 en Initiative.

RIVIÈRE DE SANG

Lorsque les rivières du monde se teintent de sang, c'est que le dieu du Chaos Khorne est au sommet de sa puissance.

Une unité qui se déplace ou charge à travers cette rivière est considérée comme provoquant la *peur* jusqu'à la fin du tour du joueur suivant.

RIVIÈRE DE LUMIÈRE

Il ne s'agit pas réellement d'une rivière, mais plus d'un écoulement de matière magique.

Une unité entrant dans cette rivière est immédiatement la cible d'un sort du domaine Lumineux choisi aléatoirement (voir la section Références). Le sort est automatiquement lancé, sans pouvoir être dissipé. Si le sort dispose de plusieurs valeurs de lancement possibles, la valeur la plus basse sera utilisée et ses effets appliqués.

Rivières... et autres

Les règles ci-contre font référence à des rivières, mais elles peuvent tout à fait s'appliquer à d'autres éléments de décor aqueux qui pourraient figurer sur votre table de jeu, comme des lacs, des étangs ou une côte maritime

Par exemple, vous pourriez avoir réalisé un fameux lac mystérieux et sacré de Bretonnie, dont les berges pourraient utiliser les règles de la Rivière de Sang, ou permettre aux figurines de patauger sur le bord de la mer en utilisant dans ce cas les règles du Torrent Furieux.

MARAIS

Livrer bataille dans des marais tourne toujours au désastre. Les soldats ont du mal à garder leur équilibre, la boue alourdit les armes et les armures. Il vaut donc mieux utiliser les marais comme piège contre l'ennemi plutôt que comme bastions dans lesquels placer vos troupes.

Tous les marais suivent les règles ci-dessous.

MARAIS ET MOUVEMENT

Les marais sont des terrains dangereux pour toutes les unités, hormis celles bénéficiant de la règle spéciale Tirailleurs. La cavalerie, cavalerie monstrueuse et les chars qui entrent dans un marais ratent leur test de terrain dangereux sur un résultat de 1 ou 2, au lieu de 1.

EXEMPLES DE MARAIS

Tous les marais sont dangereux, mais certains le sont encore plus que d'autres.

LE SANG DE LA TERRE

C'est l'énergie magique du vent Ghyran qui remonte en bulles à la surface de ce marais.

Toute unité dont la majorité des figurines se trouve dans ce marais suit la règle Régénération (6+).

SABLE MOUVANT DE KHEMRI

Le sable brûlant du désert cache de nombreux pièges. Le guerrier imprudent risque d'être englouti sans laisser de trace, surtout s'il est lourdement équipé.

Une figurine appartenant aux catégories monstre, infanterie monstrueuse ou cavalerie monstrueuse, entrant dans ce marais et ratant son test de terrain dangereux est retirée comme perte, sans sauvegarde d'aucune sorte possible.

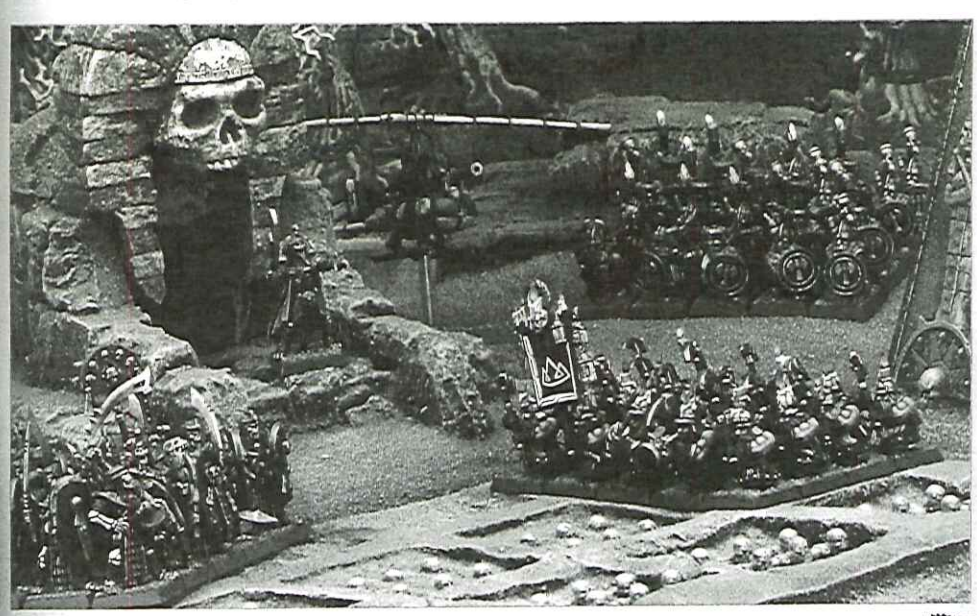
MARAIS PUTRIDE

Les vapeurs qui planent au-dessus de cet endroit cachent ce qui y rôde. Qui sait quelles horreurs se dissimulent sous ces nuages, attendant qu'une proie s'approche pour se jeter sur elle ?

Si la majorité des figurines d'une unité se trouvent dans ce marais, elle compte comme étant à couvert lourd.

Cependant, à la fin de chaque phase de mouvement, l'unité doit réussir un test d'Initiative ou voir 1D6 de ses figurines entraînées par le monstrueux fimir qui se cachait sous la brume épaisse (les victimes sont choisies de la même manière que pour des tirs).

Des chasseurs de trésors nains affrontent la colère des Rois des Tombes afin de s'emparer des richesses dissimulées dans ce sphinx Khemrien !



Par-dessus le mur

Lorsque vous livrez un combat par-dessus un mur ou une clôture, vous devez faire preuve d'un peu d'abstraction afin de déterminer quelle figurine peut frapper ou riposter. Pourquoi? Eh bien, puisque les deux unités ne sont pas en contact l'une avec l'autre, il n'est pas toujours facile de dire quelle figurine serait en contact socle à socle avec quelle autre si l'obstacle n'était pas là. Si l'obstacle en question n'est pas collé sur le champ de bataille, vous pouvez l'enlever momentanément et pousser les deux unités au contact l'une de l'autre. Une fois clairement déterminé qui est face à qui, remettez le mur en place et résolvez le combat!

OBSTACLES

Cette catégorie regroupe les éléments de terrain longs et étroits, comme des haies, des clôtures ou des murs. Tous les obstacles suivent les règles ci-dessous.

OBSTACLES ET MOUVEMENTS

Si une figurine de cavalerie, de cavalerie monstrueuse ou un char se lance dans une marche forcée, charge, fuite, poursuite ou charge irrésistible passant par-dessus un obstacle, ou si elle charge un ennemi se trouvant de l'autre côté de l'obstacle, elle doit effectuer un test de terrain dangereux, comme décrit page 117.

Les obstacles n'ont pas d'autre effet sur les mouvements. Si l'unité termine son déplacement avec ses figurines ordinaires de part et d'autre d'un obstacle, placez-les simplement de chaque côté, de la manière la plus claire possible. L'unité ne subit aucun dommage, à part ceux mentionnés plus haut s'il s'agit de cavalerie, chars, etc.

OBSTACLES ET COUVERTS

Un obstacle offre une certaine protection contre les tirs aux figurines situées juste derrière. Si un tireur prend pour cible une figurine située derrière un obstacle et en contact socle à socle avec lui, la figurine compte comme étant à couvert (selon le type approprié) quelle que soit la proportion de la figurine réellement visible. Nous supposons qu'elle est capable de s'accroupir derrière. Dans le cas d'un tir contre une unité, la majorité de ses figurines doit se trouver derrière l'obstacle pour pouvoir bénéficier de sa protection. Des tireurs eux-mêmes en contact socle à socle avec un obstacle l'ignorent pour ce qui est de leurs lignes de vue, comme s'il n'avait pas été là. Ils se débrouilleront toujours pour faire passer leurs armes par-dessus.

OBSTACLES ET CORPS À CORPS

Si une unité charge un ennemi directement en contact avec l'autre côté d'un obstacle, ce dernier est considéré comme étant "défendu". Mesurez votre charge par rapport à cet obstacle au lieu de le faire par rapport à l'unité ennemie. De même, si la charge est réussie, déplacez votre unité au contact de l'obstacle et non de l'unité.

Nous supposons que l'unité tente de passer par-dessus l'obstacle et vos figurines sont considérées comme étant au contact de l'ennemi qui se trouve de l'autre côté, comme si l'obstacle n'existait pas. L'unité en charge doit être positionnée pour optimiser le nombre de figurines engagées dans les deux camps, selon les règles normales de la charge, page 20.

Pour représenter la position avantageuse offerte par l'obstacle, toute figurine d'une unité en charge en contact avec un obstacle (ou fournissant une attaque de soutien) subira des pénalités dépendant de la nature de cet obstacle. Ce modificateur ne s'applique que lors du tour de charge, plus dans les rounds suivants.

Si l'unité chargée n'est pas en contact avec l'obstacle, ce dernier n'intervient que pour ce qui est du mouvement. Si vous manquez de place pour placer un rang de l'unité en charge entre l'obstacle et l'unité chargée, il est généralement accepté que l'obstacle soit momentanément enlevé le temps du corps à corps. Il sera remis à son emplacement dès que possible.

EXEMPLES D'OBSTACLES

Voici quelques exemples d'obstacles utilisables dans vos parties de Warhammer. Cette liste n'est en aucun cas exhaustive, mais elle devrait servir de point d'appui pour l'imagination débordante des joueurs.

BARRICADE RESPLENDISSANTE

Ces obstacles furent à l'origine élevés par les mages hauts elfes durant les premières incursions démoniaques. Ceci remonte à plusieurs milliers d'années, mais les barricades magiques créées par ces sorciers de grand talent sont toujours là, dans le sol.

Ce type d'obstacle confère un couvert léger. Si une unité termine une charge contre une barricade resplendissante défendue, chacune de ses figurines directement en contact avec elle subit une touche de Force 4.

ENCEINTE CONSACRÉE

Il est courant au sein de l'Empire qu'un Prêtre-Guerrier bénisse tout mur qui pourrait servir de protection contre les ignobles créatures du Chaos. De tels enchantements subsistent bien longtemps après la bénédiction, et survivent même parfois à la destruction du mur lui-même. De plus, les enceintes des fermes isolées et des châteaux sont parfois construites à l'aide des pierres récupérées sur ces murs et en conservent le pouvoir.

Ce type d'obstacle confère un couvert lourd, et un malus de -1 pour toucher à toute unité chargeant des figurines directement en contact avec l'autre côté du mur. De plus, les figurines appartenant aux forces de la Destruction (voir le chapitre Alliés, page 136) en contact avec cet obstacle voient leur Initiative réduite de moitié.

CLÔTURE

Il s'agit généralement d'assemblages de planches et de buissons. Elles sont le plus souvent conçues pour contenir du bétail, mais des guerriers déterminés peuvent également s'en servir pour empêcher l'ennemi de passer!

Ce type d'obstacle confère un couvert léger. Il impose également un malus de -1 pour toucher à toute unité chargeant des figurines directement en contact avec l'autre côté de la clôture.

BARRIÈRE SURNATURELLE

Il s'agit d'une barrière possédant très peu de substance réelle, généralement rien de plus que quelques piquets auxquels sont accrochés des fétiches ou des totems liés à des esprits démoniaques ou morts-vivants. Seul le brave ou le fou osera franchir cette barrière, à moins qu'il ne soit protégé par de puissants charmes.

Ce type d'obstacle confère un couvert léger. Une unité qui défend ce type d'obstacle provoque la *peur* lors du premier round de tout corps à corps.

MUR

Ils sont partout, sur le moindre champ de bataille, servant parfois à séparer des champs, des domaines ou à délimiter des lieux funéraires. Ils arrivent le plus souvent à hauteur de poitrine d'un homme, mais ils constituent toujours de très solides positions défensives et protègent efficacement les guerriers contre les balles ou les flèches.

Ce type d'obstacle confère un couvert lourd. Il impose également un malus de -1 pour toucher à toute unité chargeant des figurines directement en contact avec l'autre côté du mur.

MONUMENTS MYSTIQUES

Des millénaires de guerres et de conquêtes ont laissé le monde de Warhammer couvert de ruines d'anciens monuments mystiques ou religieux. Il n'est pas rare de livrer une bataille pour s'emparer ou défendre de tels lieux, afin de contrôler le pouvoir qu'ils recèlent.

Cette catégorie regroupe en gros tout ce qui n'entre pas dans les autres. Il vaut mieux traiter les Monuments Mystiques comme du terrain infranchissable en ce qui concerne les déplacements. Les plus larges ou les plus complexes d'entre eux, peuvent être parfois composés de plusieurs éléments comme des collines ou des obstacles (voir pages 118 et 122 pour les détails).

EXEMPLES DE MONUMENTS MYSTIQUES

À l'instar des architectures arcaniques abordées plus loin, il n'existe vraiment aucune limite pour représenter ce genre de lieu. Qui peut savoir sur quoi peuvent tomber vos armées ?

AUTEL DE KHAINE

Ce genre d'autel est courant sur les terres glacées de Naggaroth, mais il existe tout de même de tels endroits consacrés au dieu elfique sous d'autres latitudes. Les guerriers qui combattent à l'ombre de Khaine le font avec une ardeur sanguinaire.

Toutes les unités situées dans un rayon de 6 ps autour d'un Autel de Khaine sont sujettes à la *frénésie*. Dès qu'elles sortent de ce rayon d'action, elles perdent cette *frénésie*.

Une sorcière elfe noire invoque de sombres pouvoirs devant cet Autel de Khaine.

RUINES ANTIQUES

Les pierres de ces temples effondrés résonnent encore d'énergies magiques des siècles après la fin du dernier rituel qui s'y est tenu.

Tout sorcier situé dans un rayon de 6 ps autour de Ruines Antiques peut décider de lancer jusqu'à 4 dés pour tenter de canaliser les vents de magie au lieu d'un seul. Cependant, s'il obtient au moins trois 6, il doit immédiatement effectuer un jet sur le Tableau des Fiascos.

PIERRE MAUDITE

Même les érudits les mieux renseignés ne connaissent pas avec certitude les origines de ces pierres levées. La croyance populaire prétend qu'elles furent dressées par les hommes-bêtes en hommage à leurs immondes divinités, d'autres théories avancent qu'il s'agit en fait d'éclats de magie solidifiée résultant de l'œuvre de quelques sorciers indélicats. Quelle que soit la réalité, combattre auprès d'elles promet à une mort certaine, car ces pierres sont avides d'âmes fraîches.

Les touches réussies contre une unité située dans un rayon de 6 ps autour d'une Pierre Maudite bénéficient d'un bonus de +1 pour blesser.

ANCIENNE FOSSE COMMUNE

Dans un monde en guerre perpétuelle, les sépultures individuelles sont réservées aux héros les plus chanceux. Pour les autres, c'est la fosse commune, sans aucune pierre au-dessus pour décourager les bêtes sauvages, ni symboles arcaniques pour attirer sur les trépassés la bénédiction de leur bienveillante divinité. Hélas, de telles fosses attirent inévitablement nécromanciens et autres adeptes de la magie noire. Une fois que ces sinistres individus ont terminé leur marché, il ne reste qu'une fosse béante, trempée de sang et jonchée de fragments de cadavres, un lieu qui plongera le plus endurcis des guerriers dans la peur.

Toute unité située dans un rayon de 6 ps autour d'une Ancienne Fosse Commune souffre d'un malus de -1 en Commandement. Les unités de morts-vivants situées dans ce même rayon bénéficient d'une *régénération (6+)*, pour représenter l'accès facilité à des pièces de rechange.

PIERRE GARDIENNE

Ces pierres levées sont également très nombreuses à travers le monde, jadis dressées par la civilisation elfique, à l'époque où elle s'était répandue partout. Ces monuments ne sont plus que de vagues témoins d'un passé glorieux, mais c'était grâce à elles que les elfes canalisaient les énergies magiques. Un sorcier de talent saura exploiter ces courants mystiques pour son usage personnel.

Tout Sorcier situé dans un rayon de 6 ps autour d'une Pierre Gardienne ajoute +1 à son jet de dé lorsqu'il tente de *canaliser* les vents de magie.

IDOLE DE GORK (À MOINS QUE CE NE SOIT MORK)

Avant que ne débute la moindre bataille, les orques élèvent de rustiques idoles à leurs dieux barbares afin qu'ils s'amusent des destructions à venir. La plupart de ces idoles sont à base de boue et d'excréments, et les intempéries finissent tôt ou tard par les faire disparaître. Certaines sont cependant faites en pierre, ou sont des statues profanées érigées par d'autres peuples. Elles peuvent rester ainsi dressées durant des siècles, permettant à Mork (à moins que ce ne soit Gork) de se repaître des carnages successifs.

Tout guerrier combattant sous le regard de Mork (ou peut-être Gork) est imprégné par la soif de carnage de cette divinité. Une unité commençant son tour dans un rayon de 6 ps autour de l'idole peut relancer son jet de distance de charge raté.

CERCLE MAGIQUE

Restes d'anciens lieux de culte primitifs, ces cercles de pierres peuvent dissiper la magie hostile et offrir une certaine protection aux guerriers alentour.

Une unité située dans un rayon de 6 ps autour d'un Cercle Magique bénéficie d'une *résistance à la magie (2)*.

STATUE SINISTRE

Sentinelles dressées pour veiller sur quelque ancien tombeau, ces statues continuent de jouer leur rôle.

Au début de chaque tour de joueur, lancez 1D6 pour chaque unité située dans un rayon de 6 ps autour d'une Statue Sinistre.

Sur un résultat de 4+, rien ne se passe. Soit la statue ne remarque pas l'unité, soit elle l'identifie comme un allié de ses anciens maîtres. Sur 1-3, ses yeux s'allument et libèrent un rayon d'énergie qui inflige 1D6 touches de Force 4 à l'unité.

PORTAIL MAGIQUE

Il peut arriver que la configuration du relief fasse converger les vents de magie d'une manière inattendue. Les sorciers sauront en tirer partie, mais les arbres et les pierres ne peuvent pas absorber autant de magie brute.

Au début de la phase de magie, après que les dés de pouvoir et de dissipation ont été générés mais avant que tout sort ne soit lancé, le Portail Magique libère l'énergie qu'il a accumulée sous la forme d'un sort. Jetez 2D6 sur le tableau ci-dessous à chaque phase pour déterminer le sort lancé.

2-4	*Fléau des Âmes* (Mort)
5-6	*Incarnation de Wyssan* (Bête)
7	*Peste Oxydante* (Métal)
8-9	*Vitesse de la Lumière* (Lumière)
10-12	*Boule de Feu* (Feu)

Ce sort n'a pas besoin de disposer d'une ligne de vue, il prend toujours pour cible l'unité la plus proche (peu importe la distance où elle se trouve, le fait qu'elle soit au corps à corps, etc.). Il est lancé automatiquement et ne peut pas être dissipé. Si le sort dispose de plusieurs valeurs de lancement, il utilise toujours la plus basse.

PUITS DE VIE

On dit que ces puits sont creusés à des endroits où le sang même de la terre jaillit à la surface. Les propriétés du liquide ambré sont magiques et imprévisibles, on s'en sert pour réaliser toutes sortes d'élixirs et de potions.

Si elle n'est pas engagée au corps à corps, toute unité située dans un rayon de 3 ps autour du puits peut en absorber le liquide à la fin de sa phase de mouvement. Jetez 1D6 sur le tableau ci-dessous pour connaître les effets :

1 *Empoisonnement Magique.* Les figurines de l'unité ne peuvent accomplir aucune action volontaire (tir, lancement de sorts, canalisation de la magie, utilisation d'objets magiques, etc.) jusqu'au début du tour suivant. Elles passent tout ce temps à vomir.

2-4 *Bienveillantes Attentions.* L'unité récupère immédiatement l'équivalent de 2D6 Points de Vie en figurines, comme décrit dans le sort *Restauration* du domaine de la Vie (voir la section Références).

5-6. *Don de l'Oubli.* L'énergie qui s'insinue dans le cœur des combattants leur fait oublier toute peur et autre sensation. L'unité devient *stupide* et *indémoralisable* pour le reste de la partie.

Mage haut elfe

BÂTIMENTS

Les bâtiments sont sans nul doute les éléments de décor les plus importants sur un champ de bataille. Ils offrent une protection substantielle à ceux qui s'y réfugient et apportent une excellente position aux troupes de tir. Une unité bien barricadée dans un bâtiment n'en sera délogée que par les assauts les plus résolus.

Comme pour les autres éléments de terrain, les joueurs doivent définir clairement les éléments présents sur la table de jeu pour lesquels ils utiliseront les règles des bâtiments. Ceci est capital, car en cours de jeu, ces règles donneront de sérieux avantages à certaines unités.

Comme toujours, une certaine dose de bon sens est nécessaire dans la gestion des bâtiments. Les joueurs peuvent décider de considérer certains bâtiments comme terrain infranchissable (ceux qui sont très petits ou qui disposent d'une forme inexploitable, par exemple). Il est également possible de partager les plus imposants en plusieurs parties, chacune comptant en termes de jeu comme un bâtiment séparé. Nous aborderons ce point précis plus loin, voyons pour l'instant les règles générales appliquées aux bâtiments.

BÂTIMENTS ET MOUVEMENT

Les bâtiments sont généralement des terrains infranchissables (dont les règles ont été données plus tôt dans cette section), les unités peuvent cependant y pénétrer pour servir de garnison. Ceci peut sembler un peu étrange, mais les règles sont faciles à assimiler. Il n'est pas question de laisser les unités traverser un bâtiment comme s'il n'était pas là, pas plus qu'il ne faut simplement les poser dessus. Soit l'unité fait office de garnison pour un bâtiment donné, soit elle ne peut pas être en contact avec lui, voilà qui est clair.

OCCUPER UN BÂTIMENT

Une unité peut entrer et servir de garnison à un bâtiment inoccupé en arrivant à son contact durant sa phase de mouvement. Certaines unités ne peuvent tout simplement pas entrer dans un bâtiment, les membres qui la composent sont trop gros. Ainsi, sauf précision contraire, seules l'infanterie, l'infanterie monstrueuse, les bêtes de guerre, les bêtes monstrueuses et les nuées peuvent occuper un bâtiment. Souvenez-vous que les machines de guerre peuvent également être déployées dans un bâtiment, comme expliqué page 109. L'entrée dans un bâtiment n'est pas possible après une marche forcée.

Il n'est pas toujours possible de placer physiquement les figurines dans le bâtiment qu'elles occupent (c'est même parfois impossible). On peut facilement accepter de prendre une figurine représentative de son unité (le porte-étendard semble tout désigné pour cela), et de mettre de côté le reste. L'essentiel est d'arriver à clairement indiquer, aussi bien pour vous que pour l'adversaire, que cette unité occupe ce bâtiment bien précis.

PLACE LIMITÉE

Chaque bâtiment ne peut contenir qu'une seule unité, quelle que soit sa taille, et tout personnage qui l'a rejointe. Une fois le bâtiment occupé, plus aucune autre ne peut y entrer, à moins que les premiers occupants ne l'aient quitté ou n'aient été jetés dehors. Notez qu'un personnage peut rejoindre une unité occupant un bâtiment en se déplaçant simplement au contact de celui-ci.

QUITTER UN BÂTIMENT

Une unité occupant un bâtiment peut le quitter durant l'étape des autres mouvements, mais pas durant le tour où elle y est entrée. Placez l'unité dans n'importe quelle formation avec au moins une des figurines de son rang arrière au contact du bâtiment. Aucune figurine de l'unité ne peut utiliser cela pour s'éloigner de plus du double de son Mouvement normal du bâtiment. L'unité ne peut plus se déplacer durant le tour où elle est sortie du bâtiment, tout son potentiel est dépensé dans sa réorganisation. C'est la seule manière dont une unité peut quitter volontairement un bâtiment, elle ne peut pas le faire en chargeant, par exemple.

Une unité *frénétique*, ou obligée de charger pour toute autre raison, ne peut pas le faire si elle est dans un bâtiment. Elle doit à la place en sortir pour se placer au plus près de l'ennemi.

BÂTIMENTS ET MAGIE

Les bâtiments n'offrent pas de protection accrue contre les projectiles magiques, les sorts qui affectent l'ensemble de l'unité ou des figurines précises, etc. Les sorts qui utilisent un gabarit et les dommages infligés par des *fiascos* suivent les règles données plus loin, en touchant 1D6 figurines. Les Sorciers à l'intérieur d'un bâtiment peuvent lancer leurs sorts de la manière normale, en suivant les règles données plus loin pour gérer les lignes de vue et les portées.

BÂTIMENTS ET TIR

La plupart des bâtiments constituent d'excellents postes de tir. Ils disposent de nombreuses fenêtres ou ouvertures par lesquelles un soldat peut passer son arme. Même si le bâtiment ne dispose pas d'ouvertures évidentes, on considère que les soldats arrivent à en pratiquer, à coups de crosse s'il le faut.

Une unité occupant un bâtiment peut tirer durant la phase de tir, en traçant une ligne de vue à partir de n'importe quel point du bâtiment. L'arc frontal de l'unité est considéré comme faisant 360°, il n'y a donc rien à gérer à ce niveau-là. La portée des tirs est toujours mesurée à partir du point du bâtiment le plus proche de la cible.

CINQ PAR ÉTAGE

Lorsqu'une unité occupant un bâtiment veut tirer, elle dispose de nombreuses possibilités, mais nous considérons normalement que seulement 5 figurines par étage peuvent le faire même si, avant le début de la bataille, vous pouvez vous mettre d'accord avec votre adversaire pour que cela soit plus.

TIR SUR UNE UNITÉ OCCUPANT UN BÂTIMENT

Les figurines ennemies peuvent tirer sur les occupants d'un bâtiment, pourvu qu'elles puissent tracer une ligne de vue jusqu'à celui-ci et qu'il se trouve dans son arc frontal. Naturellement, le bâtiment lui-même fournit une certaine protection, la garnison est donc considérée comme étant à couvert lourd. Les tirs sont en dehors de cela résolus normalement. Notez que l'unité est supposée être trop éparpillée pour être normalement affectée par des attaques qui concernent plusieurs rangs, comme les tirs de baliste. Les tirs de cette nature n'affecteront qu'une seule figurine.

ARMES À GABARIT

Les armes qui utilisent des gabarits, comme les catapultes ou les canons, infligent 1D6 touches à l'unité si le gabarit touche le bâtiment. Si un bâtiment est touché par une catapulte, ces touches sont résolues avec la Force la plus élevée si le centre du gabarit se trouve sur le bâtiment, autrement, c'est la moins élevée qui est utilisée.

Par exemple, un bâtiment est touché par un boulet de canon. L'unité à l'intérieur subit 1D6 touches de Force 10. Puisque le canon bénéficie de la règle spéciale Blessures Multiples (1D6), chaque blessure non sauvegardée provoquera la perte d'1D6 Points de Vie.

BÂTIMENTS ET ASSAUT

Le seul moyen de s'emparer d'un bâtiment occupé est d'y lancer l'assaut. Chaque bâtiment occupé ne peut être assailli que par une seule unité ennemie durant la phase de mouvement. L'unité ennemie doit déclarer une charge contre le bâtiment, on imagine qu'elle l'encercle totalement. Si plusieurs unités sont obligées de déclarer une charge contre un bâtiment occupé par l'ennemi, une seule pourra compléter sa charge, le joueur qui contrôle ces unités décidera laquelle après avoir effectué ses jets de charge. Les autres unités rateront automatiquement leur charge.

L'assaut est ensuite résolu comme si le bâtiment était la cible de la charge. Si la portée de charge de l'unité est égale ou supérieure à la distance qui la sépare du bâtiment, la charge est réussie, autrement elle est ratée. Une unité qui charge un bâtiment ne peut pas charger un autre ennemi en même temps, elle devra effectuer la roue réglementaire pour engager autant de ses figurines que possible, puis "fermer la porte" de telle manière qu'elle ne soit en contact avec aucun autre ennemi une fois sa charge terminée.

À combien peut-on entrer là-dedans ?

Vous avez sans doute remarqué que les règles ne limitent pas le nombre de figurines pouvant entrer dans un bâtiment. Ceci est délibéré, n'oubliez pas qu'une garnison n'a pas besoin d'avoir l'air de pouvoir entrer dans un bâtiment donné, les combattants peuvent se répartir entre les différents niveaux ou même rester à l'extérieur pour une partie d'entre eux.

Arbalétrier de l'Empire

RÉACTIONS À LA CHARGE

Une unité occupant un bâtiment ne peut décider que de *tenir sa position* ou *tenir sa position & tirer*, elle ne peut pas décider de *fuir*, il lui faudrait bien trop de temps pour descendre tous les escaliers et sortir du bâtiment. Même un test de *terreur* raté ne provoquera pas la fuite de l'unité, il est bien plus facile de supporter certains périls avec quatre murs bien solides autour de vous! Ainsi, une garnison qui rate un test de *terreur* ne fuit pas, mais doit *tenir sa position*. Elle compte cependant comme ayant automatiquement raté son test de *peur* au début du round de corps à corps qui suit.

RÉSOLUTION DE L'ASSAUT

Un assaut n'est pas résolu de la même manière qu'un corps à corps ordinaire, puisque les deux unités engagées ne sont pas au contact l'une de l'autre. Il s'agit plutôt d'une furieuse mêlée qui se déroule près des portes et des fenêtres, les meilleurs combattants de part et d'autre tentant de se frayer un chemin.

Il est difficile de tirer partie de l'impact d'une charge dans un environnement aussi confiné, l'unité qui lance l'assaut ne bénéficie donc d'aucun bonus dû à sa charge. Cela signifie qu'elle sera privée du bonus de +1 sur son résultat de combat, mais aussi de tout bonus en Force pour l'utilisation de lances de cavalerie ou armes similaires, et d'éventuelles *touches d'impact*.

Qui peut Frapper

Au début de la phase de corps à corps, avant que le moindre coup ne soit porté, chaque joueur doit choisir 10 de ses figurines pour affronter l'ennemi (si l'unité compte au total moins de 10 figurines, le choix sera vite fait!) La plupart du temps, il s'agira de figurines ordinaires, ou d'un champion et 9 figurines ordinaires, mais s'il se trouve des personnages dans l'unité, ce choix devient crucial.

Les joueurs doivent tirer au dé quel camp choisit ses figurines en premier.

On est plus Balaises qu'Eux...

Puisque nous limitons le nombre de figurines engagées à cause du confinement des lieux, il serait anormal de penser que, disons, 10 ogres occupent le même espace que 10 gobelins. Ainsi, l'infanterie monstrueuse, la cavalerie monstrueuse et les bêtes monstrueuses choisies pour résoudre un assaut comptent comme 3 figurines, un monstre (et son ou ses cavaliers) compte comme 5 figurines.

Garde du Temple homme-lézard

Allouer les Attaques

Les Attaques sont résolues de manière normale par ordre d'Initiative et, à moins que le joueur ne précise qu'il en est autrement, dirigées contre des figurines ennemies ordinaires concernées par l'assaut. Si des personnages, champions ou toute autre figurine pouvant normalement être spécifiquement ciblés lors d'un corps à corps conventionnel sont concernés par l'assaut, alors jusqu'à la moitié des figurines ennemies peuvent choisir de s'en prendre spécifiquement à eux (ce genre de héros viendra le plus souvent se placer là où les combats sont les plus intenses, dans l'embrasure d'une porte ou en haut d'un escalier).

Notez que les pertes restent retirées "à l'arrière" de l'unité. Si l'un des camps subit des pertes avant d'avoir pu frapper, on suppose que les combattants restés en arrière viennent prendre la place de leurs camarades tombés, pourvu bien sûr que l'unité compte assez de figurines pour cela. Ainsi, chaque unité fera toujours combattre 10 figurines, à moins qu'elle n'ait pas assez d'effectifs pour cela!

Défis

Un seul défi peut être lancé et relevé, de manière normale, mais seules des figurines choisies pour participer à l'assaut peuvent lancer, accepter ou refuser un défi. Vous ne pouvez pas utiliser un défi pour augmenter le nombre de figurines combattantes.

Attaques Spéciales

En ce qui concerne les attaques spéciales (comme le *piétinement*) et tout objet affectant des figurines en contact socle à socle, une figurine dans un bâtiment est supposée être en contact avec une figurine ennemie désignée par le joueur ennemi, à moins qu'il ne s'agisse d'un défi. Dans ce cas, les deux figurines en défi sont considérées en contact l'une avec l'autre!

RÉSOLUTION DU COMBAT

Le vainqueur d'un assaut est désigné de manière normale, même si seuls les Points de Vie retirés à l'adversaire sont pris en compte (ainsi que le bonus de *carnage* dans le cas d'un défi). Les bannières, rangs, attaques de flanc ou de dos ne sont pas pris en compte (on ne peut pas vraiment dire qu'un bâtiment a des flancs et un dos). La présence d'un musicien permettra toujours de gagner en cas d'égalité. Ce sont donc essentiellement les pertes infligées qui décideront de l'issue du corps à corps.

Le Défenseur Perd

Si l'attaquant gagne, le défenseur devra effectuer un test de moral. Notez qu'une unité occupant un bâtiment est toujours *indomptable*.

Si le défenseur rate son test de moral, alors l'unité est placée à l'extérieur, directement à l'opposé de l'ennemi, comme décrit pour une unité quittant un bâtiment (voir page 127). Si cela est impossible, placez-la le plus près possible de cette position. Elle effectue ensuite son mouvement de fuite de manière normale.

L'attaquant ne peut pas poursuivre, mais il peut à la place entrer dans le bâtiment si le joueur le souhaite (et si l'unité est composée de figurines autorisées à entrer dans un bâtiment). Si le joueur ne souhaite pas occuper le bâtiment, l'unité doit être reculée d'1 ps.

Autres possibilités

Si l'occupant d'origine ne s'enfuit pas du bâtiment, soit parce que le combat s'est terminé par une égalité ou parce qu'il a gagné, ou bien parce qu'il a perdu mais a réussi son test de moral, alors l'attaquant doit se replier, il est reculé d'1 ps. Le corps à corps prend fin, l'attaquant devra donc lancer un nouvel assaut dans son tour suivant s'il souhaite faire une nouvelle tentative.

L'unité attaquante n'a pas à effectuer de test de moral si elle a perdu le combat. Les soldats savent très bien que les défenseurs ne risquent pas de leur courir après et ils parviennent toujours à se replier en bon ordre, sans aucune chance de déroute.

BÂTIMENTS ET PANIQUE

Une unité occupant un bâtiment effectue ses tests de *panique* normalement, en mesurant les aires d'effet jusqu'aux limites du bâtiment. Si le test est raté, l'unité s'enfuit comme si elle avait été démoralisée au corps à corps.

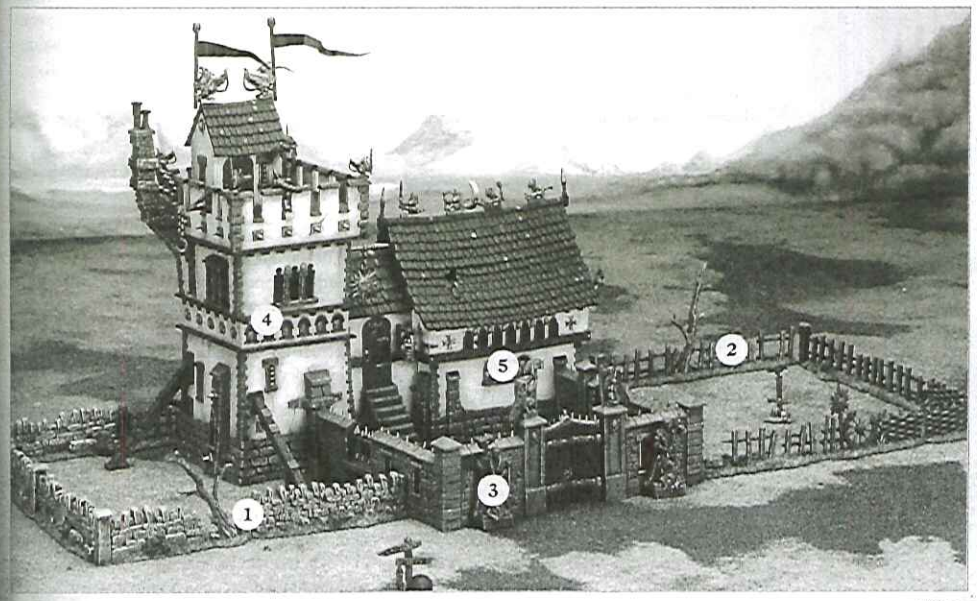
De même, une unité dans un bâtiment démoralisée après un assaut ou détruite peut déclencher d'éventuels tests de *panique* sur les unités amies situées dans le rayon requis.

BÂTIMENTS COMPLEXES

Les règles décrites jusque-là supposent que le bâtiment est d'une taille courante (moins de 6x 6ps) et possède une structure plutôt homogène (faite de matériaux identiques ou équivalents). Cela ne veut pas dire que vous ne pouvez pas faire intervenir des bâtiments plus complexes dans vos batailles, mais il vous faudra alors les partager en plusieurs parties, chacune pouvant être occupée par une unité différente, pouvant subir des assauts différents, et ainsi de suite.

Le superbe manoir fortifié montré ci-dessous est un parfait exemple de bâtiment complexe, et qui mérite un minimum de mise au point avant le début de la partie. Nous avons décidé de le partager en plusieurs éléments décrits ci-dessous:

En nous basant sur leur apparence, les divers obstacles sont considérés comme des murs (1), clôtures (2) et Enceinte Consacrée (3), comme détaillé page 123. La tour (4) est traitée comme un bâtiment à part entière, alors que le grand hall (5) en est un autre. De plus, nous avons décidé qu'une unité occupant une section peut lancer un assaut contre une autre section, même si cela n'est normalement pas permis. Bien sûr, de tels combats demanderont l'entière coopération de l'ensemble des joueurs, il n'existe pas réellement de bonne manière de placer les figurines, et il leur faudra faire preuve d'abstraction. Mais l'amusement est garanti!



CONSTRUCTIONS ARCANIQUES

Le monde de Warhammer abrite de très nombreuses constructions renfermant de grands pouvoirs. Parfois, cela vient de l'emplacement sur lequel elles ont été bâties, d'autres fois, c'est l'activité passée ou présente des occupants qui les leur aura donnés. Quoi qu'il en soit, une bataille livrée à proximité d'un de ces lieux sera toujours d'une nature particulière.

Une construction arcanique peut être traitée soit comme un bâtiment, soit comme un terrain infranchissable (les portes auront alors été scellées par les défenseurs). Les figurines situées à l'intérieur sont automatiquement à portée des effets de l'endroit.

EXEMPLES DE CONSTRUCTIONS ARCANIQUES

Les seules limites sont fixées par votre imagination, mais certains préfèrent s'en tenir aux types de bâtiments érigés par leur armée.

L'ACROPOLE DES HÉROS

Cet endroit a été élevé il y a bien longtemps, peut-être même remonte-t-il à l'époque des Anciens eux-mêmes. Entre ses murs, à moitié ensevelies sous les pierres et les mousses, on peut voir les statues de quelques rois et héros du passé, ceux dont la mémoire imprègne encore l'endroit.

Toute unité située dans un rayon de 6 ps autour de l'Acropole des Héros est *tenace*. Toute unité à l'intérieur de cette construction bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher au corps à corps.

BRASSERIE NAINE

La bière naine est de loin le breuvage le plus recherché et apprécié dans tout le monde de Warhammer. En fait, des armées entières font souvent de grands détours pour s'en procurer (en l'achetant ou par la force). Il n'est donc pas surprenant que la plupart des nains aient solidement fortifié ces lieux et prennent bien garde à laisser à l'extérieur des barriques de bière frelatée afin que l'envahisseur se jette sur elles dès son arrivée.

Toute unité située dans un rayon de 6 ps autour d'une Brasserie Naine devient *immunisée à la psychologie* et *tenace* (les effets du houblon fermenté aident à ignorer la peur). Une unité naine dans un rayon de 6 ps autour de la Brasserie Naine fait preuve d'un tel fanatisme qu'elle en devient *indémoralisable*, mais doit réussir un test de Commandement préalable avec un modificateur de -3 si elle veut sortir hors de l'aire d'effet du bâtiment.

Josef Bugman

CHAPELLE DU GRAAL

On en trouve également partout à travers le monde, élevées là où des chevaliers bretonniens ont rencontré la Dame du Lac. Nombre d'entre elles sont abandonnées et en ruine, mais le pouvoir de la Dame du Lac est tel qu'il a imprégné ces pierres à jamais.

Toute unité appartenant à une armée des forces de l'Ordre (voir page 136) et située dans un rayon de 6 ps autour de la Chapelle du Graal bénéficie d'une *régénération (6+)*. Les unités bretonniennes situées dans ce même rayon sont en plus *tenaces*.

MANOIR HANTÉ

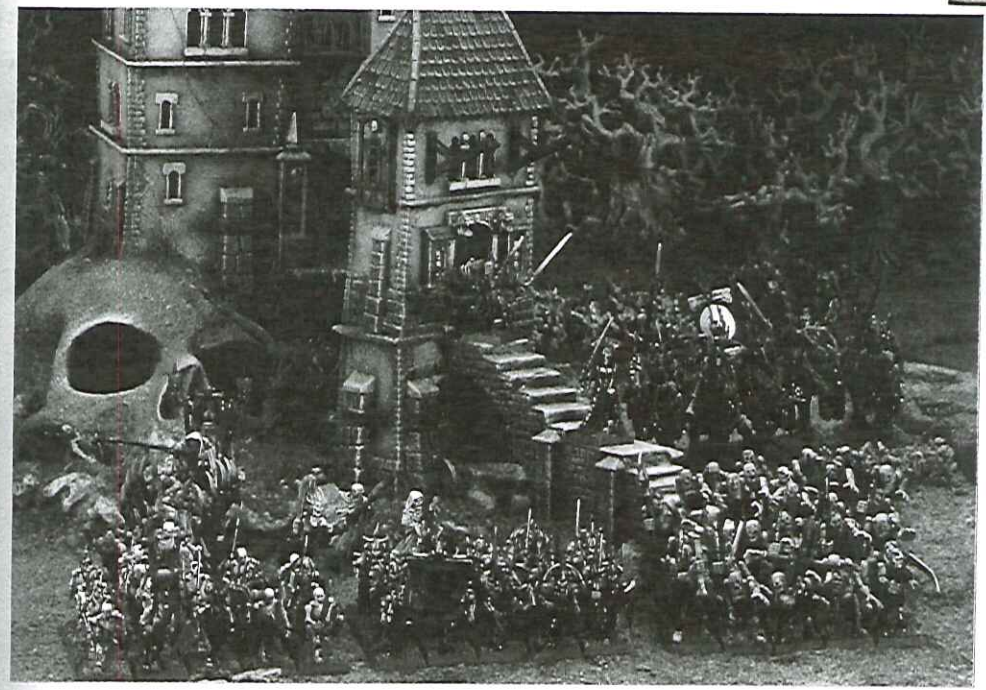
La plupart des tours ou manoirs hantés furent jadis l'habitation d'un nécromancien et l'endroit où il exerça en secret ses sombres pouvoirs. Ce nécromancien est sans doute mort depuis bien longtemps, mais les esprits invoqués sont restés, comme le découvrira celui qui en passe la porte.

Il s'agit normalement d'un bâtiment, mais ce peut être également une ruine ou une caverne. À la fin de la phase de tir, toute unité dans un rayon de 6 ps autour du Manoir Hanté subit 1D6 touches de Force 1 pour représenter les attaques spectrales des gardiens des lieux. La nature immatérielle de ces attaques interdit toute sauvegarde d'armure. Toute unité à l'intérieur d'un Manoir Hanté provoque la *peur*.

SPHINX NÉHÉKHARIEN

Les souverains de Nehekhara emprisonnèrent les esprits du désert dans de grands temples. Les légendes racontent que celui qui invoque un sphinx en tire un grand pouvoir, s'il parvient à triompher de sa duperie.

Au début du tour de chaque joueur, celui dont c'est le tour peut choisir un de ses personnages situé dans un rayon de 6 ps autour du sphinx pour tenter de répondre à ses énigmes. La figurine doit effectuer un test d'Initiative. En cas d'échec, le sphinx dévore une partie de l'âme de l'insolent, lequel perd 1 Point de Vie, sans sauvegarde d'armure possible. En cas de réussite, la figurine bénéficie pour le reste de la partie d'une de ces règles spéciales, déterminée aléatoirement : Charge Dévastatrice, Coup Fatal Héroïque ou Maître du Savoir (Mort). Cette dernière est inutilisable par un non Sorcier (en fait, seul un Sorcier pourra utiliser les sorts !), mais que voulez-vous, les sphinx ont toujours eu un humour bien étrange.



AUTEL SIGMARITE

Sigmar Heldenhammer livra de nombreuses batailles pour défendre l'Empire naissant contre les forces de la Destruction. Sigmar a quitté ce monde depuis bien longtemps déjà, mais le peuple de sa nation pense qu'il veille toujours sur lui. Ce ne pourrait être que de la simple superstition, cependant, les créatures maléfiques semblent plus vulnérables à proximité de ces lieux…

Toute figurine appartenant aux forces de la Destruction (voir les règles des alliés, page 136) et située dans un rayon de 6 ps autour de l'autel doit relancer ses sauvegardes invulnérables réussies.

TOUR DE SANG

Les murs de cette tour exsudent en permanence un liquide rouge. La puanteur qui s'en dégage a des effets même sur les guerriers les moins endurcis, les plongeant dans une fureur sanguinaire.

Toute unité située dans un rayon de 6 ps autour d'une Tour de Sang est sujette à la *haine*. Toute unité des forces de la Destruction située dans ce même rayon est également *frénétique*. Dès que l'unité sort de ce rayon, elle perd sa *haine/frénésie*.

TOUR DE SORCIER

Les praticiens de la magie sont des personnes solitaires qui rechignent à fréquenter les gens ordinaires. Il n'est donc pas rare que les plus grands d'entre eux se fassent construire de hautes tours, qui leur servent à la fois d'habitation, de bibliothèque et de forteresse.

Un Sorcier se trouvant dans un rayon de 3 ps autour de la tour est supposé y chercher de nouveaux sorts, il est donc considéré comme connaissant tous les sorts de son(ses) domaine(s) de magie pour la phase en cours. Si plusieurs Sorciers se trouvent dans ce rayon, déterminez aléatoirement celui qui bénéficie de ses effets en début de phase de magie (aucune bibliothèque ne peut contenir l'ego de deux sorciers lancés dans une recherche de connaissance).

CHOISIR VOTRE ARMÉE

Vous avez lu les règles et vous avez sans doute hâte de mettre à l'épreuve vos capacités de général. Il est temps de rassembler votre armée.

LIVRES D'ARMÉES

Chacun des peuples du monde de Warhammer dispose de son propre livre d'armée.

Un livre d'armée contient l'historique d'une armée, des informations sur ses couleurs, des astuces de peinture, mais aussi toutes les règles et les profils de ses figurines, et une liste d'armée qui vous permettra d'organiser vos unités.

VALEURS EN POINTS

Chaque figurine de Warhammer se voit assigner une valeur en points, donnée dans sa liste d'armée. Celle-ci reflète son efficacité sur le champ de bataille.

Plus la valeur en points d'un guerrier est élevée, meilleur il est : il peut être plus fort, plus endurant, plus courageux, mieux équipé, etc.

Un humble lancier de l'Empire est un soldat moyen, qui coûte aux alentours de 5 points, tandis qu'un puissant et redoutable Dragon est plus proche des 300 points. Le coût de base d'un guerrier peut la plupart du temps être modifié par des équipements et des capacités optionnelles.

En additionnant le coût en points de toutes les figurines que vous avez choisies, vous obtiendrez le coût en points total de chacune de vos unités, puis celui de votre armée. Sachant l'importance des coûts en points, vous pourrez ainsi jauger la force de votre force. Une horde de deux cents gobelins peut s'avérer aussi efficace qu'une vingtaine de chevaliers en armure lourde, ce qui n'est pas forcément évident lorsqu'on regarde les figurines. La plupart des batailles de Warhammer impliquent des armées adverses d'une même valeur en points.

Question d'équilibre

Dans le même ordre d'idée, il est bon de signaler que vos batailles ne doivent pas nécessairement être équilibrées, c'est-à-dire que vous n'êtes pas obligé de jouer une armée d'une même valeur en points que celle de l'adversaire. De telles parties restent inhabituelles, mais elles vous permettent de jouer des derniers carrés héroïques, des charges suicidaires, ou simplement de donner un handicap à un joueur plus expérimenté.

TAILLE DE LA PARTIE

Pour jouer une bataille de Warhammer, vous devez vous entendre avec votre adversaire sur la taille de la partie. Plus elle sera importante, plus élevée sera la valeur en points totale de chaque armée. Celle-ci détermine le nombre maximum de points que vous pouvez utiliser pour recruter vos troupes.

Par exemple, vous pouvez décider de jouer une partie à 3 000 points, auquel cas la valeur combinée de tous les guerriers de l'une ou l'autre des armées ne pourra pas excéder 3 000. Normalement, ceci implique que les armées feront souvent un peu moins de 3 000 points, car il est peu évident de dépenser tous les points disponibles jusqu'au dernier.

La valeur que vous choisirez dépend du temps que vous pouvez accorder à la partie. Une bataille de 2 000 à 3 000 points fera un affrontement de belle taille, pouvant de plus être joué en une soirée. D'un autre côté, une partie de 1 000 points, ou moins, peut s'avérer tout aussi amusante. Ces batailles durent généralement une heure, ce qui est idéal pour une bataille sur le pouce ou pour essayer de nouvelles unités ou tactiques. Les parties plus importantes demandent proportionnellement plus de temps (et de place), un affrontement à 4 000 points prenant en général l'essentiel d'une journée.

Anciens livres

Au moment où est écrit ce livre, certains livres d'armées contiennent un système de sélection d'armée différent de celui qui est décrit ici. Il faut alors signaler la seule exception aux principes énoncés dans les règles de base et avancées (voir page 11) : le système détaillé ici prend le pas et remplace effectivement celui qui est décrit dans ces anciens livres d'armées.

LA LISTE D'ARMÉE

Une fois que les joueurs se sont mis d'accord sur la taille de la partie, chacun choisit son armée à l'aide du livre d'armée approprié et des modalités présentées ci-dessous.

LE GÉNÉRAL

Une armée doit toujours inclure au moins un Seigneur ou Héros pour la commander.

Toute armée doit contenir un Général. Celui-ci vous représente, car il donne les ordres qui conditionneront les mouvements, les tirs, les sorts et les attaques de vos troupes.

TROIS UNITÉS MINIMUM

Une armée doit toujours inclure au moins trois unités en plus de ses Seigneurs et Héros.

Une armée ne mérite pas ce nom si elle n'est pas composée d'une grande quantité de guerriers !

CATÉGORIES D'UNITÉ

Chaque liste d'armée classe les troupes en plusieurs catégories. Dans une partie standard, il existe une limite au nombre de points pouvant être dépensés dans certaines catégories précises.

SEIGNEURS

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de vos points en Seigneurs.

Les Seigneurs sont les plus puissants personnages de votre armée, des individus doués d'un talent martial ou magique particulier.

HÉROS

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de vos points en Héros.

Les Héros sont des personnages mineurs, pas aussi puissants que les Seigneurs, mais bien plus forts que vos troupes ordinaires.

SORCIERS ET DOMAINES DE MAGIE

Certains Seigneurs et Héros sont des sorciers et ont accès à un ou plusieurs domaines de magie. Bien que vous ne généreriez pas les sorts de vos sorciers avant le début de la bataille (voir page 142), vous devez noter sur la liste de vos troupes le domaine de magie que chacun de vos sorciers va utiliser. Si vous disposez d'un sorcier capable de choisir des sorts spécifiques, il doit aussi le faire à ce moment-là.

UNITÉS DE BASE

Vous devez dépenser au moins 25% de vos points en unités de Base.

Les unités de Base sont des troupes emblématiques qui forment le cœur de toute armée d'un peuple donné. À la différence des autres catégories, vous n'êtes pas limité dans le nombre de points que vous pouvez dépenser en unités de Base.

Certaines unités de Base ne sont pas prises en compte dans le nombre minimum de points que vous devez dépenser dans cette catégorie (ceci est parfois dit sous la forme "ne compte pas dans le nombre minimum d'unités de Base que votre armée doit inclure", ou des variantes) ni même dans le nombre minimum d'unités que doit contenir votre armée. En fait, ces unités ne comptent dans aucune catégorie, uniquement dans la valeur en points de l'armée.

UNITÉS SPÉCIALES

Vous pouvez dépenser jusqu'à 50% de vos points en unités Spéciales.

Les unités Spéciales sont toujours des régiments d'élite capable d'ancrer une ligne composée de guerriers ordinaires ou d'accomplir des exploits.

UNITÉS RARES

Vous pouvez dépenser jusqu'à 25% de vos points en unités Rares.

Les unités Rares regroupent les guerriers les moins répandus : les monstres, les machines étranges et les soldats les plus aguerris. Les unités Rares sont souvent extrêmement puissantes, mais il faut un bon général pour les utiliser au mieux.

PERSONNAGES SPÉCIAUX

Les livres d'armée de Warhammer incluent les règles de plusieurs personnages spéciaux. Il s'agit de meneurs réputés et de mages puissants, dont les exploits (ou les exactions) sont connus du monde entier, comme l'Empereur Karl Franz, Grom la Panse des Monts Brumeux, le seigneur vampire Vlad von Carstein, et bien d'autres.

Ce sont des individus exceptionnels et, en ce qui concerne le choix d'une armée, ils sont uniques : chacun ne peut être inclus qu'en un seul exemplaire dans une armée.

Chef de Guerre Gobelin de la Nuit

CHOIX SIMILAIRES

Une armée ne peut pas inclure plus de trois choix Spéciaux du même type, et pas plus de deux choix Rares du même type.

Pour renforcer encore le côté peu commun des unités Rares et Spéciales, il existe une limite au nombre d'unités du même type que votre armée peut contenir. Après tout, cela reste logique : si toutes les armées de l'Empire n'ont pas le même nombre de canons, par exemple, la quantité de machines de ce type reste limitée. Rappelez-vous que la limite ne s'applique qu'aux unités Spéciales et Rares du même type, et non au total des unités Spéciales ou Rares.

Par exemple, une armée de l'Empire contenant son maximum de 3 régiments de Joueurs d'Épée pourrait aussi inclure une paire de Mortiers, une paire de Grands Canons et des Pistoliers, tant qu'elle a assez de points pour les recruter.

Notez que cette limite ne prend en compte que le type d'unité, pas sa taille ni ses options. Si un joueur haut elfe prend une unité de 20 Heaumes d'Argent avec boucliers et une de 10 sans boucliers (ou une autre de 20 sans boucliers), il aura toujours, au bout du compte, deux unités de Heaumes d'Argent - la taille et l'équipement n'ont aucune importance.

Deux Unités pour un Choix

Certaines unités peuvent parfois être indiquées comme occupant un seul choix ; par exemple, 1 ou 2 Enfants du Chaos pouvant être pris pour un seul choix d'unité Rare. Comme vous vous en doutez, cela signifie que ces deux unités comptent pour une seule. Ainsi, une armée de Guerriers du Chaos de 2 000 points peut aligner de 1 à 4 Enfants du Chaos. Si elle en contient 1 ou 2, ils comptent comme un choix d'unité Rare. Si elle en contient 3 ou 4, ils comptent comme deux choix.

Noble Haut Elfe

GRANDE ARMÉE

Une grande armée peut inclure jusqu'à 6 choix Spéciaux et 4 choix Rares similaires.

Si vous sélectionnez une armée de 3 000 points ou plus, on considère qu'il s'agit d'une "grande armée" disposant d'assez d'appuis politiques, d'argent ou de muscles pour s'attirer les services d'un grand nombre de troupes insolites : jusqu'à 6 choix Spéciaux et 4 choix Rares similaires.

Par exemple, si l'armée de l'Empire dont nous parlions plus tôt passait de 2 000 à 4 000 points, elle pourrait inclure jusqu'à 6 régiments de Joueurs d'Épée, en plus de ses autres choix d'unités Spéciales.

RÉSUMÉ DU CHOIX D'UNE ARMÉE

L'armée doit inclure au moins trois unités n'étant pas des personnages, plus un Seigneur ou un Héros comme Général.

	LIMITES EN POINTS	CHOIX SIMILAIRES
SEIGNEURS	Jusqu'à 25%	Pas de limite
HÉROS	Jusqu'à 25%	Pas de limite
BASE	25% ou plus	Pas de limite
SPÉCIAL	Jusqu'à 50%	Jusqu'à 3 *(6 pour une Grande Armée de 3 000 points ou plus)*
RARE	Jusqu'à 25%	Jusqu'à 2 *(4 pour une Grande Armée de 3 000 points ou plus)*

ARMÉES ALLIÉES

Une partie de Warhammer oppose généralement deux armées, mais cela ne signifie pas que le jeu est limité à deux joueurs, loin de là ! En combinant plusieurs armées pour former de vastes alliances, il est possible d'impliquer un grand nombre de joueurs dans une même bataille. Les parties mettant en scène des armées composites de cette sorte inaugureront parfois des alliances étranges, il vous faudra donc imaginer une bonne raison de faire combattre côte à côte deux forces normalement ennemies - à moins que vous ne préfériez ne pas vous en soucier !

Pour forger des alliances, commencez par diviser les joueurs en deux équipes. Elles ne doivent pas forcément compter le même nombre de joueurs, mais si vous jouez une partie qui utilise les valeurs en points (voir page 132), il est bon de prendre en compte l'ampleur de la collection de chacun, afin de garder une bataille équilibrée. Les joueurs peuvent alors choisir leurs armées et commencer à jouer.

Par exemple, cinq joueurs décident de livrer une grande bataille, avec 5 000 points par camp. Phil collectionne des ogres, Alessio des skavens, Jervis des Rois des Tombes, Jeremy des orques et gobelins et Matt dirige des elfes sylvains.

Ils veulent inventer une histoire expliquant le pourquoi de la bataille, et décident que les Rois des Tombes représentent les guerriers morts-vivants d'un ancien roi des tertres enseveli à la lisière de la forêt d'Athel Loren, patrie des elfes sylvains. Les skavens convoitent un artefact de malepierre qui selon la légende repose aux côtés du roi des tertres, et ont engagé une bande de mercenaires ogres et une tribu de peaux-vertes pour mettre à sac les tumulus. Mais les skavens n'ont pas pris en compte la réaction hostile des elfes sylvains à l'encontre de leur présence…

En fonction du narratif et de la taille des armées de chaque joueur, il a donc été décidé que 2 000 points de skavens, 2 000 d'orques et gobelins et 1 000 points d'ogres formeraient un camp, tandis que l'autre serait composé d'une alliance improbable de 2 500 de Rois des Tombes et de 2 500 points d'elfes sylvains.

ALLIANCE ET ALIGNEMENT

Porte-étendard Lion Blanc

Certaines armées ne s'allient pas facilement ; l'histoire du monde de Warhammer est remplie de sang, de rancunes ancestrales et de batailles, et les différentes alliances qui peuvent unir ses factions n'ont pas toutes la même solidité. Il est donc important de déterminer l'alignement de chaque armée du monde de Warhammer pour jauger des alliances les plus probables, en les divisant entre les camps ancestraux de l'Ordre et de la Destruction.

LES FORCES DE L'ORDRE

Les armées des forces de l'Ordre partagent plus ou moins les mêmes buts (bien que les détails diffèrent). Dans l'ensemble, elles regroupent des peuples plus intéressés par la création (au sens large) que par la destruction. Les forces de l'Ordre désirent apporter à leur peuple la paix et la prospérité et construire (ou reconstruire) leur royaume. Gardez cependant à l'esprit que le terme "paix" est relatif : les forces de l'Ordre ne sont pas unies, et passent autant de temps à s'entre-déchirer lors de querelles frontalières ou de joutes diplomatiques qu'à affronter les forces de la Destruction. Néanmoins, lorsque les ténèbres recouvrent le monde, ces nations mettent leurs différends de côté pour opposer un front uni à la menace.

Les forces de l'Ordre sont : **les hauts elfes, les nains, les elfes sylvains, l'Empire, la Bretonnie et les hommes-lézards.**

LES FORCES DE LA DESTRUCTION

Les forces de la Destruction ne cherchent qu'à abattre toute civilisation, à jeter à bas les tours lumineuses des hauts elfes, brûler les villes de l'Empire et piller les forteresses des nains. Lorsqu'elles partent en guerre, elles ne laissent que carnage et malheur dans leur sillage. Cela ne signifie pas pour autant qu'elles sont unies par leurs buts impies, loin de là…

Elles sont tout aussi susceptibles de s'entre-tuer que de s'allier face à un ennemi commun, que ce soit pour apaiser leurs divinités païennes, accomplir leurs buts secrets ou simplement satisfaire leur perpétuelle soif de sang.

Les forces de la Destruction sont : **les skavens, les Guerriers du Chaos, les hommes-bêtes, les démons du Chaos, les elfes noirs, les Comtes Vampires et les orques & gobelins.**

FORCES NON ALIGNÉES

Tous les royaumes et tous les peuples que nous avons décrits jusqu'ici sont assez faciles à classer. Hormis les intrigues politiques et les éventuelles trahisons, chacun présente un front à peu près uni, dans le sens où ses armées marchent toutes sous la bannière de l'Ordre ou de la Destruction. Il existe toutefois une poignée de factions dont l'alignement est plutôt difficile à juger. Les ogres, par exemple, sont de célèbres soldats de fortune prêts à se battre pour n'importe quel maître du moment qu'or et nourriture sont au programme. Ailleurs, les Rois des Tombes composent davantage un ensemble de royaumes individuels qu'un peuple uni, et chacune de leurs armées est soumise à la volonté propre de son souverain. Ces forces peuvent se battre au nom de l'Ordre comme de la Destruction.

Les forces Non Alignées sont : **les Royaumes Ogres et les Rois des Tombes.**

"Maaaaaais mon livre d'armée dit que..."

Les alliances entraînent souvent des questions, concernant surtout la manière dont les règles d'une armée influent sur ses alliés. Il y a tant de règles spéciales à Warhammer qu'il est impossible de couvrir toutes les interactions possibles ; vous devrez parfois vous mettre d'accord avec l'adversaire pour que la partie ne s'enlise pas. Les conseils donnés dans cette section ne sont là que pour vous inspirer. S'ils ne sont pas adaptés aux circonstances, à vous de trouver un autre moyen de vous sortir de la situation donnée !

ALLIÉS FIABLES

Les unités issues d'armées différentes mais partageant le même alignement (Ordre ou Destruction - les forces non alignées ne peuvent qu'être des alliés peu fiables, voir plus loin) sont considérées comme des alliés fiables. Elles se battent dans un but commun (ou partagent des buts assez proches pour que cela ne fasse aucune différence), et cette cause commune est souvent renforcée par des siècles d'amitié.

Les alliés fiables sont considérés comme des "unités amies" à tout point de vue. Cependant, si une règle n'affecte qu'une race spécifique, elle n'affecte pas les unités amies d'une autre race.

Ceci implique que, par exemple, les unités composées d'alliés fiables :

- *Peuvent utiliser la règle spéciale Présence Charismatique d'un Général allié.*

- *Peuvent être rejointes par des personnages alliés.*

- *Infligent des tests de panique à leurs alliés lorsqu'elles sont détruites, fuient à travers eux, etc.*

- *Comptent comme étant des unités amies pour ce qui est de diriger des sorts, des capacités, etc. C'est-à-dire qu'elles peuvent recevoir des sorts d'amélioration, mais pas de malédiction, de dommages directs ou de projectiles magiques, etc.*

Liés par le Sang

Les alliés fiables peuvent utiliser la règle Tenez vos Rangs ! d'une Grande Bannière alliée, mais seulement s'ils appartiennent au même peuple/royaume que le porteur de la bannière (en d'autres termes, s'ils ont été choisis dans le même livre d'armée). Par exemple, une unité de nains ne peut pas profiter de la présence d'une Grande Bannière haut elfe, mais peut bénéficier de celle d'une Grande Bannière naine.

MAGIE

Si une alliance n'est composée que d'alliés fiables et peu fiables, les dés de pouvoir et de dissipation générés par les vents de Magie peuvent être répartis parmi les armées alliées comme le souhaitent leurs généraux, mais ceci doit être fait avant tout lancer de sort. Les dés *canalisés* ne peuvent être utilisés que par les sorciers de l'armée du sorcier qui les a canalisés, de même que les dés générés par des objets magiques, capacités spéciales, etc.

Gobelin sur Loup

ALLIÉS PEU FIABLES

Les unités des forces non alignées sont souvent considérées comme des alliés peu fiables, car on ne peut pas toujours compter sur elles. Ceci ne signifie pas que l'un des deux camps a de bonnes raisons de ne pas faire confiance à l'autre, mais simplement qu'il se méfie… Ceci est aussi vrai pour une alliance entre deux forces de ce type : il est aisé d'imaginer deux armées de Rois des Tombes s'alliant pour repousser un envahisseur, tout en gardant un œil l'une sur l'autre, au cas où…

Les alliés peu fiables suivent les règles des alliés fiables, si ce n'est :

- *Qu'ils ne peuvent pas utiliser la règle Présence Charismatique d'un Général allié.*
- *Qu'ils ne peuvent pas utiliser la règle Tenez vos Rangs ! d'une Grande Bannière alliée.*
- *Qu'un personnage ne peut pas rejoindre une unité d'alliés peu fiables.*

ALLIÉS DÉSESPÉRÉS

L'Ordre et la Destruction ne font cause commune qu'en des circonstances désespérées. Les unités des forces de l'Ordre comptent les unités des forces de la Destruction comme des alliés désespérés, et vice-versa.

Les unités de votre armée traitent les alliés désespérés comme des unités ennemies qui ne peuvent pas être chargées, ni se faire tirer dessus, ni être visées par des sorts. Le seul moment où ils comptent comme des amis est lorsqu'un sort ou autre effet inflige des dégâts aux unités amies.

MAGIE

Si une armée contient des alliés désespérés, les dés de pouvoir et de dissipation générés par les vents de magie doivent être répartis aussi équitablement que possible entre les diverses factions. Si c'est impossible, déterminez aléatoirement qui reçoit chaque dé surnuméraire. Les dés *canalisés* ne peuvent être utilisés que par l'armée du sorcier qui les a générés, de même que les dés générés par des objets magiques, des capacités spéciales, etc. Notez que les sorciers n'ont pas le droit de dissiper les sorts ennemis qui visent uniquement des alliés désespérés.

Dans ce cas, les alliés désespérés reçoivent des dégâts aussi, exactement comme une unité amie.

Cela signifie que, par exemple, les unités d'alliés désespérés :

- *Ne peuvent pas utiliser la règle Présence Charismatique d'un Général allié.*
- *Ne peuvent pas utiliser la règle Tenez vos Rangs ! d'une Grande Bannière alliée*
- *Ne peuvent pas être rejointes par des personnages alliés.*
- *Doivent effectuer des tests de terrain dangereux lorsqu'elles fuient à travers des alliés.*
- *Ne comptent pas comme des unités amies pour ce qui est de diriger des sorts.*
- *Ne causent pas de tests de panique chez leurs alliés.*

ALLIANCES FRAGILES

Certains peuples, en particulier les skavens et les elfes noirs, sont si sournois qu'ils ne font même pas confiance à leurs propres congénères. Pire, leur simple présence suffit à gâter les relations entre les autres factions. Ainsi, une alliance qui inclut des skavens ou des elfes noirs compte automatiquement comme une alliance fragile.

Une alliance fragile suit, au début de la partie, toutes les règles habituelles en fonction des alignements. Cependant, chaque joueur de l'alliance doit jeter un dé au début de son tour. Sur un résultat de 1 à 3, toutes ses alliances comptent comme étant moins fiables d'un "cran" pour le reste de la bataille (hormis dans le cas des alliés désespérés).

Porte-étendard Elfe Noir

GRANDE ALLIANCE

Les règles des alliés peuvent être utilisées pour des batailles de n'importe quelle taille, depuis des escarmouches avec quelques centaines de points par camp, jusqu'à des massacres de plusieurs milliers de points. Afin de renforcer le côté épique de pareils affrontements, toute alliance contenant au moins trois armées de 2 000 points ou plus est considérée comme une grande alliance commandée par un héros charismatique.

Une grande alliance utilise toutes les règles présentées plus tôt. De plus, chaque camp nomme l'un de ses généraux Général Suprême, l'individu habile et imposant qui a forgé l'alliance et a su imposer son autorité à tous ses soldats. La prestance d'un général de cette trempe est si grande que la portée de sa règle Présence Charismatique est doublée pour toute la durée de la bataille !

RÉSUMÉ DES ALIGNEMENTS

Forces de l'Ordre	Forces de la Destruction	Forces Non Alignées
Hauts Elfes	Guerriers du Chaos	Royaumes Ogres
Nains	Hommes-bêtes	Rois des Tombes
Elfes Sylvains	Démons du Chaos	
Empire	Comtes Vampires	
Bretonnie	Orques & Gobelins	
Hommes-lézards	Elfes Noirs	
	Skavens	

	Fiable	Peu Fiable	Désespéré
Peut utiliser la *présence charismatique* d'un Général allié	Oui	Non	Non
Peut utiliser la règle *Tenez vos Rangs !* d'une Grande Bannière alliée	*	Non	Non
Peut être rejoint par des personnages alliés	Oui	Non	Non
Cause des tests de *panique* chez les alliés	Oui	Oui	Non
Compte comme une unité amie pour ce qui est des sorts	Oui	Oui	Non
Doit effectuer des tests de terrain dangereux lorsqu'il fuit à travers des alliés	Non	Non	Oui
Peut utiliser une Grande Bannière alliée de la même race	Oui	Non	Non

* Seulement s'ils sont issus du même livre d'armée.

Mangeur d'Hommes ogre

JOUER UNE BATAILLE DE WARHAMMER

Vous avez lu les règles, rassemblé votre armée, et vous avez hâte de flanquer une bonne raclée à votre adversaire! Il est plus que temps de préparer et de jouer une bataille de Warhammer...

Deux armées se rencontrent, par hasard ou non, et doivent en découdre. Qui sait quels funestes exploits ensanglanteront le champ de bataille? Peu importe que les belligérants luttent pour la gloire, la vengeance, la justice ou le sang: le carnage commencera dès le lever du soleil, et seule l'extermination de l'ennemi ou la tombée de la nuit y mettra fin.

Bien entendu, deux batailles ne se ressemblent jamais, il est donc important de faire varier les détails, comme le mode de déploiement et la manière dont est déterminé le vainqueur. Ceci permet en outre de mettre en scène des types d'affrontement particuliers, comme un combat dans une passe de montagne, la défense d'une tour de guet, etc., bref, un scénario!

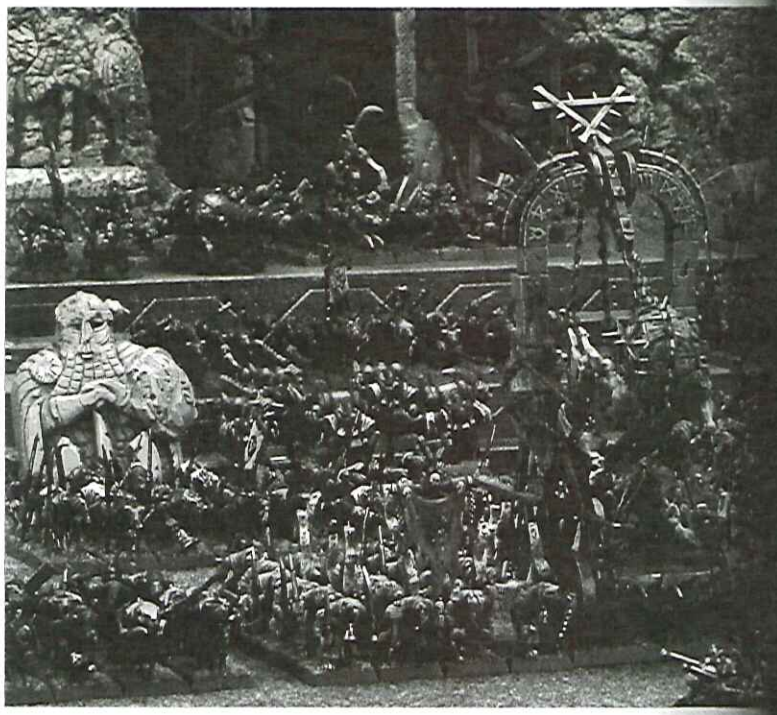
Les scénarios donnés dans les pages qui suivent représentent des batailles rangées, impliquant des armées d'une taille équivalente et des décors ne donnant aucun avantage particulier à l'un ou l'autre camp. Ils ont été conçus pour que chaque camp ait les mêmes chances de l'emporter et ne sont assortis que de rares règles spéciales.

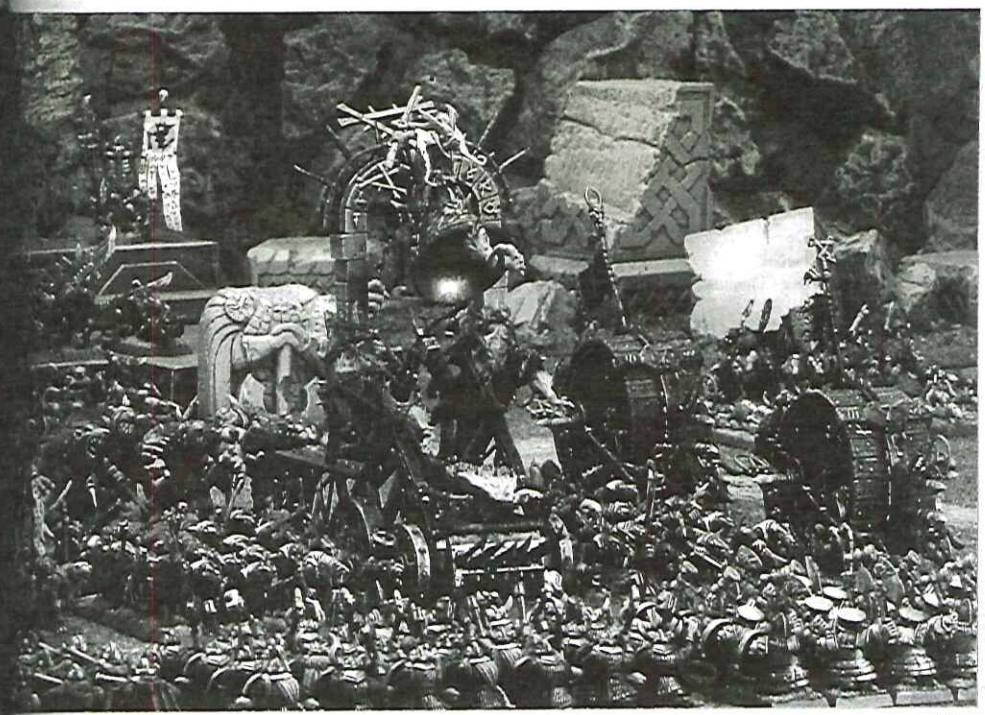
Il existe deux manières de déterminer la bataille que vous allez jouer. La première est de laisser faire le hasard, en jetant un dé et en consultant le tableau ci-dessous.

1D6	Bataille Rangée
1	Lignes de Bataille (page 144)
2	Attaque à l'Aube (page 145)
3	La Bataille du Col (page 146)
4	Sang et Gloire (page 148)
5	Rencontre Fortuite (page 149)
6	La Tour de Guet (page 150)

La deuxième méthode consiste à discuter avec votre adversaire afin de vous mettre d'accord sur le type d'engagement que vous souhaitez tous les deux jouer. Ceci vous évitera de tomber sur un scénario qui ne satisfait personne...

Chaque scénario de bataille rangée vous donne toutes les informations pour préparer la partie, réparties dans les catégories suivantes: **Armées** (le plus souvent deux armées de même valeur en points, choisies selon le système décrit page 132), **Champ de Bataille, Déploiement, Premier Tour, Durée de la Bataille, Conditions de Victoire** et **Règles Spéciales**. Ce format est celui de tous les scénarios pour Warhammer, et pas seulement ceux de ce livre.





L'une des qualités de Warhammer est qu'il existe de nombreuses manières de livrer bataille. A la différence des échecs ou des dames, qui ne peuvent être joués que d'une seule manière, les pièces de jeu et le terrain peuvent être totalement différents d'une partie sur l'autre. Plus vous jouerez, et plus vous aurez envie d'essayer des déploiements insolites, des armées de tailles variées, et même d'ajouter des règles spéciales. Les possibilités sont inépuisables: la seule limite est votre imagination.

Décors improvisés

N'hésitez pas à utiliser ce qui vous tombe sous la main comme décor lorsque vous débutez. Nous avons tous employé une boîte à chaussures pour représenter un manoir, ou des livres et un torchon pour simuler une colline. Le plus important est de disposer de nombreux décors sur la table, car l'expérience ludique n'en sera que meilleure.

CHAMP DE BATAILLE

Une fois vos armées choisies, il vous faudra préparer un champ de bataille adéquat à l'aide des décors de votre collection.

Vous devez disposer au moins 1D6+4 éléments de décor sur le champ de bataille, choisis parmi votre collection (en sélectionnant les règles des pages 116-131 que vous allez employer pour chaque élément).

Vous pouvez à la place effectuer 1D6+4 jets sur le tableau des décors aléatoires pour déterminer quels éléments jalonnent le champ de bataille.

TABLEAU DES DÉCORS ALÉATOIRES

2D6	Résultat
2	**Hameau de l'Ordre** 1D3 bâtiments, 1D3 séries d'obstacles, plus un Sanctuaire déterminé selon le résultat "3" de ce tableau.
3	**Sanctuaire** Jetez un autre D6 : 1 – Chapelle du Graal 2 – Acropole des Héros 3 – Tour de Sorcier 4 – Temple Sigmarite 5 – Pierre Gardienne 6 – Brasserie Naine
4	**Structure Sinistre** Jetez un autre D6 : 1 – Autel de Khaine 2 – Ancienne Fosse Commune 3 – Pierre Maudite 4 – Manoir Hanté 5 – Idole de Gork (ou de Mork ?) 6 – Tour de Sang
5	**Colline** Jetez un autre D6 : 1, 2 ou 3 – Colline ordinaire 4 – Temple des Crânes 5 – Pente Escarpée 6 – Enclume de Vaul
6	**Bâtiment** Une tour de guet, un manoir ou autre bâtiment "ordinaire" du même type.
7	**Forêt Mystérieuse**
8	**Obstacles** Trois sections de 6 ps de l'un des obstacles suivants. Jetez 1D6 : 1 – Clôture 2 – Mur 3 – Barricade Resplendissante 4 – Enceinte Consacrée 5 – Barrière Surnaturelle 6 – Relancez le dé
9	**Rivière Mystérieuse**
10	**Mystère Magique** Jetez 1D6 : 1 – Statue Sinistre 2 – Ruines Antiques 3 – Sphinx Nehekharien 4 – Portail Magique 5 – Puits de Vie 6 – Cercle Magique
11	**Marais** Jetez 1D3 : 1 – Le Sang de la Terre 2 – Sable Mouvant de Khemri 3 – Marais Putride
12	**Camp de la Destruction** 1D3 bâtiments, 1D3 séries d'obstacles, plus une Structure Sinistre déterminée selon le résultat "4" de ce tableau.

Une fois que vous avez déterminé les décors, tirez au dé. En commençant par le joueur qui a obtenu le meilleur résultat, les joueurs alternent le placement des éléments de décor (ou des groupes d'éléments) jusqu'à ce que tous aient été posés.

Notez que le scénario *La Tour de Guet* spécifie les éléments à disposer. Si vous tirez ce scénario et que vous n'avez pas de tour sous la main, utilisez un autre bâtiment ou déterminez un autre scénario.

DÉPLOIEMENT

Une fois le décor planté, il est temps de passer au déploiement. Un scénario est souvent assorti d'une carte indiquant les zones de déploiement, ainsi que d'instructions sur la manière de déployer les armées. Générez les sorts de vos sorciers avant de les déployer, comme expliqué dans le chapitre Références.

DÉPLOIEMENT ALTERNÉ

Lorsqu'un scénario exige le déploiement alterné des unités, tirez au dé pour savoir qui commence : chaque joueur déploie à tour de rôle l'une de ses unités dans sa zone de déploiement. Toutes les machines de guerre d'une armée sont déployées au même moment (à la place d'une seule unité ordinaire), mais pas nécessairement au même endroit. Tous les personnages d'une armée doivent être déployés en dernier, comptant là encore comme le déploiement d'une seule unité, et eux aussi peuvent être déployés en différents points de la zone de déploiement. Lorsqu'un scénario stipule que les armées doivent être déployées ainsi, les joueurs tirent au dé pour savoir qui joue en premier, mais celui qui a fini de déployer son armée en premier peut ajouter +1 à son jet de dé.

RÉSERVES

Certains scénarios exigent que des unités entrent en jeu en tant que réserves. Elles suivent les règles des renforts, données page 27, avec les modalités additionnelles suivantes :

- Les unités qui n'ont normalement pas le droit de se déplacer (certains autels ou machines) sont placées en contact avec le bord de table.

- Les personnages peuvent choisir d'entrer en jeu soit seuls, soit avec une unité qu'ils ont le droit de rejoindre. Si le scénario prévoit de jeter un dé pour déterminer quand et où arrivent les renforts, déclarez que le personnage rejoint l'unité avant de jeter le moindre dé. Dans ce cas, effectuez un seul jet de dé pour l'ensemble.

PREMIER TOUR

Suivez les instructions du scénario pour savoir quel camp joue en premier. Les différents scénarios utilisent diverses méthodes ; certaines sont basées sur un tir au dé, d'autres dépendent de qui s'est déployé le plus rapidement.

DURÉE DE LA BATAILLE

La plupart des batailles rangées durent six tours de jeu, aux termes desquels le vainqueur est déterminé par les Conditions de Victoire. Certains scénarios utilisent toutefois une méthode alternative pour déterminer la durée de la bataille. Dans ce cas, elle est détaillée dans sa description.

Il va sans dire que si votre adversaire capitule, la partie se termine et vous gagnez. Il ne vous reste plus qu'à lui proposer de jouer la revanche !

CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque scénario dispose de conditions de victoire propres départageant les joueurs.

POINTS DE VICTOIRE

De nombreuses batailles rangées font appel aux points de victoire pour déterminer facilement qui remporte la partie. Pour gagner une bataille de ce type, vous devez soit exterminer complètement l'armée ennemie, soit marquer au moins deux fois plus de points de victoire que votre adversaire. Tout autre résultat est une égalité.

Les points de victoire sont avant tout accordés pour la destruction des unités ennemies, mais certains exploits, comme la perte du général adverse ou la capture d'un étendard, accordent aussi des points de victoire, afin de représenter leur impact sur l'issue de la bataille. D'une manière générale, tout ce qui peut améliorer le moral de votre armée ou décourager l'ennemi rapporte des points de victoire. À la fin de la partie, chaque joueur marque des points de victoire pour avoir accompli les actions suivantes :

Morts ou en Fuite

Chaque unité ennemie détruite ou ayant fui hors de la table rapporte un nombre de points de victoire égal à sa valeur en points.

Par exemple, une unité qui a coûté 351 points à votre adversaire vous rapporterait 351 points de victoire. Bien entendu, les unités puissantes rapportent plus que les unités faibles.

Le Roi est Mort

Si le Général ennemi est tué ou s'est enfui hors de la table, il vous rapporte un bonus de 100 points de victoire supplémentaires.

Un Général qui coûte 234 points rapporte 334 points de victoire s'il est tué ou a fui hors de la table (234 pour sa valeur, et 100 points puisqu'il s'agit du Général).

Étendards Capturés

Vous marquez un bonus de 25 points de victoire supplémentaires par porte-étendard ennemi retiré en raison de la règle Vaillant Sacrifice (voir page 94), ou tué au corps à corps (rappelez-vous que ceci ne peut survenir qu'une fois que le reste de l'unité, à l'exception du champion, a été tué). Si le porteur de la Grande Bannière a été tué dans ces circonstances, sa mort vous rapporte à la place 100 points de victoire.

Un porteur de la Grande Bannière ennemi qui coûte 95 points vous rapporte 195 points de victoire si vous le tuez dans les circonstances ci-dessus (95 pour son coût, 100 puisqu'il porte la Grande Bannière). Notez que si un porte-étendard de n'importe quel type est tué par une attaque de tir, un sort ou tout autre effet n'étant pas au corps à corps, les points de victoire supplémentaires ne sont pas accordés (on considère que l'ennemi récupère la bannière tombée avant que vos troupes puissent mettre la main dessus).

Défi Inégal

Si l'un de vos champions d'unité tue un personnage ennemi lors d'un défi, vous gagnez 50 points de victoire de plus pour le récompenser cet exploit.

Si l'un de vos champions tue un personnage ennemi valant 92 points, vous marquez 142 points de victoire (92 pour son coût et 50 pour le Défi Inégal).

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Certains scénarios font appel à des règles uniques qui confèrent des capacités insolites ou imposent des restrictions. Ces éléments sont regroupés et détaillés dans les Règles Spéciales du scénario.

Créer un beau champ de bataille

Lorsque vous disposez le décor, vous pouvez vous contenter de poser les éléments où bon vous semble, mais il vous faudra un peu de bon sens pour tirer le meilleur parti de la bataille à venir. Un champ de bataille est plus beau (et permet une partie plus agréable) si ses décors sont éparpillés de manière à peu près équitable : cela donne du piment au jeu et permet de recréer un paysage réaliste. Dans le même ordre d'idée, vous voudrez sans doute grouper les éléments de décor similaires afin de renforcer le thème narratif de votre table. Si vous avez plusieurs bâtiments et murs, pourquoi ne pas les réunir pour former un hameau et employer les murs pour tracer les limites de ses champs et de ses chemins ? Les champs de bataille montrés dans ce livre ont tous été mis en place en suivant cette approche narrative, mais il ne s'agit que d'une option parmi d'autres. Les possibilités sont infinies…

Roi des Tombes

BATAILLE 1

LIGNES DE BATAILLE

Dans le monde de Warhammer, les disputes se règlent souvent sur le champ de bataille. Un raid lancé par un seigneur de guerre ambitieux, une querelle territoriale, ou une insulte mal digérée peuvent tous donner lieu à un affrontement, le vainqueur y gagnant butin et honneur tandis que le perdant ne reçoit que disgrâce et trépas.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit page 142.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table.

Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités, comme décrit page 142. Les unités peuvent être placées n'importe où dans leur zone de déploiement, à plus de 12 ps de la ligne médiane de la table.

PREMIER TOUR

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer le premier ajouter +1 au résultat de son dé.

DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

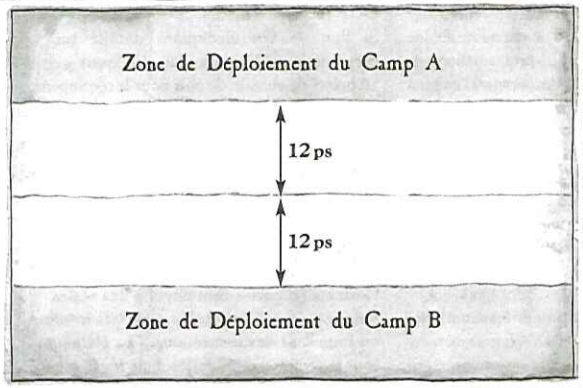
Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur de la bataille, comme décrit page 143.

RÈGLES SPÉCIALES

Aucune.

Un classique intemporel
Le scénario Lignes de Bataille est un classique du jeu de bataille et, étant le scénario le plus simple, il est idéal pour vos premières parties. De plus, les autres scénarios sont pour la plupart des variantes de celui-ci.

Cartes des batailles rangées
Les cartes de ce chapitre indiquent les zones de déploiement mais pas le décor. Rappelez-vous que vous devez poser au moins 1D6+4 éléments de décor (voir page 142) et que plus il y en a, mieux c'est.



Placer le décor
Créer un champ de bataille miniature sur lequel combattre est un exercice passionnant. Les meilleurs champs de bataille représentent des paysages évocateurs et offrent de nombreux défis tactiques aux généraux, qui vont devoir utiliser au mieux ces éléments.

BATAILLE 2

ATTAQUE À L'AUBE

Lorsque deux armées se rencontrent, elles commencent généralement par bivouaquer et attendent le lendemain pour se battre. Alors que les premiers rayons du soleil apparaissent, les deux camps se rapprochent et gagnent les positions que leur ont assignées leurs généraux respectifs. Mais il arrive que certaines unités se perdent, et obligent ainsi leurs officiers à revoir leurs plans.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit page 142.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table.

Le joueur qui a remporté le tir au dé doit déployer son armée entière en premier. Avant de déployer chaque unité, jetez un dé et référez-vous au tableau de déploiement pour déterminer où elle sera placée - ceci représente le fait qu'elle gagne le champ de bataille dans le noir, à moitié endormie. Les unités dotées de la règle spéciale *éclaireurs* ne jettent pas le dé sur le tableau, et se déploient selon les modalités de leur règle spéciale, une fois les déploiements ordinaires terminés. Les personnages peuvent être déployés seuls, en jetant un dé sur le tableau comme n'importe quelle unité, ou avec une unité qu'ils ont le droit de rejoindre (annoncez-le clairement avant d'effectuer le jet de dé déterminant où l'unité et le personnage qu'elle contient vont se déployer).

Une fois que le joueur a fini de se déployer, son adversaire doit en faire autant, en jetant le dé comme décrit plus haut pour chacune de ses unités.

PREMIER TOUR

Après le déploiement, le joueur qui s'est déployé en deuxième jette un dé. Sur un résultat de 6, il peut choisir qui joue en premier. Sur un résultat de 1 à 5, c'est son adversaire qui choisit.

DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur de la bataille, comme décrit page 143.

RÈGLES SPÉCIALES

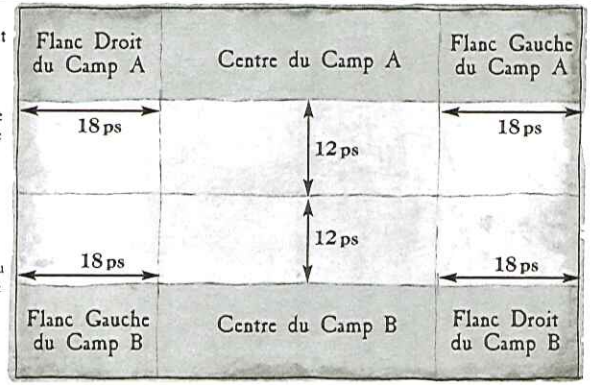
Aucune.

Noble Elfe Sylvain

Tableau de Déploiement

1: Flanc Gauche: L'unité entière doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12 ps de la ligne médiane et à moins de 18 ps de la largeur de table située à gauche du joueur.

2: Flanc Droit: L'unité entière doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12 ps de la ligne médiane et à moins de 18 ps de la largeur de table située à droite du joueur.



3-5: Centre: L'unité entière doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12 ps de la ligne médiane et à plus de 18 ps des largeurs de table.

6: Au choix: L'unité entière doit être placée dans la moitié de table du joueur, à plus de 12 ps de la ligne médiane.

BATAILLE 3

LA BATAILLE DU COL

La plupart des royaumes du monde de Warhammer sont séparés par des chaînes de montagnes qui ne peuvent être franchies qu'en empruntant des cols. Ces défilés sont par conséquent des points stratégiques vitaux et donnent l'occasion à un défenseur de repousser ceux qui voudraient envahir ses terres.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit page 142. La bataille va se jouer sur la longueur de la table, dans un défilé étroit bordé de montagnes infranchissables (les longueurs de table).

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table. Notez que dans le cadre de cette bataille rangée, la partie va se dérouler dans le sens de la longueur de la table et non dans celui de sa largeur, comme montré sur la carte ci-dessous.

Les unités peuvent être déployées n'importe où dans leur moitié de table, à plus de 12 ps de la ligne médiane.

Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités sur la table, en utilisant la méthode décrite page 142.

PREMIER TOUR

Après le déploiement, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a fini de se déployer le premier ajoute +1 au dé.

DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur de la bataille, comme décrit page 143.

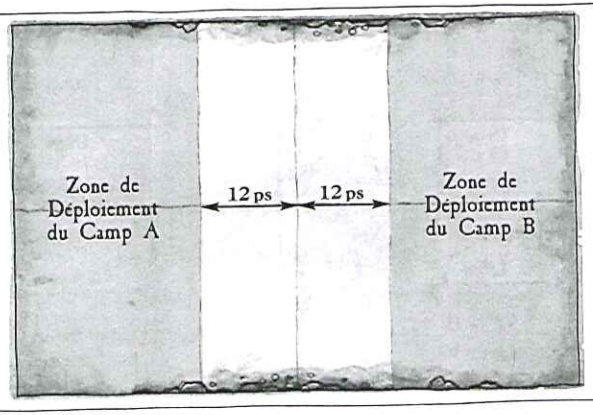
RÈGLES SPÉCIALES

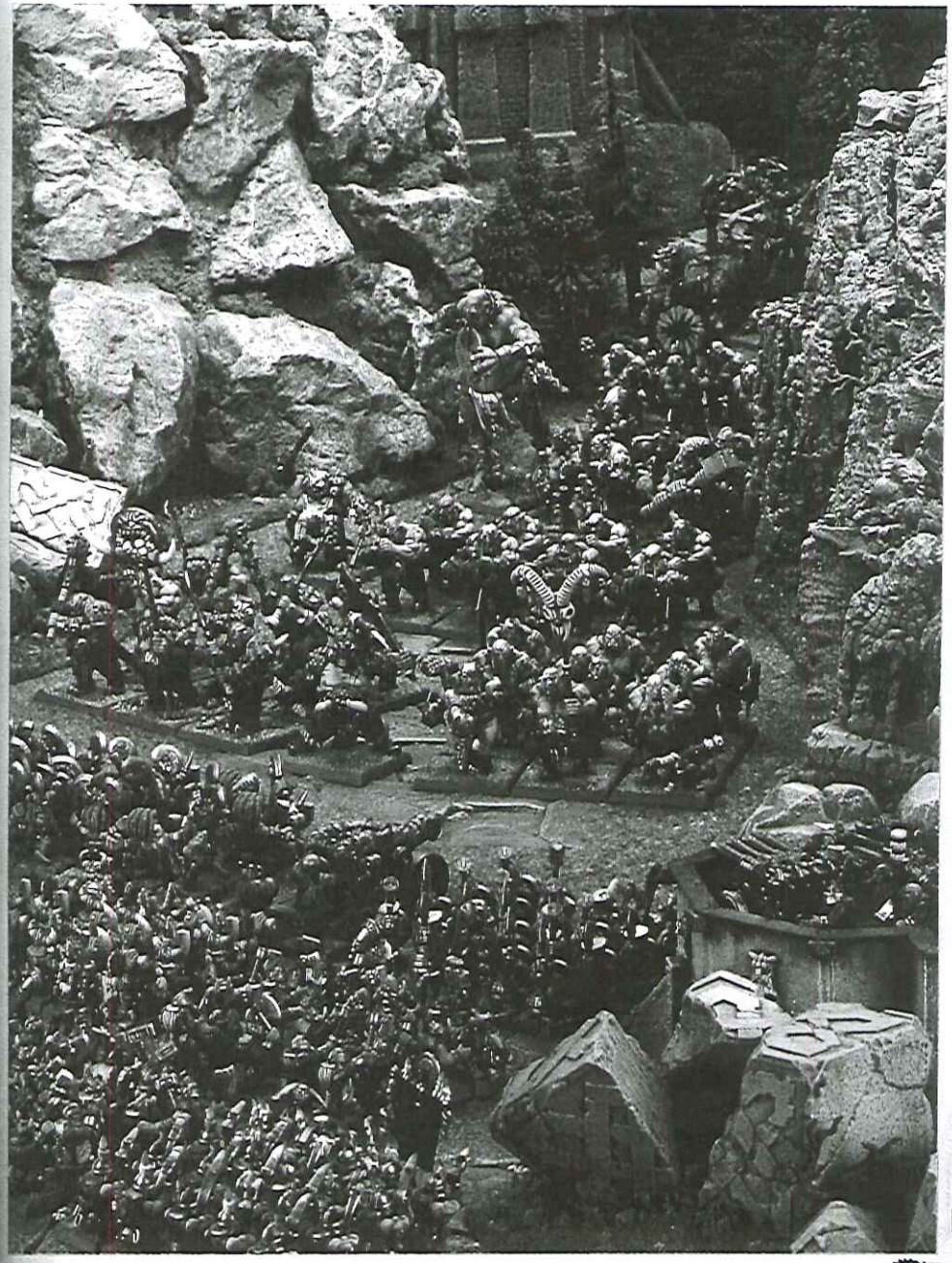
Goulet

La bataille se déroule dans une passe bordée de falaises. Les longueurs de table comptent comme du terrain infranchissable. Selon les règles habituelles, les unités qui fuient peuvent se frayer un chemin à travers du terrain infranchissable et disparaître de la table (on imagine qu'elles escaladent les falaises ou, plutôt, meurent en essayant). Les autres unités (y compris les renforts) ne peuvent pas entrer en jeu par les longueurs de table, à moins qu'il ne s'agisse de *volants* ou d'*éthérés*. Du coup, les unités qui poursuivent ou effectuent une charge irrésistible, à moins d'être des *volants* ou des *éthérés*, doivent s'arrêter à 1 ps des longueurs de table.

Élu du Chaos

Dois-je fabriquer des montagnes ?
La carte indique la position des falaises, mais vous n'êtes pas obligé de les représenter sur le champ de bataille : les limites de la table s'en chargent…





BATAILLE 4

SANG ET GLOIRE

Les batailles livrées dans le monde de Warhammer sont d'une violence rare. Chaque général essaie de décupler la férocité de ses soldats au moyen de discours enflammés, en leur rappelant leurs victoires passées et la vilenie de l'ennemi. Puis, dans un grand cri, la bataille commence. Au final, l'une des lignes finira par faiblir et se briser, abandonnant les lieux à l'ennemi.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit page 142.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé pour savoir quel joueur choisit la moitié de table dans laquelle il va se déployer. L'adversaire se déploie dans l'autre moitié de table. Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités, comme décrit page 142.

Les unités peuvent être placées n'importe où dans leur zone de déploiement, à plus de 9 ps de la ligne médiane de la table et à plus de 9 ps de ses largeurs (soit à peu près au milieu de la zone).

PREMIER TOUR

Une fois le déploiement terminé, tirez au dé pour savoir quel joueur va jouer en premier. Celui qui a terminé de se déployer le premier ajoute +1 au résultat du dé.

DURÉE DE LA BATAILLE

La partie dure six tours de jeu ou jusqu'à ce qu'une des deux armées abandonne le terrain, ce qui se produit lorsque son Niveau de Bravoure est égal ou inférieur à son Seuil de Déroute (voir ci-dessous).

CONDITIONS DE VICTOIRE

La première armée à faire dérouter l'adversaire remporte la partie (voir ci-dessus). Si aucune armée n'est en déroute à la fin de la partie, ou si elles atteignent leur Seuil de Déroute au même moment, utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur (voir page 143).

RÈGLES SPÉCIALES

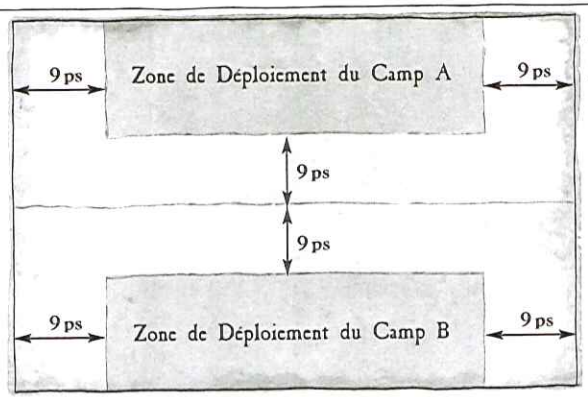
Seuil de Déroute : Le seuil d'une armée est égal à 1 par tranche de 1000 points, en arrondissant à l'entier supérieur. Ainsi, une armée comptant jusqu'à 1000 points a un Seuil de Déroute de 1, une armée entre 1001 et 2000 points a un Seuil de Déroute de 2, etc.

Niveau de Bravoure : Ce paramètre est égal au nombre de bannières présentes dans l'armée (y compris la Grande Bannière), plus 2 pour le Général. Les unités en fuite et celles temporairement hors de la table restent prises en compte.

Porte-étendard Squelette

Taille de la table

Nos cartes représentent la plupart du temps une surface de jeu d'1,80 x 1,20 m. Cependant, si vous conservez les proportions, ces cartes peuvent être reportées sur une table de n'importe quelle taille. Notez que la distance séparant les armées doit dans l'idéal rester la même.



Dilemme

Les conditions de victoire de type "mort subite" de ce scénario signifient qu'il est important pour chaque armée de disposer d'assez de bannières au début de la partie afin de ne pas dérouter dès les premiers tours. Par exemple, une armée de 2000 points devra comprendre en plus de son Général au moins une bannière si elle ne veut pas dérouter à peine déployée !

RENCONTRE FORTUITE

BATAILLE 5

Il n'est pas rare que deux armées se rencontrent et se déploient immédiatement depuis leur colonne de marche. Le plus souvent, les combats éclatent alors que certains éléments de l'armée en sont encore à progresser vers le champ de bataille - les généraux n'ont pas toujours le luxe de planifier leurs manœuvres.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Installez le décor comme décrit page 142.

DÉPLOIEMENT

Dans ce scénario, la table est divisée en deux moitiés d'un coin à l'autre, comme indiqué sur la carte. Les joueurs tirent au dé et le vainqueur choisit les deux coins opposés qui diviseront la surface de jeu, ainsi que la moitié de table dans laquelle chacun va se déployer.

Le joueur qui a gagné le tir au dé doit d'abord déployer toute son armée. Avant de déployer une armée, jetez un dé pour chaque unité, ainsi que pour chaque personnage et machine de guerre. Sur un résultat de 1, l'unité doit être gardée en réserve (voir les règles spéciales des réserves à droite). Une fois que chaque unité a jeté un dé, les unités n'étant *pas* gardées en réserve peuvent être déployées dans leur zone de déploiement, n'importe où mais à plus de 6 ps de la ligne médiane.

Une fois que le premier joueur s'est déployé, son adversaire en fait autant, selon les modalités décrites précédemment.

PREMIER TOUR

Après le déploiement, le joueur qui s'est déployé en deuxième jette un dé. Sur un résultat de 6, il peut choisir qui joue en premier. Sur un résultat de 1 à 5, c'est son adversaire qui choisit.

DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille dure six tours de jeu, ou jusqu'à ce que la limite de temps prévue soit écoulée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Utilisez les points de victoire pour déterminer le vainqueur de la bataille, comme décrit page 143.

RÈGLES SPÉCIALES

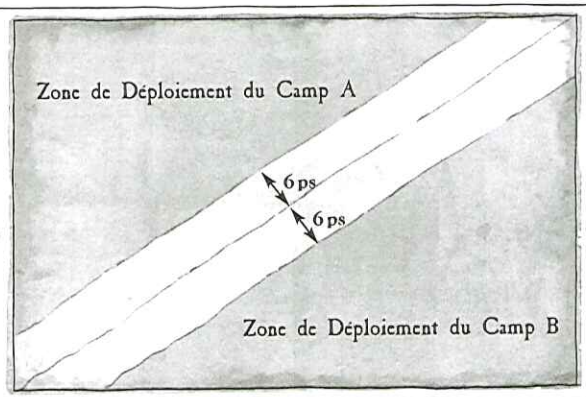
Réserves

Les réserves ne sont pas déployées au début de la bataille. À la place, elles entrent en jeu lors d'un tour choisi par leur joueur, en suivant les règles des renforts, page 27. Elles peuvent entrer en jeu par n'importe quel point de la longueur de table de leur zone de déploiement.

Esclave Skaven

Le facteur aléatoire

Ce scénario introduit un nouvel élément aléatoire, sous la forme des réserves, lequel pourra mettre à mal les plans les mieux huilés. Ne pas se laisser décontenancé par un brusque revers de fortune sera un vrai test de vos capacités de général. D'un autre côté, si votre adversaire s'avère désorganisé, allez-vous mettre le paquet pour le vaincre, ou avancer avec prudence ?



Qui est le meilleur général ?

Les joueurs se chamaillent souvent pour déterminer qui d'entre eux est le meilleur tacticien. Jouer une série de trois batailles vous aidera à le découvrir, bien plus qu'en un seul affrontement. Une option intéressante consiste à inverser les rôles en échangeant le commandement des armées avec l'adversaire pour voir si vous pouvez faire mieux que lui.

BATAILLE 6

LA TOUR DE GUET

Un bon chef de guerre protège son territoire en y érigeant un réseau de tours de guet et autres points fortifiés. Ces bâtiments disposent d'une petite garnison, dont le devoir est de surveiller les frontières afin de prévenir l'état-major de toute incursion. Elle doit également tenir bon le temps que des renforts arrivent.

ARMÉES

Chaque joueur choisit ses forces dans son livre d'armée, jusqu'au total prévu avant la bataille.

CHAMP DE BATAILLE

Posez la tour de guet comme décrit ci-dessous, puis placez les autres décors comme décrit page 142. La tour de guet compte comme étant le premier des 1D6+4 éléments devant être disposés.

La Tour de Guet

Un bâtiment doit être placé au centre de la table. Une tour de guet est idéale, mais n'importe quel édifice fera l'affaire. Si vous n'en avez pas, utilisez tout autre élément de décor de votre choix.

DÉPLOIEMENT

Tirez au dé qui contrôle la tour de guet au début de la bataille. Le joueur qui contrôle la tour peut déployer s'il le souhaite une seule unité d'infanterie de Base de 20 figurines maximum dans la tour. L'unité n'aura pas le droit de quitter volontairement la tour avant que le premier tour de jeu ne soit terminé.

L'adversaire choisit alors dans quelle moitié de table il va se déployer. Les joueurs alternent le déploiement de leurs unités, en commençant par celui qui ne contrôle pas la tour, comme décrit page 142. Les unités peuvent être déployées n'importe où dans leur moitié de table, à plus de 12 ps de la ligne médiane.

PREMIER TOUR

Le joueur qui ne contrôle pas la tour joue en premier.

DURÉE DE LA BATAILLE

Jetez 1D6 à la fin de chaque tour de jeu, à partir de la fin du quatrième. Ajoutez le numéro du tour au résultat. Si le total est 10 ou plus, la bataille s'arrête immédiatement. Si le total est inférieur à 10, elle se poursuit pendant encore au moins un tour de jeu.

CONDITIONS DE VICTOIRE

À la fin de la bataille, le camp qui contrôle la tour de guet remporte la partie. La tour de guet est contrôlée par l'unité qui l'occupe ou, si elle n'est pas occupée, par l'unité n'étant pas en fuite la plus proche d'elle. Dans le cas peu probable où aucun des joueurs ne contrôle la tour, utilisez les points de victoire pour déterminer qui remporte la bataille, comme décrit page 143.

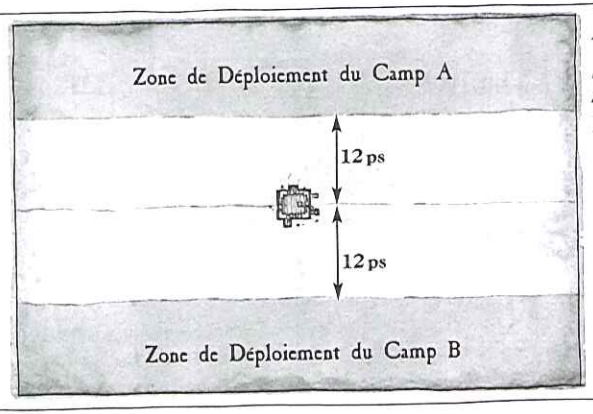
RÈGLES SPÉCIALES

Aucune.

Capitaine de l'Empire

"Le meilleur mortier d'une tour est la vaillance de sa garnison."

– Graf Boris Todbringer, Comte Electeur de Middenheim



La tour de guet
Une tour de guet est un élément de décor utile et polyvalent. Il en existe un kit plastique, mais vous pouvez aussi construire votre propre version de cet édifice.

RÉFÉRENCES

La dernière section de ce livre est remplie d'informations toutes plus utiles les unes que les autres.

Vous y trouverez un bestiaire complet regroupant les profils de chaque figurine existant dans la gamme courante et le type de troupe auquel elle appartient, vous pourrez donc jouer avec n'importe quelle armée ou découvrir les capacités de chacun de vos ennemis.

Les huit domaines de magie sont décrits ensuite, tout un arsenal pyrotechnique que le moindre joueur se plaira à déclencher sur son adversaire.

Plus de 80 objets magiques vous sont également proposés, allant de l'arme à l'armure, la bannière, ou le talisman. Chacun d'eux est accessible à n'importe quelle armée.

Enfin, nous vous proposons des feuilles de référence et un index complet qui vous aidera à retrouver rapidement la page où figure la règle que vous avez besoin de vérifier.

BESTIAIRE

Les caractéristiques données dans les listes qui suivent vous permettront de commencer à jouer à Warhammer sans attendre, en piochant simplement dans votre collection de figurines Citadel. Une fois que vous aurez choisi votre armée, l'étape suivante sera de vous procurer le livre d'armée correspondant.

Les livres Warhammer Armées vous fournissent la valeur en points de la moindre de vos figurines afin que vous puissiez construire votre armée. Ces valeurs en points ne sont pas données ici, car elles tiennent compte des éventuelles règles spéciales qui s'appliquent à chaque figurine, lesquelles n'ont pas non plus été rappelées pour plus de simplicité.

Pour décider de l'équipement de chaque figurine, regardez-la et convenez avec votre adversaire de ce qu'elle porte. Notez aussi que les profils des différents champions sont également absents.

Légende des Types de Troupes

Inf = Infanterie
BG = Bête de Guerre
Cav = Cavalerie
InfM = Infanterie Monstrueuse
BM = Bête Monstrueuse
CavM = Cavalerie Monstrueuse
Mon = Monstre
Char = Char
Nuée = Nuée
Un = Unique
MG = Machine de Guerre

BRETONNIE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Pèlerin du Graal	4	2	2	3	3	1	3	1	8	Inf
Seigneur Bretonnien	4	6	3	4	4	3	6	4	9	Inf
Damoiselle	4	3	3	3	3	2	3	1	7	Inf
Fée Enchanteresse	5	4	4	3	3	3	5	1	9	CavM
- Silvaron	10	5	0	4	4	3	5	2	8	-
Trébuchet	-	-	-	-	7	4	-	-	-	MG
- Servant	4	2	2	3	3	1	3	1	5	-
Chevalier du Graal	4	5	3	4	3	1	5	2	8	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Reliquaire du Graal	4	2	2	3	3	6	3	4	8	Inf
Chevalier de Sinople	4	7	3	4	4	3	6	4	9	Cav
- Coursier d'Ombre	8	4	0	4	3	1	4	1	5	-
Hippogriffe	8	4	0	5	5	4	4	4	8	Mon
Roi Louen	4	7	5	4	4	3	7	5	9	Inf
- Beaquis	8	5	0	5	5	4	6	4	9	Mon

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Chevalier Errant	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	
Chevalier du Royaume	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Homme d'Arme	4	2	2	3	3	1	3	1	5	Inf
Sergent Monté	4	3	3	3	3	1	3	1	6	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	
Paladin	4	5	3	4	4	2	5	3	8	Inf
Archer	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Inf
Chevalier Pégase	4	4	3	3	4	2	4	1	8	CavM
- Pégase	8	3	0	4	-	-	4	2	7	-
Prophétesse	4	3	3	3	3	3	3	1	8	Inf
Chevalier de la Quête	4	4	3	4	3	1	4	1	8	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Pégase Royal	8	3	0	4	4	3	4	2	7	BM

NAINS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
- Ingénieur	3	4	4	3	4	1	2	1	9	-
Canon	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
- Ingénieur	3	4	4	3	4	1	2	1	9	-
Tueur de Démons	3	7	3	4	5	3	5	4	10	Inf
Tueur de Dragons	3	6	3	4	5	2	4	3	10	Inf
Seigneur Nain	3	7	4	4	5	3	4	4	10	Inf
Canon à Flammes	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Catapulte	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
- Ingénieur	3	4	4	3	4	1	2	1	9	-
Gyrocoptère	-	4	-	4	5	3	2	2	9	Un
Martelier	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Inf
Brise-fer	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Inf

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Josef Bugman	3	6	5	4	5	2	4	3	10	Inf
Longue Barbe	3	5	3	4	4	1	2	1	9	Inf
Maître Ingénieur	3	4	5	4	4	2	2	2	9	Inf
Mineur	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf
Canon Orgue	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Arbalétrier	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf
Seigneur des Runes	3	6	4	4	5	3	3	2	9	Inf
Maître des Runes	3	5	4	4	4	2	2	2	9	Inf
Thane	3	6	4	4	5	2	3	3	9	Inf
Thorek Tête en Fer	3	6	4	4	5	3	3	2+1	10	Un
- Kraggi	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
- Garde de l'Enclume	3	5	3	4	4	1	2	1	9	-
Thorgrim	3	7	6	4	5	7	4	4	10	Un
- Porteur	3	5	3	4	-	-	3	4	-	-
Arquebusier	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf
Tueur de trolls	3	4	3	3	4	1	2	1	10	Inf
Guerrier	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Inf

ROIS DES TOMBES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Géant d'Os	6	3	0	6	5	6	1	4	8	Mon
Charognard	2	3	0	3	4	2	3	2	4	BG
Char	-	-	-	-	4	4	3	-	-	Char
- Squelette	-	3	2	3	-	-	2	1	7	-
- Monture Squelette	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-
Porte-enseigne	4	4	3	4	4	2	3	2	8	Inf
Khalida	6	6	4	4	5	3	9	5	10	Inf
Haut Prêtre Liche	4	3	3	3	3	3	2	1	9	Inf
Prêtre Liche	4	3	3	3	3	2	2	1	8	Inf
- Garde de l'Arche	4	3	3	4	4	1	3	2	8	-
Catap. à Crânes Hurlants	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3	-
Settra	4	7	4	5	5	4	4	5	10	Inf
- Char	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char
- Monture Squelette	8	2	-	3	-	-	2	1	-	-

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Monture Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	5	BG
Cavalier Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	5	Cav
- Monture Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	5	-
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3	Inf
Gardien des Tombes	4	3	3	4	4	1	3	1	8	Inf
Roi des Tombes	4	6	4	5	5	4	3	4	10	Inf
Prince des Tombes	4	5	4	4	5	3	3	3	9	Inf
Scorpion des Tombes	7	4	0	5	5	4	3	4	8	BM
Nuée des Tombes	4	3	0	2	2	5	1	5	10	Nuée
Ushabti	5	4	0	6	4	3	3	3	10	InfM

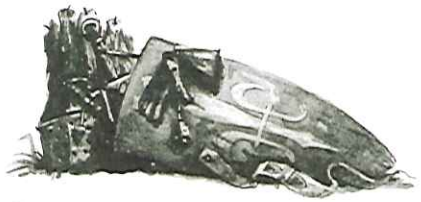
EMPIRE

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Archidiacre	4	4	3	4	4	3	4	2	9	Inf
Archer	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf
Balthasar Gelt	4	3	3	3	4	3	3	1	8	Inf
Sorcier de Bataille	4	3	3	3	3	2	3	1	7	Inf
Capitaine	4	5	5	4	4	2	5	3	8	Inf
Arbalétrier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf
Empereur Karl Franz	4	6	5	4	4	3	6	4	10	Inf
Griffe Mortelle	6	6	-	5	5	4	5	4	8	Mon
Flagellant	4	2	2	3	3	1	3	1	10	Inf
Franche Compagnie	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf
Général de l'Empire	4	5	5	4	4	3	5	3	9	Inf
Grand Maître	4	6	3	4	4	3	6	4	9	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Grand Théogoniste	4	5	3	4	4	3	4	2	9	Inf
Grand Canon	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Joueur d'Épée	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Inf
Griffon	6	5	-	5	5	4	5	4	7	Mon
Hallebardier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf
Arquebusier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf
Canon Feu d'Enfer	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Batterie Tonn. de Feu	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7	-
Dragon Impérial	6	6	-	6	6	6	3	5	8	Mon
Pégase Impérial	8	3	-	4	4	3	4	2	6	BM
Chevalier du Cercle Intérieur	4	4	3	4	3	1	3	1	8	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Chevalier	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Kurt Helborg	4	7	3	4	4	3	6	4	9	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Ludwig Schwarzhelm	4	6	5	4	4	2	5	3	8	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Luthor Huss	4	5	3	4	4	2	4	2	8	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Maître Ingénieur	4	3	4	3	3	2	3	1	7	Inf
Mortier	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Escorteur	4	3	4	3	3	1	3	1	7	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Pistolier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Lancier	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Inf
Tank à Vapeur	spécial	-	-	6	6	10	-	spécial	-	Un
- Commandant	-	-	4	-	-	-	-	-	10	Un
Épéiste	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Inf
Autel de Guerre	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char
- Destrier	8	3	-	3	-	-	3	1	5	-
Prêtre-guerrier	4	4	3	4	4	2	4	2	8	Inf
Seigneur Sorcier	4	3	3	3	4	3	3	1	8	Inf

HAUTS ELFES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Alith Anar	5	7	7	4	3	3	9	4	10	Inf
Archer	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Inf
Archimage	5	4	4	3	3	3	5	1	9	Inf
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant	5	4	4	3	3	1	5	1	8	-
Caradryan	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Inf
Mage Dragon	5	4	4	3	3	2	6	2	8	Inf
Prince Dragon	5	5	4	3	3	1	6	2	9	Cav
- Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-
Patrouilleur Ellyrien	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Cav
- Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-
Eltharion	5	8	6	4	3	3	8	4	10	Inf
- Ailes d'Orage	6	6	0	5	5	5	7	4	8	Mon
Grand Aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8	BM



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Griffon	6	5	0	5	5	4	5	4	7	Mon
Korhil	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Inf
Char de Chrace	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Char
- Aurige	-	5	4	4	-	-	5	1	8	-
- Lion de Guerre	8	5	-	5	-	-	4	2	-	-
Mage	5	4	4	3	3	2	5	1	8	Inf
Dragon Lunaire	6	6	0	6	6	6	3	5	8	Mon
Noble	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Inf
Garde Phénix	5	5	4	3	3	1	6	1	9	Inf
Prince	5	7	6	4	3	3	8	4	10	Inf
Garde Maritime	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Inf
Guerrier Fantôme	5	5	4	3	3	1	5	1	8	Inf
Lancier	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Inf
Heaume d'Argent	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Cav
- Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-
Dragon Solaire	6	5	0	5	6	5	4	4	7	Mon
Dragon Stellaire	6	7	0	7	6	7	2	6	9	Mon
Maître des Épées	5	6	4	3	3	1	5	2	8	Inf
Teclis	5	3	3	2	2	3	5	1	10	Inf
Char de Tiranoc	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Char
- Aurige	-	4	4	3	-	-	5	1	8	-
- Coursier Elfique	9	3	-	3	-	-	4	1	-	-
Tyrion	5	9	7	4	3	4	10	4	10	CavM
- Malhandir	10	4	0	4	3	1	5	2	7	-
Lion Blanc	5	5	4	4	3	1	5	1	8	Inf

ELFES SYLVAINS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Hamadryade	5	6	0	4	4	2	8	3	8	Inf
Dryade	5	4	0	4	4	1	6	2	8	Inf
Drycha	5	7	4	5	4	3	8	5	8	Inf
Garde Éternel	5	5	4	3	3	1	5	1	9	Inf
Dragon des Forêts	6	6	0	6	6	6	3	5	8	Mon
Garde Sylvain	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Inf
Chevalier Sylvain	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Cav
- Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-
Grand Aigle	2	5	0	4	4	3	4	2	8	BM
Grand Cerf	9	5	0	5	4	3	4	2	7	BM
Seigneur Sylvain	5	7	6	4	3	3	8	4	10	Inf
Naestra	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Inf
- Arahan	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Inf
Noble	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Inf

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Orion	9	8	5	5	5	6	9	6	10	InfM
- Chien	9	4	0	4	3	1	4	1	6	BG
Enchanteur	5	4	4	3	3	2	5	1	8	Inf
Tisseur de Charmes	5	4	4	3	3	3	5	1	9	Inf
Lémure	5	4	0	5	5	3	3	3	8	InfM
H-arbre Vénérable	5	5	0	6	6	6	2	5	9	Mon
Homme-arbre	5	5	0	6	6	6	2	5	8	Mon
Licorne	10	5	0	4	4	3	5	2	8	BM
Danseur de Guerre	5	6	4	3	3	1	6	1	8	Inf
Guerrier Faucon	5	4	4	3	3	2	5	1	8	CavM
- Faucon	1	4	0	4	3	-	5	1	5	-
Forestier	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Inf
Cavalier Sauvage	5	5	4	4	3	1	5	1	9	Cav
- Coursier Elfique	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-

HOMMES-LÉZARDS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Vénérable Stégadon	6	3	0	6	6	5	1	3	6	Mon
- Servant Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6	-
Razordon	6	3	3	5	4	3	4	2	4	BG
- Coureur Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6	-
Carnosaure	7	3	0	7	5	5	2	4	5	Mon
Chakax	4	5	0	5	5	2	3	4	8	Inf
Skink Caméléon	6	2	4	3	2	1	4	1	6	Inf
Cavalier Saurus	4	4	0	4	4	1	2	2	8	Cav
- Sang-froid	7	3	0	4	4	1	2	1	3	-
Gor-Rok	4	5	0	5	5	2	3	4	8	Inf
Nuée de la Jungle	5	3	0	2	2	5	1	5	10	Nuée
Kroq-Gar	4	6	3	5	5	3	4	5	8	Inf
- Grymloq	7	3	0	7	5	5	2	5	5	Mon
Kroxigor	6	3	0	4	4	3	1	3	7	InfM
Seigneur Kroak	4	1	3	3	5	6	1	1	9	Inf
Seigneur Mazdamundi	4	2	3	3	4	5	2	1	9	Inf
- Zlaaq	6	3	0	6	6	5	1	3	6	Mon
Oxyotl	6	4	5	4	3	2	5	3	7	Inf
Salamandre	6	3	3	5	4	3	4	2	4	BG
- Coureur Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6	-

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Kuraq-kaq Saurus	4	6	0	5	5	3	4	5	8	Inf
Kuraq Saurus	4	5	0	5	5	2	3	4	8	Inf
Saurus	4	3	0	4	4	1	1	2	8	Inf
Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6	Inf
Tupac Skink	6	4	5	4	3	2	6	3	7	Inf
Prêtre Skink	6	2	3	3	2	2	4	1	6	Inf
Tirailleur Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6	Inf
Prêtre-mage Slann	4	2	3	3	4	5	2	1	9	Inf
Stégadon	6	3	0	5	6	5	2	4	6	Mon
- Servant Skink	6	2	3	3	2	1	4	1	6	-
Tehenhauin	6	4	4	4	3	3	6	3	8	Inf
- Marée de Serpents	-	2	-	2	-	-	2	1D6	-	-
Garde du Temple	4	4	0	4	4	1	2	2	8	Inf
Chev. de Téradon	6	2	3	3	3	2	4	1	6	CavM
- Téradon	2	3	0	4	3	1	2	1	3	-
Téradon	2	3	0	4	3	1	2	1	3	BM
Tetto'cko	6	2	3	2	2	2	4	1	6	Inf
Tiktaq'to	6	4	5	4	3	2	6	3	8	CavM
- Zwup	2	3	0	4	3	1	2	1	3	-

ROYAUMES OGRES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Cogneur	6	5	3	5	5	4	3	4	8	InfM
Boucher	6	3	2	4	5	4	2	3	7	InfM
Gnoblar	4	2	3	2	3	1	3	1	5	Inf
Cannibale	6	3	0	5	5	4	2	4	8	InfM
Graissus	4	6	3	5(10)	6	6	1	3	9	Mon
Chasseur	6	5	4	5	5	4	3	4	9	InfM
- Dents de Sabre	8	4	0	4	4	2	4	3	4	BG
Ventre-dur	6	3	2	4	4	3	2	3	8	InfM
Crache-plomb	6	3	3	4	4	3	2	3	7	InfM
Mangeur d'Hommes	6	4	4	5	4	3	3	4	8	InfM
Buffle	6	3	2	4	4	3	2	3	7	InfM
Lance-ferraille	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char
- Ferrailleur	-	2	-	2	-	-	3	6	5	-
- Rhinox	6	3	-	5	-	-	2	3	-	-

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Désosseur	6	4	3	4	5	5	3	4	8	InfM
Géant Asservi	6	3	3	6	5	6	3 spécial		10	Mon
Skrag	6	5	3	5	6	5	3	4	9	InfM
Trappeur	4	2	3	2	3	1	3	1	5	Inf
Tyran	6	6	4	5	5	5	4	5	9	InfM
Yéti	7	3	0	5	4	3	4	3	7	InfM

ELFES NOIRS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Assassin	5	9	9	4	3	2	10	3	10	Inf
Corsaire	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Inf
Dragon Noir	6	6	0	6	6	6	3	5	8	Mon
Garde Noir	5	5	4	3	3	1	6	2	9	Inf
Chaudron de Sang (Matriarche)	5	4	4	3	3	1	6	2	8	Un
Char à Sang-froid	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char
- Aurige	-	5	4	4	-	-	6	1	9	-
- Sang-froid	7	3	0	4	-	-	2	1	3	-
Chev. sur Sang-froid	5	5	4	4	3	1	6	1	9	Cav
- Sang-froid	7	3	0	4	4	1	2	1	3	-
Hellebron	5	7	6	4	3	3	9	4	10	Inf
Arbalétrier	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Inf
Pégase Noir	8	3	0	4	4	3	4	2	6	BM
Cavalier Noir	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Cav
- Coursier Noir	9	3	0	3	3	1	4	1	5	-
Grande Matriarche	5	6	6	4	3	2	8	3	9	Inf
Dynaste	5	7	6	4	3	3	8	4	10	Inf
Exécuteur de Har Ganeth	5	5	4	4	3	1	5	1	8	Inf
Harpie	5	3	0	3	3	1	5	2	6	Inf
Hydre de Guerre	6	4	0	5	5	5	2	7	6	Mon
- Maître des Bêtes	6	4	4	3	3	1	5	2	8	-
Kouran	5	5	4	3	3	1	6	3	9	Inf
Lokhir Cœur de Pierre	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Inf
Malékith	5	8	6	5	4	3	8	4	10	Inf
Malus Darkblade	5	6	5	4	3	2	7	3	9	Cav
- Colère	7	3	0	4	4	1	2	2	4	-
Manticore	6	5	0	5	5	4	5	4	5	Mon
Maître	5	6	6	4	3	2	7	3	9	Inf
Morathi	5	5	4	3	3	3	6	3	10	Inf
- Sulephet	8	4	0	4	4	3	4	3	6	BM
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant	5	4	4	3	3	1	5	1	8	-
Ombre	5	5	5	3	3	1	5	1	8	Inf
Lamenoire	6	10	10	4	3	2	10	3	10	Inf
Sorcière	5	4	4	3	3	2	5	1	8	Inf
Sorcière Suprême	5	4	4	3	3	3	5	1	9	Inf
Tullaris de Har Ganeth	5	5	4	4	3	1	5	2	8	Inf
Guerrier	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Inf
Furie	5	4	4	3	3	1	6	1	8	Inf

SKAVENS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Assassin	6	6	5	4	4	2	8	3	7	Inf
Rat-ogre Broyeur	6	4	3	5	5	4	3	5	5	BM
Encenseur à Peste	5	3	3	3	4	1	3	2	5	Inf
Chef	5	5	4	4	4	2	6	3	6	Inf
Guerrier des Clans	5	3	3	3	3	1	4	1	5	Inf
Snikch le Maître Assassin	6	8	6	4	4	2	10	6	8	Inf
Roue Infernale	3D6	-	-	6	6	5	-	*	-	Un
- Servant	-	3	3	2	-	-	4	2D6	7	-
Rat Géant	6	3	1	3	3	1	4	1	3	BG
- Maître de Meute	6	3	3	3	3	1	4	1	5	Inf
- Maître Mutateur	6	5	3	4	4	2	5	2	6	Inf
Grand Rat Pesteux	6	3	3	4	4	1	5	2	2	BG
Prophète Gris	5	3	3	3	4	3	5	1	7	Inf
Coureur d'Égout	6	4	4	3	3	1	5	1	7	Inf
Abomination	3D6	3	1	6	5	6	4	*	8	Mon
Ikit la Griffe	5	5	3	5	4	3	3	2	7	Inf
Jezzail	5	3	3	3	3	1	3	2	5	Inf
Seigneur Skrolk	5	6	4	4	5	3	6	4	7	Inf
Coureur Nocturne	6	3	3	3	3	1	5	1	6	Inf
Catapulte de la Peste	-	-	-	-	6	4	-	-	-	MG
- Servants	5	3	3	3	4	1	3	1D6	7	-
Creuset de la Peste	-	-	-	5	6	6	-	-	-	Un
- Servants	-	3	-	3	-	-	3	6	-	-
Moine de la Peste	5	3	3	3	4	1	3	1	5	Inf
Prêtre de la Peste	5	5	3	4	5	2	5	3	6	Inf
Globadier	5	3	3	3	3	1	4	1	5	Inf
Queek Coupe-têtes	5	7	4	4	4	3	7	6	8	Inf
Rat-ogre	6	3	1	5	4	3	4	3	5	InfM
- Maître de Meute	6	3	3	3	3	1	4	1	5	Inf
- Maître Mutateur	6	5	3	4	4	2	5	2	6	Inf
Nuée de Rats	6	3	0	2	2	5	4	5	10	Nuée
Cloche Hurlante	-	-	-	5	6	6	-	-	-	Un
- Rat Ogre	-	3	-	5	-	-	4	3	-	-
Esclave	5	2	2	3	3	1	4	1	2	Inf
Skweel le Rogneur	6	5	3	4	4	2	6	2	6	Inf
Vermine de Choc	5	4	3	3	3	1	5	1	5	Inf
Thanquol	5	3	3	3	4	3	6	1	7	Inf
- Vorhax	5	3	1	5	5	3	1	4	10	InfM
Throt le galeux	6	6	3	4	4	3	6	4	7	Inf
Tretch	5	5	4	4	4	2	6	3	6	Inf
Verminarque	8	8	4	6	5	5	10	5	8	Mon
Litière de Guerre	5	4	-	4	-	-	5	4	-	Inf
Technomage	5	3	3	3	3	2	4	1	5	Inf
Seigneur de Guerre	5	6	4	4	4	3	7	4	7	Inf
Canon à Malefoudre	-	-	-	-	6	4	-	-	-	MG
- Technom. & Servants	5	3	3	3	3	1	3	3	7	-
Équipe d'Arme	5	3	3	3	3	1	3	2	5	Inf

HOMMES-BÊTES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Seigneur des Bêtes	5	6	3	5	5	3	5	4	9	Inf
Bestigor	5	4	3	4	4	1	3	1	7	Inf
Chaman	5	4	3	3	4	2	3	1	7	Inf
Centigor	8	4	3	4	4	1	2	2	7	Cav
Enfant du Chaos	2D6	3	0	4	5	3	2	1D6+1	10	BM
Chien du Chaos	7	4	0	3	3	1	3	1	5	BG
Cygor	7	2	1	6	5	5	3	5	8	Mon
Seigneur Minotaure	6	6	3	6	5	5	5	5	8	InfM
Ghorgon	7	4	0	6	6	6	3	6	10	Mon
Ghorros	8	5	3	5	4	2	3	4	8	Cav
Géant	6	3	3	6	5	6	3	spécial	10	Mon
Gor	5	4	3	3	4	1	3	1	7	Inf
Chef Minotaure	6	5	3	5	5	4	4	4	7	InfM
Gorthor	5	7	3	5	5	3	5	5	9	Inf
- Bagrar	-	4	3	4	-	-	4	2	7	-
Grand Chaman	5	5	3	4	5	3	4	2	8	Inf
Harpie	5	3	0	3	3	1	5	2	6	Inf
Jabberslythe	8	4	4	5	5	5	3	5	9	Mon
Khazrak	5	7	1	5	5	3	5	4	9	Inf
Malagor	5	5	3	4	5	3	4	2	8	Inf
Minotaure	6	4	3	5	4	3	3	3	7	InfM
Griffelune	5	3	3	4	4	2	3	3	7	Inf
- Umbralok	7	3	0	4	4	1	2	3	6	BG
Morghur	5	6	3	4	5	2	4	3	8	Inf
Char à Razorgor	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Char
- Bestigor	-	4	3	4	-	-	3	1	7	-
- Gor	-	4	3	3	-	-	3	1	7	-
- Razorgor	7	3	-	5	-	-	2	4	-	-
Razorgor	7	3	0	5	5	3	2	4	6	BM
Langue-de-sangsue	5	4	3	3	4	2	3	1	7	Inf
Taurox	6	6	3	6	6	5	5	6	8	InfM
Char à Sanglebouc	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Char
- Bestigor	-	4	3	4	-	-	3	1	7	-
- Gor	-	4	3	3	-	-	3	1	7	-
- Sanglebouc	7	3	-	4	-	-	2	1	-	-
Ungor	5	3	3	3	3	1	3	1	6	Inf
Ungrol	5	4	4	4	4	2	4	2	7	Inf
Chef Homme-bête	5	5	3	4	5	2	4	3	8	Inf

ORQUES & GOBELINS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Azhag le Massacreur	4	7	3	5	5	3	5	4	9	Inf
Mâche-crânes	4	5	0	6	5	5	3	3	6	Mon
Gd Chef Orque Noir	4	6	3	4	5	2	3	3	8	Inf
Chef de G. Orque Noir	4	7	3	5	5	3	4	4	9	Inf
Orque Noir	4	4	3	4	4	1	2	1	8	Inf
Orque sur Sanglier	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Cav
- Sanglier	7	3	0	3	4	1	3	1	3	-
Fanatique	2D6	-	-	5	3	1	3	1D6	10	Un
Loup Géant	9	3	0	3	3	1	3	1	3	BG
Géant	6	3	3	6	5	6	3	spécial	10	Mon
Mère des Araignées	7	3	0	4	4	3	4	3	7	BM
Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Inf
Gd Chef Gobelin	4	4	3	4	4	2	3	3	7	Inf
Plongeur de la Mort	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	-
Gd Chaman Gobelin	4	2	3	3	4	3	2	1	7	Inf
Catapulte	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	-
- Brute Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	-
Chaman Gobelin	4	2	3	3	3	2	2	1	6	Inf
Baliste	-	-	-	-	7	3	-	-	-	MG
- Servant Gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	-
- Brute Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	-
Chef de G. Gobelin	4	5	3	4	4	3	4	4	8	Inf
Char à Loups	-	-	-	5	4	3	-	-	-	Char
- Gobelin	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-
- Loup Géant	9	3	-	3	-	-	3	1	3	-
Gobelin sur Loup	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Cav
- Loup géant	9	3	0	3	-	-	3	1	3	-
Gorbad Griffe Eud'Fer	4	7	3	5	5	3	5	4	10	Cav
- Gnarla	7	3	0	4	4	1	3	1	3	-
Squig Géant	3D6	4	0	5	4	3	3	3	3	BM
Grimgor Boit'en Fer	4	8	1	5	5	3	5	7	9	Inf
Grom	4	5	3	4	4	3	4	4	8	Inf
- Niblit	-	3	-	3	-	-	2	1	-	-
Gobelin de la Nuit	4	2	3	3	3	1	3	1	5	Inf
Grand Chef Gobelin de la Nuit	4	4	3	4	4	2	4	3	6	Inf
Grand Chaman Gobelin de la Nuit	4	2	3	3	4	3	3	1	6	Inf
Chaman Gob. Nuit	4	2	3	3	3	2	3	1	5	Inf
Chef de G. Gob. Nuit	4	5	3	4	4	3	5	4	7	Inf
Orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	Inf
Kosto Orque	4	4	3	4	4	1	2	1	7	Inf
Grand Chef Orque	4	5	3	4	5	2	3	3	8	Inf
Char à Sangliers	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char
- Orque	-	3	-	3	-	-	2	1	7	-
- Sanglier	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-
Gd Chaman Orque	4	3	3	4	5	3	2	1	8	Inf
Chaman Orque	4	3	3	3	4	2	2	1	7	Inf
Chef de G. Orque	4	6	3	5	5	3	4	4	9	Inf
Orques Sauvages	Les Orques Sauvages de tout type ont le profil de l'orque "ordinaire" correspondant.									
Skarsnik	4	5	3	4	4	6	5	4	8	BM
- Gobbla	-	5	-	6	-	-	4	4	-	-
Socle de Snotlings	4	2	0	2	2	3	3	3	4	Nuée
Chariot à Pompe	2D6	-	-	4	4	3	-	-	-	Char
- Équipage Snotling	-	2	-	2	-	-	3	3	4	-
Gobelin sur Araignée	4	2	3	3	3	1	2	1	6	Cav
- Araignée Géante	7	3	0	3	3	1	4	1	2	
Gobelin sur Squig	3D6	4	0	5	3	1	3	2	5	Cav
Squig	4	4	0	5	3	1	3	2	3	BG
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	InfM
Vouivre	4	5	0	6	5	5	3	3	6	Mon

DÉMONS DU CHAOS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Bête de Nurgle	6	3	0	4	5	4	1	1D6+1	7	BM
Char Sanglant	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char
- Juggernaut	7	5	-	5	-	-	2	2	7	-
Char Ardent	-	-	-	4	4	4	-	-	-	Char
- Hurleur	1	3	-	3	-	-	4	1	7	-
Sanguinaire	5	5	0	5	3	1	4	1	7	Inf
Buveur de Sang	8	10	0	6	6	5	9	7	9	Mon
Les Scribes Bleus	1	3	0	3	3	3	2	3	7	Cav
Le Changelin	4	3	0	3	3	1	3	1	7	Inf
Gargouille du Chaos	4	3	0	4	3	1	4	1	2	Inf
Démonette	6	5	0	3	3	1	5	2	7	Inf
Prince Démon	8	8	0	5	5	4	7	5	8	Mon
Disque de Tzeentch	1	3	0	3	3	1	4	1	7	BG
Epidemius	4	5	0	4	6	2	3	3	8	Inf
- Pulanquin	4	3	0	3	3	1	3	6	7	Inf
Bête de Slaanesh	10	4	0	4	4	3	6	4	7	BM
Incendiaire	6	2	4	5	4	2	4	2	7	Inf
Chien de Khorne	8	5	0	5	4	2	4	2	7	BG
Grand Immonde	6	4	0	6	6	10	4	4	9	Mon
Héraut de Khorne	5	7	0	6	4	2	6	3	8	Inf

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Héraut de Nurgle	4	5	0	5	5	2	2	3	8	Inf
Héraut de Slaanesh	6	7	0	4	3	2	7	4	8	Inf
Héraut de Tzeentch	4	3	4	3	3	2	3	2	8	Inf
Juggernaut	7	5	0	5	4	1	2	2	7	BM
Kairos	8	1	0	5	5	5	1	1	9	Mon
Karanak	8	5	0	5	4	2	4	4	7	BG
Gardien des Secrets	10	9	0	6	6	5	10	6	9	Mon
Ku'gath	4	4	0	6	6	10	4	4	9	Mon
Duc du Changement	8	6	4	6	6	5	6	5	9	Mon
Le Masque	10	7	0	4	3	2	7	5	8	Inf
Nurglings	4	3	0	3	3	3	3	3	7	Nuée
Palanquin	4	3	0	3	3	1	3	6	7	Inf
Horreur Rose	4	3	0	3	3	1	3	1	7	Inf
Portepeste	4	3	0	4	4	1	1	1	7	Inf
Hurleur	1	3	0	3	3	1	4	1	7	BG
Char Traqueur	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Char
- Monture de Slaanesh	10	3	-	3	-	-	5	1	7	-
Skarbrand	8	10	0	6	6	5	10	7(8)	9	Mon
Le Preneur de Crânes	4	9	0	6	4	2	9	4	8	Inf
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	BG

COMTES VAMPIRES

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Terreur des Abîmes	6	4	0	5	5	4	2	3	4	Mon
Nuée de Ch-souris	1	3	0	2	2	4	1	4	3	Nuée
Carrosse Noir	-	-	-	5	6	4	-	-	-	Char
- Spectre des Cairns	-	3	-	3	-	-	2	3	5	-
- Cauchemar	8	3	-	4	-	-	2	1	-	-
Chevalier Noir	4	3	0	4	4	1	3	1	6	Cav
- Monture Squelette	8	2	0	3	3	1	2	1	3	-
Chevalier de Sang	4	5	3	5	4	1	4	2	7	Cav
- Cauchemar	8	3	0	4	4	1	2	1	3	-
Spectre des Cairns	6	3	0	3	3	2	2	3	5	Inf
Charrette Macabre	4	2	0	2	4	3	1	2D6	7	Mon
Comte Mannfred	6	7	5	5	5	3(5)	7	4	10	Inf
Goule	4	3	0	3	4	1	3	2	5	Inf
Loup Funeste	9	3	0	3	3	1	3	1	3	BG
Ch-souris Vampire	1	3	0	3	3	2	3	2	3	BG
Garde des cryptes	4	3	0	4	4	1	3	1	6	Inf
Destrier Infernal	8	3	0	4	4	1	2	1	3	BG
Isabella von Carstein	6	4	4	4	4	2	6	2	7	Inf

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Konrad von Carstein	6	7	4	5	4	2	6	3	6	Inf
Mannfred l'Acolyte	6	6	4	5	4	2	6	3	7	Inf
Nécromancien	4	3	3	3	3	2	3	1	7	Inf
Squelette	4	2	2	3	3	1	2	1	3	Inf
Nuée d'Esprits	6	3	0	3	3	4	1	4	4	Nuée
Banshee	6	3	0	3	3	2	3	1	5	Inf
Seigneur Vampire	6	7	5	5	5	3	7	4	10	Inf
Vampire	6	6	4	5	4	2	6	3	7	Inf
Varghulf	8	5	0	5	5	4	2	5	4	Mon
Vlad von Carstein	6	7	5	5	5	3	7	5	10	Inf
Roi Revenant	4	4	0	4	5	3	4	3	9	Inf
Dragon Zombie	6	6	0	6	5	5	2	5	4	Mon
Zombie	4	1	0	2	2	1	1	1	2	Inf

CRÉATURES ARCANIQUES

Les profils ci-dessous sont donnés pour le sort *Transformation de Kadon* du domaine de la Bête.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type	RÈGLES SPÉCIALES
Hydre Noire	6	4	0	5	5	5	2	7	8	Mon	G^{de} Cible, Terreur, Peau écailleuse 4+, Régénération, Souffle (Force 4)
Chimère des Montagnes	6	7	0	7	7	10	5	4D6	6	Mon	G^{de} Cible,Terreur, Attaques Empoisonnées, Vol, Frénésie, Attaques aléatoires (4D6), Souffle (Force 4)
Manticore Sauvage	6	5	0	5	5	4	5	4	5	Mon	G^{de} Cible, Terreur, Coup fatal, Vol, Frénésie
Dragon Cornu	6	5	0	5	6	5	4	4	7	Mon	G^{de} Cible, Terreur, Peau écailleuse 4+, Souffle (Force 2), Vol
Gd Dragon de Feu	6	8	0	8	8	8	1	8	9	Mon	G^{de} Cible, Terreur, Peau écailleuse 2+, Souffle (Force 5), Vol

GUERRIERS DU CHAOS

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Archaon	4	9	5	5	5	4	7	5	10	CavM
- Dorghar	8	4	0	5	5	1	3	3	9	-
Dragon du Chaos	6	6	0	6	6	6	3	6	8	Mon
Chevalier du Chaos	4	5	3	4	4	1	5	2	8	Cav
- Destrier du Chaos	8	3	0	4	3	1	3	1	5	-
Seigneur du Chaos	4	8	3	5	5	3	7	5	9	Inf
Sorcier du Chaos	4	5	3	4	4	2	5	2	8	Inf
Enfants du Chaos	2D6	3	0	4	5	3	2	1D6+1	10	BM
Chiens du Chaos	7	4	0	3	3	1	3	1	5	BG
Guerrier du Chaos	4	5	3	4	4	1	5	2	8	Inf
Autel de Guerre	4	5	3	4	6	4	5	5	8	Mon
Char	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Char
- Guerrier	-	5	3	4	-	-	5	2	8	-
- Destriers du Chaos	8	3	-	4	-	-	3	1	-	-
Élu	4	6	3	4	4	1	5	2	8	Inf
Monture Démoniaque	8	4	0	5	5	1	3	2	8	BM
Prince Démon	8	8	0	5	5	4	7	5	8	Mon
Disque de Tzeentch	1	3	0	3	3	1	4	1	7	BG
Dragon-ogre	7	4	2	5	4	4	2	3	8	BM
Héros Exalté	4	7	3	5	4	2	6	4	8	Inf
Festus	4	4	2	4	4	2	2	2	8	Inf
Déchu	6	4	0	4	4	1	4	1D3+1	8	Inf

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Type
Galrauch	6	6	6	6	6	6	6	6	9	Mon
Géant	6	3	3	6	5	6	3	special	10	Mon
Canon Apocalypse	6	4	3	5	6	5	1	5	4	Mon
- Nain du Chaos	3	4	3	3	4	1	2	1	9	-
Juggernaut	7	5	0	5	4	1	2	2	7	BM
Kholek	8	8	3	8	6	8	1	7	9	Mon
Manticore	6	5	0	5	5	4	5	4	5	Mon
Maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Inf
Cavalier Maraudeur	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Cav
- Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-
Ogre	6	3	2	4	4	3	2	3	7	InfM
Palanquin	4	3	0	3	3	1	3	6	7	Inf
Prince Sigvald	4	8	3	5	4	3	8	5	10	Inf
Scyla Anfingrimm	3D6	4	0	5	5	4	3	1D6+3	10	BM
Shaggoth	7	6	3	6	5	6	4	5	9	Mon
Seigneur Sorcier	4	5	3	4	4	3	5	3	8	Inf
Monture de Slaanesh	10	3	0	3	3	1	5	1	7	BG
Throgg	6	5	2	6	5	4	2	5	8	InfM
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	InfM
Valkia	4	9	3	5	5	3	8	6	9	Inf
Vilitch	4	5	1	5	4	3	5	3	8	Inf
Wulfrik	4	8	3	5	4	2	7	4	8	Inf

LES DOMAINES DE MAGIE

Les Sorciers sont des acteurs importants du champ de bataille, tout autant capables d'infliger de terribles destructions à l'ennemi que de renforcer leurs alliés, ou même d'invoquer de terribles monstres pour venir combattre à leur côté. Nous avons déjà donné les règles régissant la phase de magie, nous allons maintenant aborder la manière dont les sorts sont générés et vous présenter les huit domaines de magie.

GÉNÉRATION DES SORTS

Avant de déployer vos Sorciers, vous devez déterminer les sorts qu'ils connaissent. La méthode habituelle est de les générer aléatoirement pour chaque Sorcier.

Lors de la sélection de votre armée, vous avez déjà choisi pour chaque Sorcier un domaine de magie (si vous ne l'aviez pas fait, honte sur vous! Souvenez-vous en pour la prochaine fois). Il s'agira le plus souvent de l'un des domaines de la magie de bataille, qui regroupe les huit disciplines suivies par la plupart des Sorciers, mais certaines armées utilisent des domaines qui leur sont spécifiques, comme décrit dans leur livre d'armée.

Les sorts connus par un Sorcier sont déterminés en effectuant un jet et en consultant le domaine de magie concerné. Ceci est fait au su de tous, votre adversaire et vous savez donc quels sorts ont été générés pour chaque Sorcier participant à la bataille. Si votre armée compte plusieurs sorciers, vous pouvez décider dans quel ordre ils génèrent leurs sorts.

Quel que soit le domaine choisi par votre Sorcier, vous remarquerez que les sorts sont numérotés de 1 à 6. Pour générer aléatoirement les sorts d'un Sorcier, lancez 1D6 pour chacun de ses niveaux de sorcellerie et consultez le domaine choisi pour lui.

Généralement, un même sort ne peut exister qu'une fois dans chaque armée. Les seules exceptions concernent les sorts qui ne sont pas générés aléatoirement :

- Si une figurine n'a pas le choix en ce qui concerne le(s) sort(s) qu'elle connaît, soit parce que cela est fixé par les règles de la figurine, soit parce qu'elle a "acheté" un sort spécifique lors de la sélection de l'armée.
- Si le livre d'armée utilisé ou le domaine choisi spécifie clairement que la figurine peut échanger le sort généré contre un autre.

Autrement, si vous obtenez deux fois le même résultat (pour le même Sorcier ou pour deux Sorciers différents de la même armée) vous devez le plus souvent échanger un des deux sorts en double par un autre choisi dans le même domaine. Si cela est impossible, parce que tous les sorts du domaine ont déjà été pris par d'autres Sorciers, par exemple, le sort en plus est perdu.

SORT PRIMAIRE

Certains domaines de magie disposent d'un "sort primaire". C'est un sort qui est tellement inscrit dans le caractère du domaine que la plupart des pratiquants le connaissent. Une fois qu'un Sorcier a généré ses sorts, après même qu'ont été résolus les problèmes de duplication, il peut toujours remplacer un de ses sorts par le sort primaire, même si un autre Sorcier de la même armée a déjà choisi le sort primaire du même domaine.

Il peut être utile de noter sur votre feuille d'armée les sorts générés par vos Sorciers, il est très facile de les oublier une fois dans le vif du sujet!

Jervis a un Sorcier Céleste de niveau 4, générant ses sorts dans le domaine des Cieux. Au moment de déployer son Sorcier, Jervis jette 4D6 pour générer ses sorts. Il obtient 1, 2, 4 et 4, générant ainsi Convergence Harmonique, Tornade et deux fois Foudre d'Urannon. Il choisit de remplacer un des deux Foudre d'Urannon par le terrible et redoutable Déluge d'Éclairs! Jervis veut également disposer de Blizzard, le sort primaire du domaine des Cieux. Il peut échanger n'importe lequel de ses sorts par Blizzard, et, se disant que Déluge d'Éclairs lui apportera toute la force de frappe dont il a besoin, il échange l'autre Foudre d'Urannon contre Blizzard. Il se retrouve donc finalement avec Convergence Harmonique, Tornade, Déluge d'Éclairs et Blizzard. Si notre ami Jervis avait un autre Sorcier Céleste dans son armée, celui-ci ne pourrait générer que les autres sorts du domaine et le sort primaire, Blizzard.

ATTRIBUTS DE DOMAINE

Certains domaines de magie, y compris ceux présentés dans ce livre, disposent de ce que l'on appelle les "attributs de domaine". Il s'agit essentiellement de quelques règles spéciales appliquées à certains sorts de ce domaine. Ceci peut apporter des effets supplémentaires à des sorts particuliers s'ils affectent certains types bien précis de figurines, ou altérer la manière dont ils fonctionnent. Les attributs de domaine n'ont d'effets que sur les sorts de ce domaine, quelle que soit leur description.

LES DOMAINES DE LA MAGIE DE BATAILLE

Chaque domaine présenté dans les pages qui suivent n'est qu'une discipline de l'art pratiqué par les hauts elfes, chacune se concentrant sur un spectre bien défini des courants d'énergie. Le domaine du Feu, par exemple, regroupe principalement des sorts destructeurs, alors que le domaine de la Vie propose des sorts de guérison et de protection. Chaque domaine puise sa puissance dans une fraction des vents de magie. Certains sont plus denses que d'autres et s'enfoncent profondément dans le sol, d'autres sont moins tangibles et sont rejetés dans les hautes couches de l'atmosphère.

Le choix du domaine dépendra du rôle que vous voudrez assigner à votre Sorcier, mais aussi du nombre de magiciens dont vous disposez. Les pages qui suivent vous décrivent les huit domaines de magie, les huit disciplines enseignées par les hauts elfes aux magiciens de l'Empire. De nombreux peuples de Warhammer suivent leurs propres traditions en matière de magie et disposent donc de leurs propres domaines (décrits dans le livre d'armée concerné), d'autres n'ont accès qu'à certains des huit domaines décrits dans cette section.

Le domaine du Feu regroupe tout un arsenal de puissants sorts d'attaque à distance, conçus pour infliger de terribles dommages à l'ennemi. Si vous considérez votre Sorcier comme une sorte de pièce d'artillerie ambulante, ce domaine est fait pour lui.

Le domaine de la Bête est spécifique par ses sorts qui confèrent à vos figurines des capacités améliorées. Il est tout désigné pour une armée qui compte gagner la bataille au corps à corps, quelques sorts de ce domaine lancés au bon moment transformeront le guerrier le plus banal en une bête de guerre.

Le domaine du Métal repose sur la manipulation et la transmutation des métaux. Bien entendu, toute armée lourdement blindée devrait se méfier du domaine du Métal, car ses sorts ignorent les sauvegardes d'armure, ou entraînent de terribles conséquences pour quiconque porte une armure.

Le domaine de la Lumière peut être qualifié de la magie protectrice, conférant des bonus défensifs à vos troupes. Il contient également quelques exorcismes capables de bannir morts-vivants ou démons.

Le domaine de la Vie puise son énergie dans la puissance de la nature. Il s'agit essentiellement de sorts défensifs, pouvant soigner vos troupes ou augmenter leur résistance.

Le Domaine des Cieux manipule les énergies célestes, déclenchant des évènements atmosphériques destructeurs, ou puisant dans les pouvoirs de l'astrologie pour altérer les probabilités. Très efficace contre les créatures volantes.

Le domaine de l'Ombre est le courant de l'illusion et de l'artifice, et joue sur les peurs de l'ennemi pour saper sa résolution.

Enfin, **le domaine de la Mort** propose une formidable batterie de sorts redoutables à courte portée. Ce domaine est encore plus destructeur que le domaine du Feu, mais le Sorcier doit se trouver assez près de l'ennemi (dangereusement près, pourrait-on dire) pour exploiter le plein potentiel du domaine de la Mort.

Chaman Homme-bête

Chaman Gobelin

DOMAINE DU FEU

Magie brillante, Immolation, Pyromancie

PROPAGATION *(Attribut de domaine)*

Le feu alimente le feu, et deux incendies réunis sont plus destructeurs que s'ils sont séparés. Tous les sorts du domaine du Feu sont des attaques *enflammées*. De plus, si un sort de dommage direct ou projectile magique est lancé sur une unité qui a déjà été victime d'un dommage direct ou projectile magique de ce même domaine au cours de la même phase de magie (même lancé par un Sorcier différent) le Sorcier ajoute +1D3 à son jet de lancement.

BOULE DE FEU (Sort primaire) 5+ pour lancer

Le Sorcier invoque une sphère de feu dans le creux de sa main et la jette en direction de l'ennemi.

Projectile magique ayant une portée de 24 ps et provoquant 1D6 touches de Force 4. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36 ps et d'augmenter le nombre de touches à 2D6, la valeur de lancement passe alors à 10+. Il peut à la place pousser cette portée jusqu'à 48 ps et le nombre de touches à 3D6, la valeur de lancement passe alors à 18+.

1. CAPE EMBRASÉE 5+ pour lancer

Un rideau de flammes entoure le sorcier, carbonisant ses ennemis.

Reste en jeu. Sort d'amélioration pouvant être lancé sur le Sorcier et son unité éventuelle. À la fin de chaque phase de magie, toute unité ennemie en contact socle à socle avec la cible du sort subit immédiatement 2D6 touches de Force 4.

2. ÉPÉE ARDENTE DE RHUIN 8+ pour lancer

Une lame de feu se matérialise dans la main du Sorcier, irradiant de puissance magique.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 ps. L'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets pour blesser pour toutes ses attaques au tir ou au corps à corps, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. L'unité ciblée compte également comme portant à la fois des attaques *magiques* et des attaques *enflammées*. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 11+.

3. TÊTE ENFLAMMÉE 10+ pour lancer

Le Sorcier invoque un visage aux traits déformés et hurlants, qu'il envoie droit sur l'ennemi.

Sort de dommage direct. Tracez une ligne droite faisant 18 ps de long, dans l'arc frontal du lanceur et partant de son socle. Chaque figurine sur cette ligne (déterminée comme dans le cas d'un rebond de boulet de canon) subit une touche de Force 4. Une unité perdant au moins une figurine à cause de ce sort doit effectuer un test de *panique*. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36 ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

4. TRAITS INCANDESCENTS 10+ pour lancer

Plongeant dans ses capacités mystiques, le Sorcier bombarde son ennemi d'une pluie de projectiles enflammés.

Projectile magique ayant une portée de 24 ps et provoquant 1D3 touches de Force 4 pour chaque rang de 5 figurines ou plus de l'unité visée. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

5. CAGE ENFLAMMÉE 11+ pour lancer

Des rayons de flammes jaillissent des doigts tendus du Sorcier, dessinant une cage qui vient emprisonner son adversaire.

Sort de malédiction ayant une portée de 24 ps. L'unité ciblée subit immédiatement 1D6 touches de Force 4. De plus, si la cible se déplace, qu'elle qu'en soit la raison, chacune de ses figurines subit 1 touche de Force 4 et le sort prend fin. Si l'unité ne se déplace pas, le sort prend automatiquement fin au début de la phase de magie suivante du lanceur. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 14+.

6. TEMPÊTE DE FEU 13+ pour lancer

Une colonne de feu s'élève du champ de bataille, son grondement venant presque masquer les hurlements de ses victimes.

Sort de dommage direct. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 30 ps autour du Sorcier, puis faites-le dévier d'1D6 ps. Toute figurine touchée par le gabarit subit 1 touche de Force 4. Le Sorcier peut décider d'élargir l'aire d'effet, en utilisant le grand gabarit circulaire à la place du petit, la valeur de lancement passe alors à 16+ et la déviation se fait sur 2D6 ps au lieu d'1D6 ps.

DOMAINE DE LA BÊTE

Magie d'Ambre, Appel du Totem, Changeforme

CŒUR SAUVAGE *(Attribut de domaine)*

Les sorts de ce domaine affectent plus facilement les animaux ou les créatures ayant une empathie avec la nature. Si un sort de ce domaine est lancé sur une ou plusieurs unités de bêtes de guerre, cavalerie, cavalerie monstrueuse, bêtes monstrueuses, chars, monstres, nuées ou toute unité du livre d'armée des Hommes-bêtes, la valeur de lancement est abaissée de -1.

INCARNATION DE WYSSAN (Sort primaire) 10+ pour lancer

Le Sorcier libère la bête qui dort, donnant à ses alliés l'apparence d'animaux sauvages.

Sort d'amélioration ayant une portée de 12 ps. L'unité ciblée gagne +1 en Force et +1 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 24 ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

1. VOL DU DESTIN 5+ pour lancer

Poussant un énorme croassement, le Sorcier invoque Corvus le Maître des Corbeaux, dont les enfants viendront s'en prendre aux yeux de l'ennemi.

Projectile magique ayant une portée de 24 ps et causant 2D6 touches de Force 2. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 8+.

2. CEINTURE IMPÉNÉTRABLE DE PANN 8+ pour lancer

Appelant à lui les esprits sauvages, le Sorcier entoure sa chair vulnérable d'une fourrure immatérielle.

Sort d'amélioration lancé sur le Sorcier ou tout personnage ami situé dans un rayon de 12 ps. La cible bénéficie d'un bonus de +3 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'appliquer les effets de ce sort à tous les personnages amis situés dans un rayon de 12 ps autour de lui (y compris lui-même), la valeur de lancement passe alors à 16+.

3. LANCE D'AMBRE 9+ pour lancer

Soufflant dans une corne tordue, le Sorcier invoque une lance ambrée, qu'il jette sur l'ennemi avec une précision surnaturelle.

Projectile magique ayant une portée de 24 ps, provoquant 1 touche de Force 6 et causant des *blessures multiples (1D3)*, puis s'enfonçant dans les rangs de la même manière qu'un tir de baliste si la première figurine est tuée. La Force est réduite de -1 pour chacun des rangs successifs. Les sauvegardes d'armure ne sont pas autorisées contre les blessures infligées par la *Lance d'Ambre*. Le Sorcier peut décider d'invoquer une lance aux dimensions encore plus grande, infligeant 1 touche de Force 10 et causant des *blessures multiples (1D6)*, la valeur de lancement passe alors à 15+.

4. MALÉDICTION D'ANRAHEIR 10+ pour lancer

Répondant aux ordres du Sorcier, des esprits élémentaires se jettent sur l'ennemi, le frappant de leurs mains immatérielles.

Sort de malédiction ayant une portée de 36 ps. L'unité ciblée souffre d'une pénalité de -1 sur ses jets pour toucher (à la fois au tir et au corps à corps), jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. De plus, l'unité traite tous les terrains (à l'exception des terrains infranchissables) comme du terrain dangereux, et ratera ses tests sur 1-2 au lieu de 1. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 72 ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

5. BÊTE SAUVAGE DE HORROS 10+ pour lancer

La bête qui dort est redoutable si elle est libérée totalement.

Sort d'amélioration ayant une portée de 12 ps, lancé sur un personnage ami ou le Sorcier lui-même. La figurine gagne +3 en Force et +3 Attaques, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'appliquer les effets de ce sort à tous les personnages amis situés dans un rayon de 12 ps autour de lui (y compris lui-même), la valeur de lancement passe alors à 20+.

6. TRANSFORMATION DE KADON 16+ pour lancer

Kadon était le maître des formes, capable d'adopter la silhouette de n'importe quel monstre. Mais il découvrit un beau jour qu'il ne pouvait plus retrouver sa forme d'origine.

Sort restant en jeu. Sort d'amélioration ne pouvant être lancé que sur le Sorcier lui-même, et seulement s'il est à pied. Tant qu'il est sous les effets de ce sort, le Sorcier prend la forme de l'un des monstres suivants : Manticore Sauvage, Hydre Noire ou Dragon Cornu. Si le Sorcier est dans une unité, il peut rester avec elle, même s'il est dès lors techniquement un monstre (vous devrez sans doute réorganiser un peu votre unité, voyez page 98 pour quelques conseils). Si la figurine ne peut être placée par manque d'espace, le sort ne fonctionne pas. Une fois transformé, le Sorcier ne peut plus *canaliser* les vents de magie ni lancer un autre sort, et tous ses objets magiques ou ordinaires (armure, armes, etc.) cessent temporairement de fonctionner. Tous les Points de Vie perdus par le Sorcier sont reportés sur le monstre en lequel il s'est transformé. Le Sorcier peut décider d'utiliser une version encore plus puissante du sort et devenir une Chimère des Montagnes ou un Grand Dragon de Feu, la valeur de lancement passe alors à 20+. Vous trouverez les profils de ces monstres dans le bestiaire.

DOMAINE DU MÉTAL

Magie Dorée, Alchimie, Transmutation

ALTÉRATION DU MÉTAL *(Attribut de domaine)*

Les armures n'offrent que peu de protection face à un alchimiste compétent. Les projectiles et les sorts de dommage direct de ce domaine n'ont pas de valeur de Force, le résultat à obtenir pour blesser est toujours égal à la sauvegarde d'armure non modifiée de la cible. Par exemple, une figurine portant armure légère et bouclier sera blessée sur 5+, alors qu'un chevalier totalement équipé et chevauchant un destrier caparaçonné le sera sur 2+. Un 1 est toujours un échec, même contre une figurine ayant une sauvegarde d'armure de 1+, laquelle sera blessée sur 2+. Une figurine ne bénéficiant d'aucune sauvegarde d'armure ne peut pas être blessée. Aucune sauvegarde d'armure n'est possible contre les blessures infligées par les sorts de ce domaine, qui comptent également comme des attaques *enflammées*.

MAIN DE PLOMB (Sort primaire) 10+ pour lancer

Une pluie de dards argentés jaillit des doigts du Sorcier.

Projectile magique ayant une portée de 24 ps et provoquant 1D6 touches. Le Sorcier peut décider de porter ce nombre de touches à 2D6, la valeur de lancement passe alors à 20+.

1. PESTE OXYDANTE 7+ pour lancer

D'un mot du Sorcier, l'armure de son ennemi commence à rouiller et à se décomposer.

Sort de malédiction ayant une portée de 24 ps. La sauvegarde d'armure de la cible est diminuée d'1 point pour le reste de la partie (une figurine avec armure légère et bouclier n'aura donc dès lors qu'une sauvegarde d'armure de 6+). Ce sort peut être lancé plusieurs fois sur la même cible, réduisant à chaque fois sa sauvegarde d'armure d'un point. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 10+.

2. LAMES ENCHANTÉES D'AIBAN 9+ pour lancer

Le Sorcier invoque une puissante magie sur les armes de ses alliés, les rendant encore plus puissantes et affûtées.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 ps. L'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets pour toucher, au tir comme au corps à corps, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. De plus, toutes ses figurines comptent comme portant des attaques *magiques* et *perforantes*. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 12+.

3. ÉCAILLES D'ACIER 9+ pour lancer

Effectuant quelques gestes cabalistiques, le Sorcier invoque une étrange (mais efficace) cape d'écailles aux reflets métalliques qui vient protéger ses alliés.

Sort d'amélioration ayant une portée de 12 ps. L'unité ciblée bénéficie d'une *peau écailleuse (5+)* jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'étendre l'aire d'effet de son sort à toutes les unités amies situées dans un rayon de 12 ps, la valeur de lancement passe alors à 16+.

4. MEUTE DORÉE DE GEHENNA 9+ pour lancer

Portant à ses lèvres un sifflet doré, le Sorcier appelle à lui un couple de mastiffs mécaniques, qu'il lance à la poursuite de sa proie.

Sort de dommage direct ayant une portée de 12 ps. Choisissez une figurine ennemie située à portée, elle subit 1D6 touches. Ce sort peut cibler un personnage ennemi spécifique, lequel peut bénéficier de la règle Attention Messire ! pour chacune des touches (représentant ses camarades le défendant contre les chiens). Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 24 ps, la valeur de lancement passe alors à 12+.

5. TRANSMUTATION DU PLOMB 12+ pour lancer

Les armes des ennemis du Sorcier deviennent soudainement lourdes et difficiles à manier.

Sort de malédiction ayant une portée de 24 ps. La cible souffre d'une pénalité de -1 en Capacité de Combat, Capacité de Tir et sauvegarde d'armure, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 15+.

6. ULTIME TRANSMUTATION 15+ pour lancer

Le Sorcier libère une vague d'énergie magique, transmutant la chair de ses ennemis et les transformant en statues dorées.

Sort de dommage direct ayant une portée de 18 ps. Lancez 1D6 pour chaque figurine de l'unité ciblée. Sur un résultat de 5+, elle est changée en or et retirée comme perte, sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Les figurines disposant de plusieurs Points de Vie sur leur profil ne sont affectées que sur un résultat de 6.

De plus, toute unité ennemie située dans un rayon de 12 ps autour de la cible au début de son tour suivant (y compris la cible elle-même) doit effectuer un test de *stupidité* pour contenir l'appel d'autant d'or apparu si près d'elle. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36 ps, la valeur de lancement passe alors à 18+.

DOMAINE DE LA LUMIÈRE

Sorcellerie Blanche, Sentinelle des Âmes, Magie Gardienne

EXORCISME *(Attribut de domaine)*

La magie Lumineuse excelle dans la destruction des créatures surnaturelles, les démons du Chaos et les créatures ramenées à la vie risquent fort d'être bannis par ces pouvoirs. Si un sort de ce domaine inflige des touches à une unité ennemie, elle en provoquera 1D6 supplémentaires (2D6 touches deviendront donc 3D6 touches, par exemple) s'il s'agit d'une unité de morts-vivants ou de démons.

REGARD EMBRASÉ DE SHEM (Sort primaire) 5+ pour lancer

Des éclairs incandescents jaillissent des mains du Sorcier, frappant les entités maléfiques partout où elles se trouvent.

Projectile magique ayant une portée de 24 ps et provoquant 1D6 touches de Force 4 (comptant comme des attaques *enflammées*). Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort à 48 ps et de faire passer la Force des touches à 6, la valeur de lancement passe alors à 15+.

1. PROTECTION DE PHÂ 6+ pour lancer

Le Sorcier en appelle à la bienveillance du Gardien de la Lumière pour protéger ses alliés.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 ps. Toute attaque visant l'unité ciblée par ce sort (au tir comme au corps à corps) souffre d'une pénalité de -1 pour toucher, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Les attaques de tir n'utilisant pas la CT du tireur doivent réussir un 4+ préalable sur 1D6 pour pouvoir tirer, ou le(s) tir(s) est(sont) perdu(s). Le Sorcier peut décider d'étendre cette protection à toutes les unités amies situées dans un rayon de 12 ps autour de lui, la valeur de lancement passe alors à 12+.

2. VITESSE DE LA LUMIÈRE 8+ pour lancer

La lumière n'est pas soumise à la même lourdeur que la chair, ainsi en est-il de ceux qui reçoivent sa bénédiction.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 ps. L'unité ciblée bénéficie d'une Capacité de Combat de 10 et d'une Initiative de 10, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'étendre cette protection à toutes les unités amies situées dans un rayon de 12 ps autour de lui, la valeur de lancement passe alors à 16+.

3. LUMIÈRE DE BATAILLE 9+ pour lancer

Puisant dans les courants de Hysh, le Sorcier abreuve de courage les guerriers dont le moral vient de flancher.

Sort d'amélioration ayant une portée de 12 ps. Si elle était en fuite, la cible se rallie immédiatement. De plus, la cible réussira tous ses tests de Commandement (quels que soient les modificateurs) jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'étendre cette protection à toutes les unités amies situées dans un rayon de 12 ps autour de lui, la valeur de lancement passe alors à 18+.

4. FILET D'AMYNTOK 10+ pour lancer

La légende prétend que ce filet fut tissé pour emprisonner le Grand Mystificateur lui-même.

Sort de malédiction ayant une portée de 24 ps. L'unité ciblée doit effectuer un test de Force chaque fois qu'elle se déplace (y compris si elle charge, fuit, poursuit, effectue un mouvement obligatoire, etc.), tire ou lance un sort jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Si le test est réussi, l'action se déroule normalement. En cas d'échec, l'unité est incapable d'exécuter cette action, elle reste sur place et subit 1D6 touches de Force 4 à cause des mailles tranchantes du filet. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

5. BANNISSEMENT 10+ pour lancer

La lumière la plus pure peut détruire aisément tout ce qui est corrompu par l'obscurité.

Projectile magique ayant une portée de 24 ps et provoquant 2D6 touches. La Force de ces touches est égale à 4 plus le nombre de Sorciers utilisant le domaine de la Lumière présents dans un rayon de 12 ps autour du lanceur (à l'exception du lanceur lui-même). Les sauvegardes invulnérables réussies doivent être relancées. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

6. DISTORSION DE BIRONA 12+ pour lancer

Le Sorcier insuffle à ses alliés des pouvoirs de la magie Lumineuse, libérant leurs actions de l'emprise du temps.

Sort d'amélioration ayant une portée de 12 ps. Le Mouvement de l'unité ciblée est doublé et ses Attaques augmentées de +1 jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. De plus l'unité *frappe toujours en premier* jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'étendre les effets de ce sort à toutes les unités amies situées dans un rayon de 12 ps, la valeur de lancement passe alors à 24+.

DOMAINE DE LA VIE

Magie de Jade, Domaine des Druides, Animisme

DON DE VIE *(Attribut de domaine)*

La vie n'a pas besoin de grand-chose pour s'étendre et même le plus simple des sortilèges peut réveiller les forces du renouveau. Ces énergies vitales peuvent soigner les blessures, ressouder les os rompus et reconstituer le sang perdu. Quand un sort du domaine de la Vie est lancé avec succès, le Sorcier (ou une autre figurine amie située dans un rayon de 12 ps autour de lui) récupère instantanément 1 Point de Vie perdu au cours de la bataille.

SANG DE LA TERRE (Sort primaire) 8+ pour lancer

Puisant dans les vents de magie, le Sorcier tisse un charme de robustesse autour de ses compagnons et lui.

Sort d'amélioration pouvant être lancé sur le Sorcier et son unité éventuelle. Ils bénéficient d'une *régénération (5+)* jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

1. ÉVEIL DU BOIS 6+ pour lancer

Les arbres ont une très longue mémoire, ils n'ont besoin que de peu d'encouragements magiques pour se déchaîner à coups de racines et de branches.

Sort de dommage direct ayant une portée de 18 ps et provoquant 1D6 touches de Force 4. Si la cible est dans une forêt, même partiellement, le nombre de touches est porté à 2D6.

2. CHAIR DE PIERRE 8+ pour lancer

Le Sorcier rend ses alliés mortels aussi résistants que des statues de pierre.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 ps. L'unité ciblée bénéficie d'un bonus de +2 en Endurance jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur.

3. RACINES DE LA VIGNE 8+ pour lancer

Le Sorcier est lié à la terre comme le sont les racines de la vigne, il peut y puiser les énergies du monde.

Reste en jeu. Sort d'amélioration pouvant être lancé sur le Sorcier lui-même. Tant qu'il est sous les effets du sort, chaque fois qu'il subit un *fiasco*, lancez 1D6. Sur 2+, le *fiasco* est ignoré.

De plus, les sorts ci-dessous lancés par le Sorcier sont modifiés comme indiqué (cela n'affecte pas les effets de ces sorts s'ils avaient été précédemment lancés) :

- *Sang de la Terre* confère une *régénération (4+)*.
- *Éveil du Bois* inflige des touches de Force 6.
- *Chair de Pierre* confère un bonus de +4 en Endurance.
- *Vigueur du Printemps* restaure l'équivalent d'1D6+1 Points de Vie en figurines.
- *Bouclier de Ronces* inflige des touches de Force 4.

4. BOUCLIER DE RONCES 9+ pour lancer

D'un seul mot, le Sorcier fait jaillir des ronces du sol, constituant une barrière vivante autour de ses alliés.

Reste en jeu. Sort d'amélioration ayant une portée de 24 ps. À la fin de chaque phase de magie, toute unité ennemie en contact socle à socle avec la cible subit 2D6 touches de Force 3.

5. VIGUEUR DU PRINTEMPS 12+ pour lancer

Invoquant le nom de Duthandor, maître des entités sauvages originelles, le Sorcier redonne vie à ses camarades tombés.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 ps. L'unité ciblée récupère immédiatement l'équivalent d'1D3+1 Points de Vie en figurines perdues durant cette bataille (une figurine de cavalerie compte pour 2). Les Points de Vie de l'unité sont restaurés dans un ordre strict. Tout d'abord, le champion, puis le musicien (les porte-étendards ne sont jamais restaurés, une bannière perdue l'est pour de bon), en déplaçant des figurines ordinaires de la manière requise. Ensuite, les figurines ordinaires disposant de plusieurs Points de Vie (y compris les figurines d'état-major) sont ramenées à leur nombre de Points de Vie d'origine. Enfin, tout Point de Vie restant vient redonner vie à des figurines ordinaires (dans le cas de figurines à plusieurs Points de Vie, chacune doit être ramenée à son nombre de Points de Vie d'origine avant de passer à la suivante, etc.). Ces figurines sont ajoutées au premier rang jusqu'à ce qu'il fasse *5* figurines de large, puis elles peuvent être ajoutées au premier rang ou former de nouveaux rangs. Si l'unité compte déjà plusieurs rangs, les figurines ne peuvent qu'être ajoutées au rang arrière. Ce sort ne peut pas porter une unité au-delà de ses effectifs de départ, ni servir à soigner des personnages ou leur monture. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 15+.

6. LES ÊTRES DU DESSOUS 18+ pour lancer

Des mains jaillissent du sol et agrippent les chevilles de l'ennemi pour l'entraîner vers quelque funeste destin.

Sort de dommage direct ayant une portée de 12 ps. Chaque figurine de l'unité ciblée doit réussir un test de Force ou mourir, sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 24 ps, la valeur de lancement passe alors à 21+.

DOMAINE DES CIEUX

Magie Céleste, Astromancie, Divination

TEMPÊTE *(Attribut de domaine)*

Les sorts de ce domaine manipulent l'éther. L'action la plus minime peut perturber l'équilibre délicat de ces matières et libérer des ondes d'énergies capables d'abattre les créatures volantes. Lorsqu'un sort du domaine des Cieux cible une unité *volante* ennemie ou une figurine ennemie bénéficiant de la règle spéciale Vol, elle subit 1D6 touches de Force 4, en plus de tout effet décrit ci-dessous.

BLIZZARD (Sort primaire) 7+ pour lancer

Des rafales transportent des particules de glace qui viennent aveugler et démoraliser l'ennemi.

Sort de malédiction ayant une portée de 24 ps. La cible souffre d'un malus de -1 sur tous ses jets pour toucher (au tir comme au corps à corps) et sur son Commandement, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Les attaques de tir n'utilisant pas la CT du tireur doivent obtenir un résultat de 4+ préalable sur 1D6 pour pouvoir tirer, ou le(s) tir(s) est(sont) perdu(s). Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 10+.

1. CONVERGENCE HARMONIQUE 6+ pour lancer

Lisant les signes d'avertissement, le Sorcier guide l'esprit de ses compagnons.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 ps. Jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur, la cible peut relancer tous ses jets pour toucher, pour blesser et de sauvegarde d'armure qui ont donné 1. Le Sorcier peut décider d'élargir les effets de son sort à toutes les unités amies situées dans un rayon de 12 ps, la valeur de lancement passe alors à 12+.

2. TORNADE 7+ pour lancer

Le Sorcier saisit les vents qui balayent le champ de bataille et les renvoie sur l'ennemi.

Projectile magique ayant une portée de 24 ps. La cible est "repoussée" d'1D3+1 ps à l'opposé du lanceur (sans changer d'orientation). Si l'unité ciblée arrive en contact avec un élément de terrain infranchissable, elle s'arrête à 1 ps et subit 1D6 touches de Force 3. Si l'unité ciblée arrive en contact avec une autre unité, elle s'arrête à 1 ps et les deux unités subissent chacune 1D6 touches de Force 3. Les cibles ne pouvant se déplacer ne sont pas repoussées, mais subissent 1D6 touches de Force 3. Le Sorcier peut décider de détourner des vents encore plus forts et de repousser la cible d'1D6+2 ps au lieu d'1D3+1 ps, la valeur de lancement passe alors à 14+.

3. SOUFFLE DE MINUIT 10+ pour lancer

On ne connaît aujourd'hui plus que trois mots de cet ancien langage. Ils réveillent une malédiction qui remonte à l'aube des temps.

Sort de malédiction ayant une portée de 24 ps. La cible doit relancer tous ses jets pour toucher, blesser et de sauvegarde d'armure ayant donné 6, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'étendre les effets de son sort à toutes les unités ennemies situées dans un rayon de 12 ps, la valeur de lancement passe alors à 20+.

4. FOUDRE D'URANNON 10+ pour lancer

Dans un coup de tonnerre assourdissant, le Sorcier invoque une puissante boule de foudre qu'il jette sur l'ennemi.

Projectile magique ayant une portée de 24 ps et provoquant 1D6 touches de Force 6. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

5. COMÈTE DE CASANDORA 12+ pour lancer

Puisant dans les vents de magie qui soufflent au-dessus de l'atmosphère, le Sorcier détourne un météore et le fait tomber sur le champ de bataille.

Ce sort prend pour cible un point précis de la table de jeu. Placez un marqueur évocateur à l'endroit exact désigné, comme une pièce de monnaie. Tant que dure le sort, le joueur lance 1D6 au début de chaque phase de magie suivante. Sur un résultat de 1 à 3 rien ne se passe, mais placez un autre marqueur sur le premier. Sur un résultat de 4 à 6, la comète tombe à l'endroit visé. Toute unité, quel que soit son camp, située dans un rayon de 2D6 ps est touchée par la comète. Chaque unité touchée subit 2D6 touches, +1 touche pour chaque pion empilé, d'une Force égale à 4 plus le nombre de pions empilés. Une fois lancée, la comète ne peut plus être dissipée. Le Sorcier peut décider de lancer son sort de manière à ce qu'il commence avec deux pions au lieu d'un, et à ce que deux pions soient ajoutés par phase où la comète ne frappe pas le sol. La valeur de lancement passe alors à 24+.

6. DÉLUGE D'ÉCLAIRS 15+ pour lancer

Des éclairs jaillissent des mains du Sorcier et traversent le champ de bataille, rebondissant d'ennemi en ennemi en libérant à chaque fois un coup de tonnerre.

Sort de dommage direct ayant une portée de 24 ps et provoquant 1D6 touches de Force 6. Une fois les effets résolus, lancez 1D6 : sur un résultat de 3+, choisissez un ennemi situé dans un rayon de 6 ps autour de la cible initiale, les éclairs rebondissent sur cette unité, qui subit à son tour 1D6 touches de Force 6. Continuez à lancer pour faire de nouvelles victimes (chacune dans un rayon de 6 ps autour de la précédente), jusqu'à ce que le jet requis soit raté ou qu'il n'y ait plus de cible éligible (une même unité ne peut être frappée par le *Déluge d'Éclairs* qu'une fois par phase de magie).

DOMAINE DE L'OMBRE

Magie Grise, l'Aigrefine, Phantasmancie

BRUMES ET REFLETS *(Attribut de domaine)*
Les Sorciers d'Ombre sont les maîtres de l'illusion et de la substitution, capables de disparaître dans un nuage comme s'ils n'avaient jamais été là. Leurs sorts font souvent appel au potentiel de téléportation présent dans la sorcellerie d'une manière générale. Après qu'un sort du domaine de l'Ombre a été lancé avec succès et résolu, le lanceur peut immédiatement décider d'échanger sa place avec un personnage ami appartenant au même type de troupes situé n'importe où dans un rayon de 18 ps autour de lui.

MIASME MYSTIFICATEUR DE MELKOTH (Sort primaire) — 5+ pour lancer

Le Sorcier génère autour de lui un nuage qui plonge l'ennemi dans la confusion.

Sort de malédiction ayant une portée de 48 ps. L'unité ciblée voit sa Capacité de Combat, Capacité de Tir, Initiative ou Mouvement (au choix du lanceur) réduit d'1D3, jusqu'à un minimum de 1, jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider de renforcer son sort qui affectera ces quatre caractéristiques à la fois (lancez un seul D3 pour les modifier toutes les quatre de la même valeur), la valeur de lancement passe alors à 10+.

1. DESTRIER D'OMBRE — 5+ pour lancer

La brume se condense en un dragon noir qui emporte le héros sur ses ailes de nuit.

Sort d'amélioration pouvant être lancé sur le Sorcier lui-même ou un personnage ami situé dans un rayon de 12 ps. La cible est immédiatement déplacée en utilisant la règle spéciale Vol, comme si elle se trouvait dans l'étape des autres mouvements.

2. AFFAIBLISSEMENT — 10+ pour lancer

Trompé par les illusions invoquées par le Sorcier, l'équipement porté par l'ennemi lui semble soudain très lourd.

Reste en jeu. Sort de malédiction ayant une portée de 18 ps. Toutes les figurines de l'unité visée voient leur Force réduite d'1D3 (jusqu'à un minimum de 1) tant que dure ce sort. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36 ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

3. FLÉTRISSEMENT — 13+ pour lancer

Le Sorcier fouille dans l'esprit de ses ennemis et y suscite des images de doute et de faiblesse.

Reste en jeu. Sort de malédiction ayant une portée de 18 ps. Toutes les figurines de l'unité ciblée voient leur Endurance réduite d'1D3 (jusqu'à un minimum de 1) tant que dure ce sort. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36 ps, la valeur de lancement passe alors à 16+.

4. PENDULE DU DESTIN — 13+ pour lancer

Un énorme bras de pendule aux bords tranchants se matérialise dans les airs au-dessus du Sorcier. D'un simple mot, le pendule se déplace sur l'ennemi en se balançant de plus en plus fort. Est-il réel ou n'est-ce qu'une illusion ? Seul le fou osera rester sur son chemin pour le vérifier.

Sort de dommage direct. Tracez une ligne faisant 6D6 ps de long à partir du lanceur. Chaque figurine sur cette ligne (déterminée de la même manière que le rebond d'un boulet de canon) doit réussir un test d'Initiative ou subir 1 touche de Force 10 causant des *blessures multiples (1D3)*. Le Sorcier peut décider de doubler la portée de son sort (en multipliant par 2 le résultat de son jet), la valeur de lancement passe alors à 18+.

5. ABÎME DE NOIRCEUR — 14+ pour lancer

La terre s'ouvre sous les pieds de l'ennemi, qui tombe dans un puits sans fond empli des gémissements des "êtres du dessous".

Sort de dommage direct. Placez le petit gabarit circulaire n'importe où dans un rayon de 24 ps autour du lanceur, puis faites-le dévier d'1D6 ps. Toute figurine sous le gabarit doit réussir un test d'Initiative ou être entraînée vers un TERRIBLE DESTIN ! (que nous résumerons au fait qu'elle est retirée comme perte, sans sauvegarde d'aucune sorte possible). Le Sorcier peut décider d'ouvrir une brèche encore plus large, en utilisant le grand gabarit circulaire au lieu du petit, la valeur de lancement passe alors à 17+ et la dispersion se fait sur 2D6 ps au lieu d'1D6 ps.

6. LAMES MENTALES D'OKKAM — 18+ pour lancer

Le Sorcier invoque des armes immatérielles qui tranchent dans la conscience et la raison. Les victimes se croient blessées à mort, si bien qu'elles succombent d'elles-mêmes.

Sort d'amélioration ayant une portée de 18 ps et durant jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Tant que dure ce sort, les figurines de l'unité ciblée utilisent leur valeur de Commandement au lieu de leur Force pour leurs jets pour blesser au corps à corps (les bonus de Force apportés par leurs armes sont ignorés). Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 36 ps, la valeur de lancement passe alors à 21+.

DOMAINE DE LA MORT

Magie Améthyste, Nécromancie, Voleur d'Âmes

VOL DE VIE *(Attributs de domaine)*
Les Sorciers pratiquant cet art peuvent aspirer l'essence vitale de leurs victimes. Une fois résolus les effets d'un sort du domaine de la Mort, lancez 1D6 pour chaque blessure non sauvegardée et infligée par le sort (les figurines retirées à cause du *Soleil Violet de Xereus* ajoutent chacune un nombre de dés égal à leur caractéristique Points de Vie). Pour chaque résultat de 5-6 obtenu, le Sorcier ajoute immédiatement un dé de pouvoir à la réserve de son armée.

BUVEUR D'ESPRIT (Sort primaire) — 7+ pour lancer

Le Sorcier tend une main décharnée vers l'ennemi qu'il a choisi, aspirant son âme.

Sort de dommage direct ayant une portée de 12 ps et ciblant une figurine ennemie (y compris un personnage dans une unité). Le lanceur et sa cible lancent chacun 1D6 auquel ils ajoutent leurs valeurs de Commandement respectives non modifiées. Si le lanceur obtient le total le plus élevé, chaque point d'écart avec le total de la cible enlève 1 Point de Vie à celle-ci, sans sauvegarde d'armure possible. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 24 ps, la valeur de lancement passe alors à 10+.

1. ASPECT DU CHEVALIER DU DESTIN — 4+ pour lancer

Une aura d'horreur entoure les alliés du Sorcier. Seul le plus brave des braves pourra tenir face à elle.

Sort d'amélioration ayant une portée de 24 ps. L'unité ciblée provoque la *peur* jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider de renforcer davantage l'horreur inspirée pour que l'unité provoque la *terreur* à la place de la *peur*, la valeur de lancement passe alors à 9+.

2. CARESSES DE LANIPH — 6+ pour lancer

Laniph était une sorcière Arabienne dont les ardentes passions n'étaient éclipsées que par ses caprices. Il est assez facile de la rappeler du monde des esprits afin qu'elle s'occupe du nouvel amant que le Sorcier a choisi pour elle…

Sort de dommage direct ayant une portée de 12 ps et ciblant une figurine ennemie (y compris un personnage dans une unité). La cible subit un nombre de touches égal à 2D6 moins sa Force. Chaque touche enlève 1 Point de Vie à la cible sur un résultat de 4+, sans sauvegarde d'armure possible. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 24 ps, la valeur de lancement passe alors à 12+.

3. DÉVOREUR D'ÂMES — 9+ pour lancer

Puisant dans la sombre puissance de Shyish, le Sorcier altère l'instinct de survie de ses ennemis.

Sort de malédiction ayant une portée de 24 ps. La cible souffre d'un malus de -1 en Force et en Endurance (jusqu'à un minimum de 1), jusqu'au début de la prochaine phase de magie du lanceur. Le Sorcier peut décider d'étendre les effets de son sort à toutes les unités ennemies à portée, la valeur de lancement passe alors à 18+.

4. FATALITAS! — 10+ pour lancer

Les esprits des trépassés se jettent sur l'ennemi, sapant sa détermination.

Reste en jeu. Sort de malédiction ayant une portée de 24 ps. La cible souffre d'un malus de -3 sur son Commandement. Le Sorcier peut décider d'allonger la portée de son sort jusqu'à 48 ps, la valeur de lancement passe alors à 13+.

5. RIRE DE BJUNA — 13+ pour lancer

Bjuna était un redoutable guerrier, mais la légende dit qu'il ne souriait jamais, du moins jusqu'à ce que le Dieu Trompeur ne jette sur lui une malédiction qui le plongea dans une crise de rire au point que ses entrailles explosèrent. L'histoire ne dit pas qui connut la pire destinée, de Bjuna ou des servantes qui durent nettoyer.

Sort de dommage direct ayant une portée de 12 ps et ciblant une figurine ennemie (y compris un personnage dans une unité). La cible subit un nombre de touches égal à 2D6 moins son Endurance. Chaque touche enlève 1 Point de Vie à la cible sur un résultat de 2+, sans sauvegarde d'armure possible. Si la cible survit, elle est sujette à la *stupidité* pour le reste de la bataille.

6. SOLEIL VIOLET DE XEREUS — 15+ pour lancer

Un énorme orbe aux contours pourpres se matérialise au-dessus du champ de bataille. Ceux qui ne l'esquivent pas sont transformés en statues de cristal.

Reste en jeu. Vortex magique utilisant le petit gabarit circulaire. Une fois le gabarit placé, le lanceur indique la direction dans laquelle se déplace le Soleil Violet. La distance de déplacement est déterminée en lançant un dé d'artillerie et en multipliant le résultat par 3. Toute figurine touchée par le gabarit au cours de son déplacement doit réussir un test d'Initiative ou être tuée sans sauvegarde d'aucune sorte possible. Si le dé d'artillerie donne un incident de tir, centrez le gabarit sur le lanceur puis jetez un dé de dispersion et 1D6. Le gabarit se déplace du nombre de ps indiqué par le D6, dans la direction donnée par le dé d'artillerie (en cas de Hit, utilisez la petite flèche). Dans l'un ou l'autre cas, aux tours suivants, le Soleil Violet se déplacera dans une direction aléatoire d'un nombre de ps déterminé par un jet de dé d'artillerie. Si un incident de tir est obtenu au cours des tours suivants, le Soleil Violet s'effondre sur lui-même et est retiré du jeu. Le Sorcier, s'il est particulièrement sûr de lui, peut renforcer davantage la puissance de ce sort et utiliser le grand gabarit circulaire à la place du petit, la valeur de lancement passe alors à 25+.

OBJETS MAGIQUES

Le monde de Warhammer est riche en artefacts magiques et en reliques de grand pouvoir. Des épées vampires, d'impénétrables armures, d'anciens grimoires renfermant un savoir oublié ou des anneaux contenant une puissance inouïe, nombreuses furent les batailles livrées pour la seule possession de ces objets.

CHOIX DES OBJETS MAGIQUES

Chaque livre d'armée de Warhammer décrit en détail les nombreux objets magiques à la disposition de l'armée couverte. Nous allons ici passer en revue les objets communs à toutes les armées. Certaines figurines ont la possibilité de choisir un ou plusieurs objets magiques, cela est alors clairement précisé dans son entrée de sa liste d'armée, ainsi que les éventuelles restrictions qui entourent ces choix. Si un objet magique figure à la fois dans la liste présentée ici et celle d'un livre d'armée, utilisez la valeur en points donnée dans ce dernier. Certains peuples ont un accès plus facile à certains objets magiques, ceci se traduit par un coût en points moins élevé.

En plus de toute restriction spécifique figurant dans tel ou tel livre d'armée, certaines règles gouvernent la sélection des objets magiques, quelle que soit l'allégeance de la figurine. Ces règles sont résumées ici :

UNIQUES

Chaque objet magique est unique, il ne peut exister qu'en un seul exemplaire dans une même armée, sauf si le contraire est précisé dans les règles de cet objet. L'adjectif "commun" signifie par conséquent que ces objets magiques sont accessibles à n'importe quelle armée de Warhammer, et non qu'on peut les trouver sous le sabot du moindre destrier. Même le moins puissant d'entre eux est un objet dangereux, imprégné des capricieux pouvoirs de la sorcellerie, et extrêmement rare. Un citoyen ordinaire pourra s'estimer chanceux d'en voir un dans toute sa vie, si cela lui arrive jamais.

Mage Haut Elfe

L'ÉQUILIBRE DES POUVOIRS

Généralement, seuls les personnages peuvent porter des objets magiques. Chaque figurine ne peut porter qu'un objet de chacune des familles d'objets magiques. Les objets magiques sont répartis en 6 familles : armes magiques, armures magiques, talismans, objets enchantés, objets cabalistiques et bannières magiques. Chaque catégorie couvre un type particulier d'objet et une famille d'effets. Par exemple, les armes magiques apportent un bonus aux capacités de combattant de la figurine, alors qu'un talisman lui apportera une certaine protection. Une figurine ne peut porter qu'un seul objet de chaque famille. Dans le cas contraire, leurs pouvoirs viendraient interférer les uns avec les autres, s'annuleraient et risqueraient même de provoquer une déflagration (qui aurait au moins l'avantage d'être spectaculaire). Les seules exceptions à cette règle sont certains personnages spéciaux qui pourraient porter deux armes magiques, par exemple. Dans ces (très rares) cas, nous supposons qu'ils sont protégés par des charmes spéciaux.

INTERFÉRENCE MAGIQUE

Les Sorciers ne peuvent pas porter d'armure magique, à moins qu'ils n'aient accès aux armures "ordinaires". La magie est le domaine des rêves et cohabite difficilement avec la dimension réelle. Il n'y a rien de plus matériel qu'une plaque de métal, et cela étend une ombre sur l'esprit du Sorcier. Ainsi, la plupart des Sorciers ne peuvent pas agir sur les vents magiques s'ils portent une armure, qu'elle qu'en soit la nature, ils n'ont donc pas accès non plus aux armures magiques.

La seule exception existe lorsque le Sorcier dispose d'une armure dans son équipement standard, ou a accès dans ses options d'équipement à des pièces d'armure "ordinaires", comme une armure légère ou un bouclier. Ces Sorciers ont entraîné leur esprit à utiliser leur magie dans de telles conditions et ne souffrent d'aucune confusion. Les meilleurs exemples sont les Sorciers du Chaos, originaires des désolations qui s'étendent au nord.

ARMES MAGIQUES

Les armes magiques sont des objets de destruction, elles confèrent à leur porteur des capacités supplémentaires ou améliorent son profil afin d'en faire un bien meilleur combattant.

À moins que le contraire ne soit précisé, une arme magique est traitée comme une arme de base et en suit les règles générales, avec les exceptions suivantes :

- Elle ne peut jamais être utilisée conjointement avec une autre arme de base pour gagner une Attaque supplémentaire.
- Elle ne peut pas être utilisée avec un bouclier pour obtenir une sauvegarde de *parade*.

PAIRES D'ARMES

Il s'agit d'armes magiques maniées par paire. En plus des effets décrits, cette combinaison confère au porteur la règle spéciale Attaque Supplémentaire.

QUE CACHE LE NOM?

Les objets listés ci-dessous ont souvent un nom qui les désigne comme une épée ou un autre type d'arme. Ceci ne signifie pas qu'une figurine ne peut pas avoir une *Lame Ogre* si elle ne porte visiblement pas d'épée. Dans ce cas, sa hache, son marteau ou son arme quelle qu'elle soit bénéficie des mêmes propriétés, elle porterait donc, par exemple, une *Hache Ogre*.

UTILISATION

Un personnage portant une arme magique de corps à corps ne peut utiliser aucune autre arme de corps à corps (il en est sans doute très fier et voudra la montrer à tout le monde). Si un personnage possède plusieurs armes magiques de corps à corps, il doit choisir au début d'un combat laquelle il utilise (sauf si une règle particulière spécifie qu'il peut utiliser les deux). L'arme choisie l'est pour toute la durée du combat.

LAME DE GÉANT 60 points
Les Attaques au corps à corps effectuées avec cette arme bénéficient d'un bonus de +3 en Force.

ÉPÉE SANGLANTE 60 points
Le porteur a +3 Attaques.

LAME D'OBSIDIENNE 50 points
Aucune sauvegarde d'armure ne peut être tentée contre les blessures infligées avec cette arme.

LAME OGRE 40 points
Les Attaques au corps à corps effectuées avec cette arme bénéficient d'un bonus de +2 en Force.

ÉPÉE DES GUERRES ÉTERNELLES 40 points
Le porteur a +2 Attaques.

LAMES D'ESCRIMEUR 35 points
Paire d'armes. Le porteur a CC 10.

ÉPÉE TUEUSE DE HÉROS 30 points
Le porteur a un bonus de +1 en Force et +1 Attaque pour chaque personnage ennemi en contact avec lui ou son unité. Ces bonus sont calculés au début de chaque round de combat et restent valables jusqu'à la fin de celui-ci.

ÉPÉE VOLEUSE DE SORTS 25 points
Un Sorcier perdant au moins 1 PV à cause de cette arme perd un sort (déterminé aléatoirement) par PV perdu.

ÉPÉE DE VIVE MORT 25 points
Le porteur *frappe toujours en premier*.

ÉPÉE DE BATAILLE 20 points
Le porteur a +1 Attaque.

ÉPÉE DE PUISSANCE 20 points
Les Attaques au corps à corps effectuées avec cette arme bénéficient d'un bonus de +1 en Force.

ÉPÉE BERSERK 20 points
Le porteur est *frénétique* et ne perd jamais cette *frénésie*.

LAME D'OR VIF 15 points
Les Attaques au corps à corps effectuées avec cette épée le sont avec une Initiative de 10.

ÉPÉE DE FRAPPE 15 points
Les Attaques au corps à corps effectuées avec cette arme bénéficient d'un bonus de +1 pour toucher.

LAME DE MORSURE 10 points
Les Attaques au corps à corps effectuées avec cette épée sont *perforantes*.

ÉPÉE RELIQUE 10 points
Les Attaques au corps à corps effectuées avec cette épée blessent toujours sur 5+, à moins qu'elles ne le fassent normalement sur un meilleur résultat.

LAME HURLANTE 10 points
Le porteur provoque la *peur*.

ÉPÉE DU TOURMENTEUR 5 points
Un monstre ou un personnage perdant au moins 1 PV à cause de cette arme souffre de *stupidité* pour le reste de la bataille.

MALÉDICTION DU GUERRIER 5 points
Un monstre ou un personnage perdant au moins 1 PV à cause de cette arme perd définitivement 1 Attaque par PV perdu (jusqu'à un minimum de 1 Attaque).

Thane Nain

ARMURES MAGIQUES

La Reine Khalida

Cette partie présente les pièces d'armures enchantées, pouvant être des cuirasses, des boucliers, etc... Seuls les personnages les plus importants porteront une armure magique complète, la plupart des autres n'auront qu'une pièce magique, qu'ils combineront avec d'autres éléments ordinaires.

À moins que le contraire ne soit précisé, une armure ou un bouclier magique suit les règles de son équivalent ordinaire, mais souvenez-vous que :

- Une figurine ne peut avoir qu'une armure et un bouclier, si vous donnez à une figurine une armure magique ou un bouclier magique, cela remplacera l'équivalent ordinaire qu'elle portait.
- Un bouclier magique fonctionne comme un bouclier ordinaire, mais ne peut pas être combiné avec une arme de base dans le cadre de la règle de Parade.

ARMURE DU DESTIN 50 points
Armure lourde. Confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

HEAUME DU TROMPEUR 50 points
La sauvegarde d'armure du porteur est améliorée d'1 point. Tout jet pour blesser réussi contre le porteur doit être relancé.

ARMURE DE FER-ARGENT 45 points
Confère une sauvegarde d'armure de 2+ qui ne peut être améliorée d'aucune manière.

ARMURE DE BONNE ÉTOILE 35 points
Armure lourde. Confère une sauvegarde invulnérable de 5+.

HEAUME DE DISCORDE 30 points
La sauvegarde d'armure du porteur est améliorée d'un point.

De plus, au début de chaque phase de corps à corps, choisissez un personnage ennemi en contact avec le porteur ou son unité. Ce personnage doit immédiatement effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, la victime succombe au pouvoir du heaume, elle ne peut porter aucune Attaque durant cette phase et est touchée automatiquement au corps à corps.

ARMURE RESPLENDISSANTE 25 points
Armure légère. Inflige à l'ennemi un malus de -1 pour toucher le porteur au corps à corps.

BOUCLIER DE PTOLOS 25 points
Bouclier. La sauvegarde d'armure du porteur est de 1+ contre les tirs.

BOUCLIER ARCANIQUE 20 points
Bouclier. Confère une *résistance à la magie (1)*.

ARMURE DU BIENHEUREUX 20 points
Armure lourde. Confère une sauvegarde invulnérable de 6+.

HEAUME DU DRAGON 10 points
La sauvegarde d'armure du porteur est améliorée d'1 point. Confère une sauvegarde invulnérable de 2+ contre les attaques *enflammées*.

BOUCLIER ENCHANTÉ 5 points
Bouclier. La sauvegarde d'armure du porteur est améliorée de 2 points, au lieu d'1 seul point pour un bouclier ordinaire.

BOUCLIER ENSORCELÉ 5 points
Bouclier. Une seule utilisation. La première touche subie par le porteur est annulée sur un résultat de 2+.

TALISMANS

Cette catégorie inclut des amulettes, breloques et autres colifichets de protection.

TALISMAN DE PRÉSERVATION 45 points
Confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

PIERRE D'OBSIDIENNE 45 points
Confère une *résistance à la magie (3)*.

TALISMAN D'ENDURANCE 30 points
Confère une sauvegarde invulnérable de 5+.

AMULETTE D'OBSIDIENNE 30 points
Confère une *résistance à la magie (2)*.

PIERRE DE L'AUBE 25 points
Le porteur relance ses sauvegardes d'armure ratées.

AMULETTE D'OPALE 15 points
Une seule utilisation. Confère une sauvegarde invulnérable de 4+ contre la première blessure subie par le porteur, après quoi son pouvoir est épuisé pour le reste de la bataille.

BAGUE D'OBSIDIENNE 15 points
Confère une *résistance à la magie (1)*.

TALISMAN DE PROTECTION 15 points
Confère une sauvegarde invulnérable de 6+.

GRAINE DE RENAISSANCE 10 points
Confère une *régénération (6+)*.

GEMME DE DRACOCIDE 5 points
Confère une sauvegarde invulnérable de 2+ contre les attaques *enflammées*.

PENDENTIF EN PLUMES D'AIGLE 5 points
Confère une sauvegarde invulnérable de 5+ contre les blessures infligées au corps à corps par des figurines bénéficiant de la règle spéciale Vol.

PIERRE DE CHANCE 5 points
Une seule utilisation. Permet au porteur de relancer une seule sauvegarde d'armure ratée.

BANNIÈRES MAGIQUES

Certaines unités sont autorisées à brandir une bannière magique, ceci est alors indiqué dans leur liste d'armée. Une bannière magique ne peut être portée que par le porte-étendard de l'unité, comme précisé dans le livre d'armée.

Le seul personnage autorisé à brandir une bannière magique est le Porteur de la Grande Bannière de l'armée.

BANNIÈRE DU CARNAGE 55 points
L'unité peut relancer ses jets de distance de charge.

BANNIÈRE HURLANTE 50 points
L'unité cause la *terreur*.

ÉTENDARD DU RANGER 50 points
L'unité bénéficie de la règle spéciale Guide.

ÉTENDARD TRANCHANT 45 points
Les figurines de l'unité effectuent des attaques *perforantes*.

BANNIÈRE DE GUERRE 35 points
L'unité bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 sur ses résultats de combat.

BANNIÈRE DE RAPIDITÉ 15 points
Les figurines de l'unité bénéficient d'un bonus de +1 en Mouvement.

ÉTENDARD EN OS DE LICHE 15 points
Les figurines de l'unité bénéficient d'une *résistance à la magie (1)*.

ÉTENDARD DE DISCIPLINE 15 points
Les figurines de l'unité bénéficient d'un bonus de +1 en Commandement, mais ignorent la règle Présence Charismatique de leur Général.

BANNIÈRE DE LA FLAMME ÉTERNELLE 10 points
Les figurines de l'unité portent des attaques *enflammées*.

ORIFLAMME DE LUMIÈRE 5 points
Une seule utilisation. L'unité peut relancer son premier test de Commandement raté.

BANNIÈRE ÉPOUVANTAIL 5 points
L'unité provoque la *peur* envers les figurines bénéficiant de la règle spéciale Vol.

Porte-étendard Homme-lézard

OBJETS CABALISTIQUES

Ces objets viennent renforcer les pouvoirs des Sorciers d'une manière ou d'une autre. Seul un personnage disposant d'un niveau de magie peut porter des objets cabalistiques. Ceux dépourvus de tout talent magique n'arriveront pas à les mettre en œuvre, ou payeront de leur âme toute tentative de les utiliser.

LIVRE D'ASHUR 70 points
Le porteur bénéficie d'un bonus de +1 sur ses tentatives de lancement et de dissipation des sorts.

PARCHEMIN DE REBOND 50 points
Une seule utilisation. Lorsqu'un sort ennemi vient d'être lancé, le porteur de ce parchemin peut le lire au lieu de tenter une dissipation. Le sort est lancé normalement, mais une fois ses effets résolus, jetez 1D6 pour chaque dé utilisé pour le lancement. Le lanceur subit une blessure par D6 ayant donné 5+, sans sauvegarde d'armure possible.

PARCHEMIN VAMPIRE 50 points
Une seule utilisation. Lorsqu'un sort ennemi vient d'être lancé, le porteur du parchemin peut le lire au lieu de tenter une dissipation. Le sort est lancé normalement, mais une fois ses effets résolus, le porteur du parchemin ajoute à sa réserve un nombre de dés de dissipation égale au nombre de dés de pouvoir utilisés pour lancer le sort (souvenez-vous que la réserve ne peut jamais contenir plus de 12 dés de dissipation).

PARCHEMIN MAUDIT DE SIVEJIR 50 points
Une seule utilisation. Lorsqu'un sort ennemi vient d'être lancé, le porteur du parchemin peut le lire au lieu de tenter une dissipation. Le sort est lancé normalement, mais une portion de l'énergie du sort est détournée sur le lanceur, ce qui pourrait bien le transformer en crapaud! Le sorcier ennemi peut résister à cette attaque en obtenant sur 1D6 un résultat égal ou inférieur à son niveau de magie. En cas d'échec, il est bel et bien transformé en crapaud. Tant qu'il est sous cette forme, le sorcier ne peut pas *canaliser* les vents de magie ni lancer de sort, tout son équipement magique ou ordinaire (armure, armes, etc.) cesse de fonctionner et toutes les caractéristiques de son profil sont réduites à 1 (à l'exception de son nombre de PV qui n'est pas affecté). Le joueur qui contrôle le Sorcier peut lancer 1D6 au début de chaque phase de magie suivante, les effets du parchemin sont dissipés sur un résultat de 4+ et le Sorcier reprend sa forme normale (même s'il aura tendance à vouloir gober les mouches durant plusieurs jours encore).

PARCHEMIN DE POUVOIR 35 points
Une seule utilisation. Ce parchemin peut être utilisé avant que le Sorcier ne tente de lancer un sort. Pour cette tentative de lancement, tout double provoquera un *pouvoir irrésistible* (et un *fiasco*).

BAGUETTE DE JAIS 35 points
Une seule utilisation. Le porteur peut augmenter un de ses jets de lancement de +1D6, après que les autres dés ont été jetés. Ce dé supplémentaire peut provoquer un *pouvoir irrésistible* (et un *fiasco*).

BÂTON INTERDIT 35 points
Une seule utilisation. Ajoute 1D6 dés de pouvoir à la réserve du porteur au début de sa propre phase de magie, mais lui inflige également 1D3 blessures, sans sauvegardes d'armure possibles.

BADINE DU TROMPEUR 25 points
Une seule utilisation. Annoncez l'utilisation de cet objet au début de l'une de vos phases de magie. Pour toute la durée de cette phase, lorsque l'un de vos sorts est dissipé par un Sorcier ennemi, jetez 1D6. Sur un résultat de 5+, ce Sorcier subit une blessure sans sauvegarde d'armure possible.

BAGUETTE TELLURIQUE 25 points
Une seule utilisation. Si le Sorcier effectue un jet sur le Tableau des Fiascos, il peut le relancer.

PARCHEMIN DE DISSIPATION 25 points
Une seule utilisation. Lorsqu'un sort ennemi vient d'être lancé, le porteur du parchemin peut le lire au lieu de tenter une dissipation. Le sort est automatiquement dissipé, aucun jet de dé n'est requis. Notez que ce parchemin reste inefficace contre un sort lancé avec *pouvoir irrésistible*. Notez aussi qu'il est tout aussi inefficace pour dissiper un sort restant en jeu, autrement qu'au moment de son lancement.

PIERRE DE POUVOIR 20 points
Une seule utilisation. Le Sorcier peut déclarer l'utilisation d'une *Pierre de Pouvoir* juste avant de tenter de lancer un sort. Deux dés supplémentaires sont alors ajoutés à sa tentative (il doit tout de même utiliser dans cette tentative au moins un dé de sa réserve).

SCEPTRE DE STABILITÉ 15 points
Une seule utilisation. Le porteur peut améliorer une de ses tentatives de dissipation d'1D6 supplémentaire, après avoir jeté ses dés. Ce dé supplémentaire peut provoquer une dissipation par *pouvoir irrésistible*.

BÂTON CATALYSEUR 15 points
Le Sorcier ajoute +1 à toutes ses tentatives de *canalisation* des vents de magie.

PARCHEMIN DE PROTECTION 15 points
Une seule utilisation. Lorsqu'un sort ennemi vient d'être lancé, le porteur du parchemin peut le lire au lieu de tenter une dissipation. Le sort est lancé normalement, mais la cible du sort bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+ contre toute blessure provoquée par le sort.

Tisseuse de Charme
Elfe Sylvaine

OBJETS ENCHANTÉS

Cette section regroupe tout un tas d'objets qui seraient trop spécifiques pour appartenir à une autre catégorie. Ils font cependant partie des objets magiques les plus recherchés et appréciés.

CHAPEAU DE SORCIER 100 points
Le porteur est considéré comme un Sorcier de niveau 2, pouvant utiliser un domaine choisi au hasard. Cependant, il souffre de *stupidité*.

FORTERESSE PLIABLE DE FOZZRIK 100 points
Une fois les zones de déploiement définies, mais avant que les armées ne soient déployées, ajoutez une tour de guet (ou tout autre bâtiment d'une taille équivalente) dans votre zone de déploiement. Ce bâtiment est dès lors traité comme un bâtiment ordinaire (voir page 126 pour les détails).

Si vous ne disposez pas d'un bâtiment adéquat, vous ne pouvez pas utiliser la *Forteresse Pliable*.

TAPIS D'ARABIE 50 points
Figurine d'infanterie ou d'infanterie monstrueuse à pied uniquement. Le propriétaire bénéficie de la règle spéciale Vol, mais ne peut pas rejoindre d'unité.

COURONNE DE COMMANDEMENT 35 points
Le porteur est *tenace*.

POTION DE SOIN 35 points
Une seule utilisation. Peut être bue au début du tour du joueur qui contrôle la figurine. Celle-ci récupère immédiatement 1D6 PV perdus durant la partie.

TORQUE DU FLÉAU DES PLUMES 35 points
Les créatures *volantes* (et leurs cavaliers) doivent relancer leurs jets pour toucher réussis au corps à corps contre le porteur et son éventuelle unité.

ANNEAU RUBIS DE RUINE 25 points
Objet de sort (niveau de puissance 3). Contient le sort *Boule de Feu* (voir le domaine du Feu).

MASQUE TERRIFIANT DE AAAH! 25 points
Le porteur provoque la *terreur*. Cependant, aucune autre figurine ne peut utiliser son Commandement.

POTION DE FORCE 20 points
Une seule utilisation. Peut être bue au début du tour de n'importe quel joueur. La figurine gagne +3 en Force jusqu'à la fin du tour.

POTION D'ENDURANCE 20 points
Une seule utilisation. Peut être bue au début du tour de n'importe quel joueur. La figurine gagne +3 en Endurance jusqu'à la fin du tour.

L'AUTRE BADINE DU TROMPEUR 15 points
Les figurines en contact avec le porteur (amies et ennemies) doivent relancer leurs sauvegardes invulnérables réussies.

ICÔNE DU FER MAUDIT 5 points
Le personnage (et son éventuelle unité) bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 6+ contre les blessures infligées par des machines de guerre.

POTION D'IMPÉTUOSITÉ 5 points
Une seule utilisation. Peut être bue au début du tour de n'importe quel joueur. La figurine est *immunisée à la psychologie* et bénéfice de la règle spéciale Charge Dévastatrice jusqu'à la fin du tour du joueur.

POTION DE CÉLÉRITÉ 5 points
Une seule utilisation. Peut être bue au début du tour de n'importe quel joueur. La figurine gagne +3 en Initiative jusqu'à la fin du tour.

Sorcier du Chaos de Tzeentch

RÉFÉRENCES

TOUR DE JOUEUR

1. PHASE DE MOUVEMENT

Normalement, chaque unité ne peut agir que dans une seule de ces étapes :

i. Début du tour
ii. Charge
iii. Mouvements obligatoires
iv. Autres mouvements

2. PHASE DE MAGIE

Déterminez les Vents de Magie puis suivez ces étapes jusqu'à ce que le joueur ne puisse plus ou ne veuille plus lancer de sorts :

i. Lancement
ii. Dissipation
iii. Résolution du sort
iv. Sort suivant

3. PHASE DE TIR

Suivez les étapes suivantes avec chaque unité désirant tirer :

i. Désignez une unité pour tirer
ii. Choisissez une cible
iii. Effectuez les jets pour toucher
iv. Effectuez les jets pour blesser
v. Effectuez les jets de sauvegarde
vi. Retirez les pertes

4. PHASE DE CORPS À CORPS

Le joueur dont c'est le tour décide de l'ordre de résolution des corps à corps, en suivant à chaque fois les étapes ci-dessous :

i. Livrer un round de corps à corps
ii. Calculer le résultat de combat
iii. Le perdant passe un test de moral
iv. Fuite et poursuite

Prêtre-guerrier de l'Empire

MOUVEMENT

RÉSUMÉ DES TYPES DE MOUVEMENT

Tous les déplacements d'une unité sont calculés sur le Mouvement de sa figurine la plus lente.

Normal	=	Caractéristique de Mouvement
Marche forcée	=	Mouvement x2
Charge	=	Mouvement +2D6 ps*
Fuite	=	2D6 ps*
Poursuite	=	2D6 ps*

** Si l'unité suit la règle spéciale Rapide, lancez 3D6 et gardez les deux résultats les plus élevés.*

TIR

JET POUR TOUCHER

CT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Requis	6	5+	4+	3+	2+	1+	0+	-1	-2	-3

MODIFICATEURS

Se déplacer & tirer	-1
Tirer à longue portée	-1
Tenir sa position & tirer	-1
Cible à couvert léger	-1*
Cible à couvert lourd	-2*
La cible suit la règle Tirailleur	-1

** Si la cible est à la fois à couvert léger et lourd, n'appliquez que le modificateur du couvert lourd.*

7+ POUR TOUCHER

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

COMBAT

BONUS DE RÉSULTAT DE COMBAT

Points de Vie	+1 pour chaque Point de Vie enlevé à l'ennemi.
Charge !	+1 si l'unité a chargé.
Rangs	+1 par rang au-delà du premier d'au moins 5 figurines, jusqu'à un maximum de +3. Ne comptabilisez que le bonus de rangs le plus élevé de votre camp.*
Porte-étendard	+1 si votre camp aligne au moins un porte-étendard.
Attaque de flanc	+1 si votre unité combat l'ennemi de flanc.**
Attaque de dos	+2 si votre unité combat l'ennemi de dos.**
Position surélevé	+1 si une ou plusieurs de vos unités ont chargé depuis une position surélevée.
Grande bannière	+1 si votre camp aligne au moins une Grande Bannière.
Carnage	+1 par Point de Vie en surplus enlevé lors d'un Défi, jusqu'à un maximum de +5.

** N'est pas pris en compte si l'unité est elle-même attaquée de flanc ou de dos par une unité ennemie qui compte un ou plusieurs rangs de 5 figurines au-delà du premier.*

*** Chacun de ces bonus ne peut s'appliquer qu'une seule fois par unité au maximum.*

TABLEAU DES JETS POUR TOUCHER

CC DU DÉFENSEUR

CC DE L'ATTAQUANT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

SAUVEGARDES D'ARMURE

Armure	Jet de Sauvegarde
Aucune	Aucun
Armure légère	6+
Armure légère et bouclier	5+
Armure lourde	5+
Armure lourde et bouclier	4+
Monté sans armure	6+*
Monté avec armure légère	5+*
Monté avec armure légère et bouclier	4+*
Monté avec armure lourde	4+*
Monté avec armure lourde et bouclier	3+*

** Si la monture est caparaçonnée, la sauvegarde d'armure de la figurine est encore améliorée d'un point.*

MODIFICATEUR DE SAUVEGARDE

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

TABLEAU DES JETS POUR BLESSER

ENDURANCE DU DÉFENSEUR

FORCE DE L'ATTAQUANT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
2	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+	6+
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	6+
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

PANIQUE

Une unité doit effectuer un test de *panique* si :

- Elle subit 25% de pertes ou plus.
- Une unité amie est détruite à 6 ps ou moins.
- Une unité amie rate un test de *moral* à 6 ps ou moins.
- Une unité amie fuit à travers elle.

Un seul test au maximum peut être effectué par phase de jeu.

MAGIE

DÉTERMINER LES DÉS DE POUVOIR ET DE DISSIPATION

i. Lancez 2D6 pour les Vents de Magie.
ii. Réserve de dés de pouvoir = total des deux dés.
iii. Réserve de dés de dissipation = dé le plus élevé.
iv. Chaque Sorcier peut canaliser un dé de plus sur un 6.
v. Aucune des deux réserves ne peut excéder 12 dés.

RÉSUMÉ DE LANCEMENT D'UN SORT

Si le total des dés + le niveau du Sorcier (et donc la valeur de lancement totale) égale ou dépasse la valeur de lancement du sort, celui-ci est lancé avec succès.

Cependant…

- …si le total des dés est inférieur à 3, le sort échoue.
- …si deux dés ou plus obtiennent un résultat de 6, le sort est lancé avec un *pouvoir irrésisitible* et provoque un *fiasco*.
- Un sort lancé avec un *pouvoir irrésistible* ne peut pas être dissipé.

RÉSUMÉ DE DISSIPATION

Si le résultat des dés + le niveau du Sorcier qui dissipe (et donc la valeur totale de dissipation) égale ou dépasse la valeur de lancement totale, le sort est dissipé.

Cependant…

- …si le total des dés est inférieur à 3, la dissipation échoue.
- …si deux dés ou plus obtiennent un résultat de 6, la dissipation réussit automatiquement.

TYPES DE SORTS	DOMMAGES DIRECTS	PROJECTILES MAGIQUES	AUGMENTATION	MALÉDICTION	VORTEX MAGIQUE
Se trouve dans l'arc frontal ?	O	O	N	N	O
Nécessite une ligne de vue ?	N	O	N	N	n/a
Doit être à portée ?	O	O	O	O	O
Peut viser une cible en combat ?	N	N	O	O	n/a
Cible des alliés	N	N	O	N	n/a
Cible des ennemis	O	O	N	O	n/a

TABLEAU DES FIASCOS

2D6	RÉSULTAT
2-4	**Cascade Dimensionnelle :** Centrez le grand gabarit circulaire sur la figurine du Sorcier, chaque figurine couverte même partiellement par le gabarit (y compris le Sorcier, qui ne peut pas bénéficier de la règle *Attention Messire !*) subit 1 touche de Force 10. Une fois les dommages résolus, lancez 1D6. Sur un résultat de 3 ou moins, le Sorcier est envoyé dans les Royaumes du Chaos, sa figurine est retirée comme perte. Sur un résultat de 4+, 1D6 dés sont retirés de la réserve de dés de pouvoir.
5-6	**Déflagration Calamiteuse :** Centrez le petit gabarit circulaire sur la figurine du Sorcier, chaque figurine couverte même partiellement par le gabarit (y compris le Sorcier, qui ne peut pas bénéficier de la règle *Attention Messire !*) subit 1 touche de Force 10. De plus, 1D6 dés sont retirés de la réserve de dés de pouvoir.
7	**Détonation !** Chaque figurine en contact socle à socle avec le sorcier (amies ou ennemies, mais pas le sorcier lui-même) subit 1 touche de Force 10. De plus, 1D6 dés sont retirés de la réserve de dés de pouvoir.
8-9	**Retour d'Énergie :** Le Sorcier et chaque figurine amie pouvant générer des dés de pouvoir ou de dissipation subit 1 touche de Force 6. De plus, 1D6 dés sont retirés de la réserve de dés de pouvoir.
10-12	**Drain de Magie :** Le niveau de sorcellerie du sorcier est diminué d'1D3, jusqu'à un minimum de 0, et il oublie un sort par niveau de sorcellerie perdu (le premier étant toujours le sort responsable du fiasco, les autres sont déterminés aléatoirement). Le Sorcier ne peut plus tenter de lancer d'autres sorts durant cette phase.

REFORMATION

TYPE	QUAND	TEST Cd ?
Reformation normale	Avant le déplacement	Non
Reformation rapide	Test après une reformation normale	Oui*
Reformation de combat (défaite)	Après avoir réussi un test de moral	Oui**
Reformation de combat (victoire/égalité)	Après que l'ennemi a réussi un test de moral	Non
Tenir & se reformer	Après que l'ennemi a fui du combat	Oui
Tenir & se reformer	Après avoir éliminé tous les ennemis en combat	Non

* *Nécessite un musicien.*

** *Le test de Commandement est modifié par la différence des résultats de combat.*

TYPES DE TROUPES

	LARGEUR DE RANG	LARGEUR DE HORDE	ATTAQUES DE SOUTIEN	RAPIDES ?
Infanterie	5	10	1	Non
Bêtes	5	10	1	Oui
Cavalerie	5	10	1*	Oui
Infanterie Monstrueuse	3	6	jusqu'à 3	Non
Bêtes Monstrueuses	3	6	jusqu'à 3	Oui
Cavalerie Monstrueuse	3	6	jusqu'à 3*	Oui
Monstres	n/a	n/a	n/a	Non
Char	n/a	n/a	Non	Oui
Nuées	5	10	1	Non

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

TABLEAU D'INCIDENTS DE TIR DES ARMES À POUDRE NOIRE

1D6	RÉSULTAT
1-2	**Détruite !** La machine de guerre est détruite.
3-4	**Incident :** La machine de guerre ne peut pas tirer à ce tour et au tour suivant.
5-6	**Ne peut pas tirer :** La machine de guerre ne peut pas tirer à ce tour mais le pourra dès le prochain.

TABLEAU D'INCIDENTS DE TIR DES CATAPULTES

1D6	RÉSULTAT
1	**Détruite !** La machine de guerre est détruite.
2-3	**Incident :** La machine de guerre perd un Point de Vie et ne pourra pas tirer au prochain tour.
5-6	**Ne peut pas tirer :** La machine de guerre ne peut pas tirer à ce tour mais le pourra dès le prochain.

TABLEAU DES ALLIÉS

	FIABLES	PEU FIABLES	DÉSESPÉRÉS
Peut utiliser la règle Présence Charismatique du Général allié	Oui	Non	Non
Utiliser la règle Tenez vos Rangs ! de la Grande Bannière alliée	Oui*	Non	Non
Peut être rejoint par des personnages alliés	Oui	Non	Non
Provoque des tests de *panique* chez les alliés	Oui	Oui	Non
Compte comme une unité amie au niveau des sorts	Oui	Oui	Non
Doit passer un test de *terrain dangereux* si fuit à travers des alliés	Non	Non	Oui
Utiliser la règle Tenez vos Rangs ! d'une G[e] Bannière de la même race	Oui	Non	Non

* *Seulement si les armées utilisent le même livre d'armée.*

INDEX

1D3 7
7+ pour toucher 40

À 1 ps de distance 13
Abandonner un bâtiment 127
Accepter un défi 102
Acropole des Héros 130
s'Aligner sur l'ennemi 20
Alliances et alignement 136
Alliances fragiles 138
Alliés désespérés 138
Alliés fiables 137
Alliés peu fiables 138
Ancienne Fosse Commune 124
Annihilation ! 53
Arbalète 90
Arc 90
Arc court 90
Arc long 90
Armes 88, 90
Arme de base 88
Arme de base et bouclier 88
Arme de base additionnelle 90
Armes spéciales 88
Armes de corps à corps 89
Armées alliées 136
Alliances fragiles 138
Alliés désespérés 138
Alliés fiables 137
Alliés peu fiables 138
Les Forces de la Destruction 137
Les Forces de l'Ordre 136
Armes de jet 90
Arme lourde 90
Arme de souffle 67
Arme de tir 88
Arquebuse 90
Attaquer un bâtiment 127
Attaques (A) 3
Attaques aléatoires 74
Attaques empoisonnées 73
Attaques enflammées 69
Attaques de soutien 48
Attaque supplémentaire 69
"Attention messire !" 93
Autel de Khaine 124
Autres mouvements 26
Avant-garde 79

Balistes 111
Barricade resplendissante 123
Barrière surnaturelle 123
Bâtiments 126
Défaite du défenseur 129
Livrer l'assaut 128
Occuper un bâtiment 126
Résolution de combat 128
Bâtiments complexes 129
Bestiaire ..... Références
Bêtes de guerre 84
Bête Monstrueuse 85
Blessures excédentaires 106
Boucliers 43
Brasserie naine 130

Canaliser les dés de dissipation 30
Canaliser les dés de pouvoir 30
Canons 112
Mitraille 113
Capacité de Combat (CC) 3
Capacité de Mouvement (M) 3
Capacité de Tir (CT) 3
Caparaçon et Mouvement 83
Caractéristiques des figurines 3
Caractéristiques & zéro 4
Catapultes 114
Tableau d'incidents de tir des catapultes 115
Tir indirect 115
Cavalerie 82
Cavalerie légère 68
Cavalerie Monstrueuse 83
Monture de Cavalerie Monstrueuse 105
Cercle Magique 125
Champ de Bataille 142
Champions 93
Chapelle du Graal 130
Charge 16
s'Aligner sur l'ennemi 20
Charge ratée 19
Charger un ennemi en fuite 23
Charger plus d'une unité 18
Charges multiples sur une unité 23
Déclarer une charge 16
Portée de charge 18
Rediriger une charge 18
Charge dévastatrice 68
Charge de dos 21
Charge de flanc 21
Charge Irrésistible ! 58
Charge ratée 19
Chars 86
Choisir votre armée 132
Choix multiples 135
Clôture 123
Collines 118
Combats multiples 59
Combats multiples et tests de moral 60
Résultats de combats multiples 59
Combattre sur plusieurs rangs 69
Commandement (Cd) 3
Concentration brisée 32
Conditions de victoire 143
Constructions Arcaniques 130
Corps à corps 46
Attaques de soutien 48
Combien d'Attaques ? 48
Diviser ses Attaques 48
Jets pour blesser 51
Jets pour toucher 50
Lancer un assaut contre un bâtiment 127
Ordre d'attaque 50
Profils combinés et ordre d'attaque 50
Qui peut frapper ? 48
Qui peut frapper ? (bâtiments) 128
Résolution de corps à corps (bâtiments) 128
Coup fatal 72
Coup fatal héroïque 72
Courage insensé 55
Couvert 41
Couvert léger 41
Couvert lourd 41
Créature marine 75

Début du tour 15
Déclaration de charge 16
Défis 102
Défis lors d'un assaut contre un bâtiment 128
Refuser un défi 102
Déploiement 142
Placer les unités en alternance 142
Dés 7
Dés d'artillerie et de dispersion 7
Désorganisés 52
Dés de pouvoir 32
Limite de pouvoir 30
Pas assez de pouvoir ! 32
La réserve de dés de pouvoir 30
Deux armes de base 91
Deux armes de corps à corps spéciales 89
À deux mains 75
Déviation 9
Dissipation 35
Dés de dissipation 35
Dissipation et pouvoir irrésistible 35
Dissiper un objet de sort 37
Limite de dissipation 30
Nains et dissipation 35
Valeur de dissipation 35
Diviser ses Attaques 48
Les Domaines de Magie ..... Références
Durée de la bataille 143

Éclaireurs 79
Embuscade 79
Enceinte Consacrée 123
Enclume de Vaul 118
Endurance (E) 3
Ennemi en vue ! 26
États-majors 92
Étendards 59
Ethéré 68

Fiascos 34, 37
Figurines ayant plusieurs PV & armes infligeant la perte de plusieurs PV 45
Figurines & tailles de socles 80
Figurines & unités 3
Fléau 90
Force (F) 3
Force irrésistible 33, 37
Forêts 119
Formation des unités 5
Frappe toujours en premier 66
Frappe toujours en dernier 66
Frénésie 70
Fronde 91
Fuite ! 17, 60
Direction de la fuite 60, 63
Fuir le champ de bataille 18
Fuir à travers 63
Jet de fuite 56
Fuite feinte 68
Fuite et poursuite 56, 70

Gabarits 9
Gabarits (bâtiments) 127
Gabarits (personnages) 105
Général 107, 134
Grande Alliance 139
Grande Armée 135
Grande Cible 72
Guide 76

Haches de jet 91
Haine 71
Hallebarde 91
Horde 49

Idole de Gork (ou de Mork ?) 125
Ignore les couverts 71
Immunisé à la Psychologie 71
Indémoralisable 78
Indomptables 54, 60
Infanterie 80
Infanterie Monstrueuse 81
Inflammable 69
Initiative (I) 3, 50
Instable 78

Javelot 91
Jet pour blesser 42, 51
Jets de sauvegarde 43, 51
Cavalerie 83
Chars 86
Parade 88
Sauvegardes invulnérables 44
Jet pour toucher 40, 50
7+ pour toucher 40

Lance 91
Lance de cavalerie 91
Lance-flammes 114
Lancer un sort 31
Choisir une cible 31
Fiascos 34, 37
Limite de pouvoir 30
Pas assez de pouvoir ! 32
Pouvoir irrésistible 33, 37
La réserve de pouvoir 30
Utiliser un objet de sort 37
Valeur de lancement 32
Ligne de vue 10
Liste d'armée 134
Livrer une bataille de Warhammer 140
Livres d'armées 132

Machines de guerre 87, 108
Charger une machine de guerre 109
Déviation 9
Machines de guerre au corps à corps 110
Machines de guerre et panique 110
Personnages et machines de guerre 110
Servants 108
Tableau d'incidents de tir des catapultes 115
Tableau d'incidents de tir des machines à poudre noire 113
Magie 28
Maison hantée 130
Maître du Savoir 72
Manœuvres 14
Marais Putride 121
Marche forcée 26
Marécages 121
Mesurer les distances 6
Mitraille 113
Modifier les jets de dés 7
Monstres 85
Monstres montés 85, 105
Monture ou cavalier tués 106
Tableau de réaction des monstres 106
Monstres et maîtres des bêtes 73
Montures de personnages 84, 85, 104, 105
Monstres montés 85
Morgenstern 91
Morts instantanées 44
Mouvement 13
Se déplacer en arrière 26
Se déplacer de côté 26
Déplacer les figurines qui chargent 20
Déplacer les figurines volantes 70
Déplacer les unités en fuite 25, 57
Déplacer les unités qui poursuivent 57
Figurines isolées et mouvement 27
Mouvement et tir 40
Quitter le champ de bataille 27
Mouvement aléatoire 74
Mouvement ou tir 73
Mouvement obligatoires 24
Mur 123
Musiciens 95

Nuées 84

Objets magiques ..... Références
Objets de Sorts 37
Obstacles 122
Orientation d'unité 5

Paire de Pistolets 91
Panique 62
Parade 88
Peau écailleuse 75
Pente escarpée 118
Perforant 67
Personnages 68, 77, 80, 96
Personnages isolés 96
Personnages spéciaux 134
Personnages dans une unité en fuite 97
Personnages et unités 97
Pertes 5, 51
Peur 69
Pierre gardienne elfique 125
Pierre Maudite 124
Piétinement 76
Piétinement furieux 76
Pistolet 91
Planer 71
Points de victoire 143
Points de Vie (PV) 3
Ponts et gués 120
Portail magique 125
Portée 39, 41, 89
Porte-étendard 94
Porteur de la Grande Bannière 107
Poursuite 56
Jet de poursuite 56
Poursuite (combats multiples) 60
Poursuivre ou rester sur place ? 56
Reformation d'une unité restée sur place 57
Premier Tour 15, 143
Présence charismatique 107
Principes généraux 6
Profil de caractéristiques 4
Profils combinés et ordre d'attaque 50
Puis-je charger ? 16
Puits de Vie 125
PV multiples 45, 73

Quitter une unité 101

Rage Berserk 70
Ralliement 24
Ralliez-vous à moi ! 95
Rangs incomplets 49
Rangs Monstrueux 83, 85
Rapides 76
Réactions à la charge 16
Réactions à la charge (bâtiments) 128
Rediriger la charge 18
Reformation 14
Reformation de combat 55
Reformation gratuite 68, 77
Reformation rapide 95
Refuser un défi 102
Régénération 74
Règles de base et avancées 11
Règles spéciales 66
Règles spéciales de déploiement 79
Avant-garde 79
Éclaireurs 79
Embuscade 79
Règles spéciales de scénarios 143
Rejoindre une unité 97
Relances 7
Renforts 27
Répartir aléatoirement 7
Réserves 142
Résistance à la Magie (1-3) 72
Résultat de combat 52
Attaque de dos 53
Attaque de dos (combats multiples) 59
Attaque de flanc 53
Attaque de flanc (combats multiples) 59
Étendard 52, 94
Étendard (combats multiples) 59
Charge ! 52
Charge (combats multiples) 59
Désorganisés 52
Grande bannière 53, 107
Massacre 53, 103
Perte de Points de Vie 52

Position surélevée *53*
Position surélevée (combats multiples) *59*
Rangs supplémentaires *52*
Rangs supplémentaires (combats multiples) *59*
Test de moral *54*
Retirer les pertes 5, 51
Réussites et échecs automatiques 10
Rivières 120
Roue 14
Ruines Antiques 124

Sables mouvants de Khemri 121
Le Sang de la Terre 121
Sauvegarde d'armure 43
Cavalerie *83*
Chars *86*
Monstres montés *105*
Sauvegardes invulnérables 44
Scrouitch ! 84
Sorciers 28
Niveau de magie *28*
Sorciers et domaines de magie *134*
Sorts ..... 28, Références
Choisir une cible *31*
Durée d'un sort *36*
Fiascos *34, 37*
Force Irrésistible *33, 37*
Lancement *31*
Objets de sorts *37*
Sorts et panique *36*
Sorts qui restent en jeu *36*
Valeur de lancement *32*
Sorts améliorés 32
Sorts qui restent en jeu 36
Sphinx Nehekharien 130
Statue Sinistre 125
Stupidité 76

Tableau d'Incidents de Tir
Catapultes *115*
Machines de guerre à poudre noire *113*
Tableau de sélection d'armée 135
Temple des Crânes 118
Temple Sigmarite 131
Tenace 76
Tenez vos rangs ! 107
Tenir sa position 17
Tenir sa position & tirer 17, 41
Terrain 116
Terrain dangereux 117
Terrain dégagé 116
Terrain infranchissable 116
Terrain Mystérieux 117
Terreur 78
Tests de caractéristiques 10, 108
Tests de Commandement 10
Test de moral 54
Tir 38
7+ pour toucher *40*
Choisir une cible *39*
Couvert *41*
Jets pour blesser *42*
Jets pour toucher *40*
Modificateurs de tir *40*
Portée *39*
Portée longue *41*
Qui peut tirer ? *38*
Retirer les pertes *45*
Tirer dans un corps à corps *39*
Tirer sur un monstre monté *105*
Tirer sur un personnage isolé *96*
Tirer sur une unité dans un bâtiment *127*
Tirs et panique *45*
Tir de volée *78*
Tirailleurs 77
Tir en déplacement 68, 77
Tirer au dé 7
Tirer sur deux rangs 39
Tir indirect (Catapultes) 115
Tir lent 75
Tir précis 75
Tir rapide 73
Tirs multiples 73
Tirs de volée 78
Touches automatique 41
Touches d'Impact 71
Le Tour 12
Tour de Sang 131
Tour de sorcier 131
Types de troupes 80

Unités combinées 99
Unités uniques 87

Valeurs en points 132
Vents de Magie 30
Vol 70
Cavalerie volante *70*
Marche forcée et vol *70*

Direction artistique : John Blanche. **Illustrations :** Alex Boyd, Kevin Chin, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith. **Conception :** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor. **Photographe :** Glenn More. **'Eavy Metal :** Neil Green, Kornel Kozak, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams, Tom Winstone. **Concepteurs de Jeu :** Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Phil Kelly, Andrew Kenrick, Jeremy Vetock, Matthew Ward. **Décors :** Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwa, Chris Peach, Duncan Rhodes. **Sculpture des Figurines :** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Oliver Norman, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Production & Reprographie :** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jaggers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe.
Remerciements : Rick Priestley, Alan Merrett, Leo Baker, Christian Byrne, Zak Gucklhorn, Talima Fox, Paul Gayner, Robert Gogin, Peter Gosling, Simon Grant, Stephan Hess, Matthew Hutson, Ben Johnson, Mark Latham, Martin Morrin, Richard Packer, Jim Sowter, Ian Strickland, Gabrio Tolentino, Matt Toone, Adam Troke.

Version française : Philippe Beaubrun, Sébastien Delmas, Laurent Philibert-Caillat.
Merci à : Christophe Bertrand, Dominique Chantegros, Stephan Gartner, Laurent George, Pierre Michaud, Olivier Penacq et Olivier Robert.

Un produit Games Workshop

© Copyright Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, le logo Warhammer, Citadel, le logo Citadel et tous les logos, marques, noms, lieux, personnages, créatures, races et insignes de races, illustrations et images tirés du monde de Warhammer sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2009, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire.

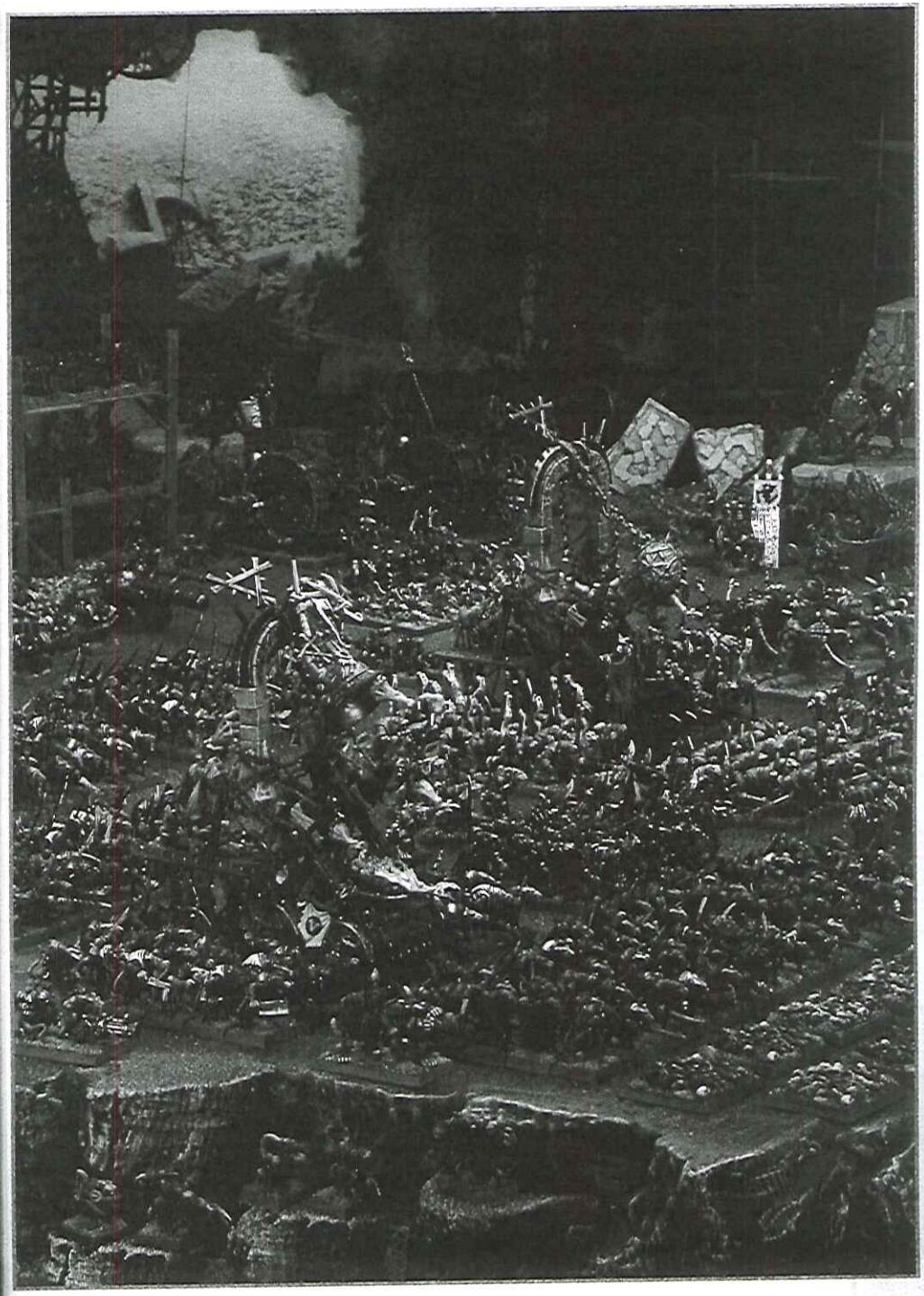
Ceci est un ouvrage de fiction. Tous les personnages décrits dans ce livre sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé est une coincidence.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la surveillance d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosols. Lisez et respectez les précautions d'emploi.

UK
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

France
Games Workshop France,
Europarc de Pichaury - BP419,
1330, avenue J.G.G. de la Lauzière
13591 Aix en Provence - Cedex 3

North America
Games Workshop Inc,
6711 Baymeadow Drive,
Suite A, Glen Burnie,
Maryland, 21060-6401



RULES SECTION UPDATE

Page 143 – The first paragraph of VICTORY POINTS should read:

VICTORY POINTS

Many pitched battles use victory points as convenient shorthand for calculating the winner of a battle. In order to win you must either wipe the opposing army out completely, or score at least 100 victory points more than your opponent – if you score twice as many victory points as your opponent, then you have achieved a crushing victory! Any other result is a draw.

MISE À JOUR DE LA SECTION RÈGLES

Page 143 – Le premier paragraphe des POINTS DE VICTOIRE est remplacé par:

POINTS DE VICTOIRE

De nombreuses batailles rangées font appel aux points de victoire pour déterminer facilement qui remporte la partie. Pour gagner une bataille de ce type, vous devez soit exterminer complètement l'armée ennemie, soit marquer au moins 100 points de victoire de plus que votre adversaire. Et si vous marquez deux fois plus de points de victoire que lui, vous remportez une victoire majeure! Tout autre résultat est une égalité.

ACTUALIZACIÓN DE LA SECCIÓN DE REGLAS

Página 143 – El primer párrafo de PUNTOS DE VICTORIA debe ser:

PUNTOS DE VICTORIA

La mayoría de batallas campales utilizan los puntos de victoria a fin de determinar con facilidad el vencedor. Para ganar tendrás que aniquilar por completo al ejército contrario, u obtener al menos 100 puntos de victoria más que tu oponente, ¡y si obtienes más del doble de los puntos de victoria de tu oponente habrás obtenido una victoria aplastante! Cualquier otro resultado será un empate.

REGELUPDATE

Seite 143 – SIEGESPUNKTE. Ersetze den ersten Absatz durch das Folgende:

SIEGESPUNKTE

Viele offene Feldschlachten benutzen Siegespunkte als praktisches Mittel, um den Gewinner der Schlacht zu ermitteln. Um zu gewinnen, musst du entweder die gegnerische Armee vollständig auslöschen oder mindestens 100 Siegespunkte mehr als dein Gegner erringen. Hast du am Ende sogar doppelt so viele Siegespunkte wie dein Gegner, ist dies ein vernichtender Sieg für dich! Hat keiner der beiden Spieler einen Sieg errungen, so gilt das Spiel als unentschieden.

AGGIORNAMENTO DELLA SEZIONE DELLE REGOLE

Pagina 143 – Il primo paragrafo di PUNTI VITTORIA deve essere cambiato in:

PUNTI VITTORIA

Molte battaglie campali usano i punti vittoria come scorciatoia comoda per determinare il vincitore della battaglia. Per aggiudicarti il trionfo devi spazzare via completamente l'armata nemica o totalizzare 100 punti vittoria in più rispetto all'avversario; se ottieni il doppio dei punti vittoria rispetto all'avversario ti aggiudichi una vittoria schiacciante! Qualsiasi altro risultato è un pareggio.

ルールアップデート

P.143:「勝利ポイントで決着をつける場合」の1段落目は、以下のようにルールが改定される。

勝利ポイントで決着をつける場合

ほとんどのピッチバトルは、『勝利ポイント』と呼ばれるシンプルな方法を使って勝敗を決する。『勝利ポイント』を使うバトルで勝利を収めるためには、相手のアーミーを全滅させるか、あるいは相手よりも『勝利ポイント』を100ポイント以上多く獲得するか、そのどちらかを達成しなくてはいけない(もし、相手の2倍以上の『勝利ポイント』を獲得できたならば、そのバトルは君の大勝利といえるだろう!)。それ以外の結果に終わった場合、そのバトルは引き分けだ。

www.games-workshop.com
Component Code: 99 44 0299 018
© Copyright 2010 Games Workshop Ltd. All rights reserved.