

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



LES RÈGLES





LES RÈGLES



LES RÈGLES : TÉLÉCHARGEMENT

Ce document vous explique comment jouer des parties de Warhammer Age of Sigmar avec vos figurines Citadel. Il comporte 4 sections :

RÈGLES DE BASE (p. 5-27)

Les Règles de Base vous présentent les fondamentaux du jeu, notamment la façon dont les unités se déplacent, tirent, chargent et se battent au corps à corps. Ces règles s'appliquent à toutes les parties de Warhammer Age of Sigmar.

RÈGLES AVANCÉES (p. 28-40)

Les Règles Avancées vous expliquent comment utiliser certains types d'unités comme les **SORCIERS** et les **PRÊTRES**, remplir votre fiche d'armée, exécuter des tactiques de bataille, etc. Cette section inclut aussi des règles de terrain étendues.

GLOSSAIRE (p. 59-64)

Le glossaire est une liste alphabétique des termes de règles importants, accompagnés de définitions résumées. C'est un outil très pratique pour se remémorer rapidement le fonctionnement d'une règle particulière.

LISTE DE TERRAINS CITADEL (p. 65-66)

La Liste de Terrains Citadel présente les types de terrain qui s'appliquent aux sets de Terrains Citadel et clarifient de quelles pièces de décor se compose chaque élément de terrain.

Les règles sont numérotées pour vous permettre de les retrouver facilement. Par ex., si une règle vous dit de vous reporter à "Règles de Base, 1.0", vous chercherez la règle numérotée 1.0 dans les Règles de base, en l'occurrence : "Concepts de Base".



PACKS DE BATAILLE

Si les règles vous expliquent comment jouer à Warhammer Age of Sigmar, les packs de bataille vous feront vivre une expérience unique à chaque partie.

Le **pack de bataille** que vous avez choisi vous indiquera quelles Règles Avancées appliquer, et les éventuelles règles spéciales qui les complètent. De plus, chacun d'eux contient des scénarios appelés **plans de bataille** qui vous décrivent certains concepts comme le déploiement des armées et les conditions de victoire. Nous vous recommandons de lire les Règles de Base en premier pour comprendre la mécanique du jeu avant de choisir un pack de bataille.

FER DE LANCE : LE FEU ET LE JADE (p. 43-58)

Fer de Lance est la manière la plus simple de jouer à Warhammer Age of Sigmar, tout en proposant un défi tactique et de la rejouabilité. Les armées utilisées à Fer de Lance sont préconstruites, vous pouvez donc vous rendre dans votre boutique Warhammer et choisir directement votre armée !

Le pack de bataille Fer de Lance *Le Feu et le Jade* inclut des règles pour livrer des batailles dans les jungles luxuriantes de Ghyran et sur les plaines magmatiques d'Aqshy.

JEU ÉGAL : GUERRE DE FRONTIÈRES (p. 41-42)

Le Jeu Égal est un mode conçu pour proposer des conditions de victoire équilibrées pour les deux joueurs. Le pack de bataille *Guerre de Frontières* (une version résumée du pack *Premier Sang* du Livre de Base) vous initie au Jeu Égal, avec des conditions qui ne donnent aucun avantage particulier à un camp, afin de déterminer équitablement le commandant le plus rusé.



Alors que certains packs de bataille se concentrent sur le jeu compétitif, et que d'autres mettent l'accent sur le narratif, chaque bataille de Warhammer Age of Sigmar reste spectaculaire avec des armées et des terrains entièrement peints.

LA RÈGLE LA PLUS IMPORTANTE

En jouant à Warhammer Age of Sigmar, vous vous trouverez peut-être face à une situation que vous ne savez pas résoudre. Si vous débutez, nous vous conseillons de discuter avec votre adversaire pour trouver une solution équitable et raisonnable, afin de reprendre le jeu le plus vite possible. Sinon, la section **Règles Spéciales** inclut des instructions détaillées pour résoudre ces situations.

MISES À JOUR

Nous nous engageons à soutenir les règles de Warhammer Age of Sigmar grâce à des mises à jour régulières et gratuites, fondées sur les retours de la communauté. Consultez warhammer-community.com pour télécharger les dernières mises à jour et FAQ. Ce livre inclut également les corrections de l'errata officiel des règles au moment de l'impression.

RÉSUMÉS DE RÈGLES

- ◆ Les pages de règles ont souvent des encarts rouges, comme celui-ci, dans la marge.
- ◆ Ils présentent un résumé des règles importantes.
- ◆ Reportez-vous au texte principal si vous avez besoin de précisions.

NOTES DU CONCEPTEUR

Les pages de règles ont souvent des encarts, tel celui-ci, dans la marge, qui contiennent un commentaire sur les règles, ou des infos supplémentaires. Ces encarts approfondissent le contexte ou donnent des éclaircissements, mais ne contiennent aucune règle.

RÈGLES DE BASE

1.0 CONCEPTS DE BASE

Les batailles de Warhammer Age of Sigmar se déroulent sur une surface appelée **champ de bataille**. Chaque bataille suit un scénario appelé **plan de bataille**, qui explique comment disposer le champ de bataille et comment désigner le vainqueur.

Chaque joueur est le **commandant** d'une **armée**. Chaque armée appartient à une **faction** et est composée de groupes de **figurines** appelés **unités**. Les figurines et les unités de votre armée sont appelées figurines et unités **amies**, et les figurines et unités de l'armée de votre adversaire sont appelées figurines et unités **ennemies**.

2.0 INSTRUMENTS DE GUERRE

Pour livrer une bataille, vous aurez besoin de :

- Un mètre-ruban
- Une surface (le champ de bataille)
- Des dés
- 2 armées de figurines Citadel

2.1 MESURER LES DISTANCES

À Warhammer Age of Sigmar, les distances sont mesurées en **pouces** ("), entre les points les plus proches des socles des figurines concernées. Vous pouvez mesurer les distances n'importe quand. Lorsque vous mesurez la distance entre des unités, mesurez-la toujours entre les points les plus proches des socles des figurines les plus proches de chaque unité. Si une figurine n'a pas de socle, mesurez à partir du point de la figurine le plus proche.



2.1.1 "À" ET "ENTIÈREMENT À"

Une **figurine** est **à** une certaine distance de quelque chose (ex : une autre unité, un territoire ou un objectif) si n'importe quelle partie de son socle se trouve à cette distance ou plus près. Une **figurine** est **entièrement à** une certaine distance de quelque chose si toutes les parties de son socle se trouvent à cette distance ou plus près.

Une **unité** est **à** une certaine distance de quelque chose si n'importe quelle partie du socle de n'importe quelle figurine de l'unité se trouve à cette distance ou plus près. Une **unité** est **entièrement à** une certaine distance de quelque chose si toutes les parties des socles de toutes les figurines de l'unité se trouvent à cette distance ou plus près.

2.2 DÉS

À Warhammer Age of Sigmar, on utilise des dés à six faces, souvent abrégés en **D6**.

- Certaines règles parlent de "2D6", "3D6", etc. – en pareils cas, jetez autant de dés que le chiffre avant "D6" et additionnez leurs résultats.
- Un jet de "2+" signifie un jet de 2 ou plus, un jet de "3+" signifie un jet de 3 ou plus, et ainsi de suite.
- Si une règle vous demande de jeter un **D3**, jetez un dé et divisez le résultat par deux, en arrondissant au supérieur. Pour les jets d'un **D3**, un jet de "2+" signifie un résultat de 2 ou plus après avoir divisé par deux et arrondi le total.
- Les effets qui vous permettent de modifier un jet de dé sont appelés **modificateurs**.
- Certaines règles vous permettent de **relancer** un jet de dé(s), ce qui signifie que vous pouvez jeter à nouveau certains ou tous les dés du jet. On ne peut pas relancer plusieurs fois un dé, et les relances se produisent avant qu'on applique les éventuels modificateurs.



- Lorsqu'on vous demande de **tirer au dé**, chaque joueur jette un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé gagne le tir au dé. En cas d'égalité, les joueurs tirent à nouveau au dé jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant (sauf indication contraire).

3.0 FACTIONS

Chaque armée appartient à une **faction**, comme les Éternels de l'Orage ou les Skavens. Chaque faction a des **règles de faction**, qui incluent des **traits de bataille**, des **formations de bataille**, des **optimisations** et des **domaines**. On trouve ces règles dans diverses publications, mais le plus souvent dans le **tome de bataille** de la faction concernée.

4.0 CHARTES

Les règles de chaque unité figurent sur sa **charte** :

• CHARTE DE FER DE LANCE •

GRIFFARQUE
SUR RONGE-BÊTE

ARMES DE TIR	Portée	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Pistolet Ratling	10"	D6	3+	3+	1	1	Crit (Blessure Auto.), Tir en Mêlée

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Hallebarde de Malmétal	5	3+	4+	1	2	-
Dents Tranchantes de Ronge-bête	4	4+	3+	1	D3	Compagnon

Passif

RAT COINCÉ : Un Griffarque qui a craint pour sa vie devient un adversaire féroce.

Effet : Tant que cette unité est endommagée, ajoutez 3 à la caractéristique d'Attaques de sa Hallebarde de Malmétal.

MOTS-CLÉS HÉROS, CAVALERIE, PROTECTION (6+)

MOUV. 9"

SANTÉ 7

SAUVEGARDE 4+

CONTRÔLE 2

Les Griffarques sont les dirigeants tyranniques des Clans Verminus, qui peuvent disposer sans préavis de la vie de milliers de séides. Il faut être à la fois rusé et implacable pour conserver un tel rang, aussi les Griffarques doivent-ils être prêts à toutes les bassesses et à se battre comme des animaux acculés pour conserver leur ascendant. L'accumulation de faveurs de membres des autres Grands Clans est un bon moyen pour ce faire, et les plus puissants Griffarques montent ainsi une Ronge-bête élevée par les Clans Moulder. Cette abomination efflanquée et vociférante est encore plus vorace que son maître skaven.

- 1 La caractéristique de **MOUVEMENT** détermine la vitesse à laquelle l'unité peut se déplacer sur le champ de bataille (voir 15.0).
- 2 La caractéristique de **SANTÉ** détermine la quantité de dégâts qu'on peut allouer à une unité avant qu'une figurine de l'unité soit tuée (voir 18.2).
- 3 La caractéristique de **CONTRÔLE** détermine la capacité de chaque figurine de l'unité à contester les objectifs (voir 32.2).
- 4 La caractéristique de **SAUVEGARDE** détermine le niveau d'armure de l'unité. Cette caractéristique est le résultat que vous devez obtenir ou dépasser sur un jet de dé pour épargner une blessure à une figurine, donc mieux vaut une valeur basse (voir 17.0).
- 5 Le **TYPE D'UNITÉ**.
- 6 Les **MOTS-CLÉS** de l'unité (voir 5.1)
- 7 Les **ARMES** dont l'unité est équipée. Elles sont divisées en **armes de mêlée**, utilisées pour faire des **attaques de mêlée**, et en **armes de tir**, utilisées pour faire des **attaques de tir**. Chaque arme a ses propres caractéristiques (voir 16.0).
- 8 Les **APTITUDES** spéciales que l'unité peut utiliser (voir 5.0).

Les **icônes d'aptitude** vous donnent une idée de leur type d'effet en un clin d'œil.

- Aptitude de Mouvement
- ✂ Aptitude Offensive
- 🛡 Aptitude Défensive
- 🏹 Aptitude de Tir
- 🚩 Aptitude de Ralliement
- ⚙ Aptitude Spéciale
- Aptitude de Contrôle

5.0 APTITUDES

L'immense majorité des choses que les unités peuvent faire à Warhammer Age of Sigmar sont appelées **aptitudes**. En voici un exemple :

1	🏹 Votre Phase de Tir	1	Timing
2	TIR: <i>Les guerriers visent et lâchent une redoutable volée.</i>	2	Nom et description
3	Annnonce: Choisissez une unité amie qui n'a pas utilisé une aptitude de COURSE ni de REPLI à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Puis choisissez une ou plusieurs unités ennemies comme cible(s) des attaques de l'unité (voir 16.0).	3	Instructions d'annonce
4	Effet: Réolvez les attaques de tir contre la/les unité(s) cible(s).	4	Effet
5	MOTS-CLÉS BASE, ATTAQUE, TIR	5	Mots-clés

5.1 MOTS-CLÉS

Certaines aptitudes ont un ou plusieurs **mots-clés** listés en bas de leur tableau, dans la **barre de mots-clés**. Par exemple, l'aptitude "Tir" ci-dessus a les mots-clés **BASE**, **ATTAQUE** et **TIR**. Les unités ont elles aussi une barre de mots-clés sur leur charte.

Les mots-clés vous indiquent les aptitudes qui peuvent être utilisées ou les unités qui peuvent être choisies comme cibles d'une aptitude. Par exemple, l'aptitude "Charge" peut être utilisée par une unité seulement si elle n'a pas déjà utilisé une aptitude avec le mot-clé **COURSE** ou **REPLI** au même tour. Le singulier et le pluriel d'un mot-clé sont synonymes en termes de règles.

5.2 UTILISER LES APTITUDES

Le **timing** d'une aptitude vous indique le moment où elle peut être utilisée. Lorsque vous utilisez une aptitude, suivez ces étapes :

1. **Annoncer l'Aptitude:** Dites à votre adversaire quelle aptitude est utilisée. Si elle a des instructions d'**Annnonce**, résolvez-les à cette étape.
2. **Utiliser des Réactions:**
En commençant par le joueur qui utilise l'aptitude, les joueurs utilisent à tour de rôle des aptitudes ayant le timing **Réaction**. Les joueurs peuvent passer au lieu d'utiliser une réaction, mais une fois que les deux joueurs ont passé consécutivement, aucune autre réaction pour cette aptitude ne peut être utilisée.
3. **Résoudre l'Effet:** Suivez les instructions de la section **Effet** de l'aptitude.

5.3 LES RÈGLES DE UN

- Une unité ne peut pas utiliser plus de 1 aptitude de **BASE** par phase (voir 14.0).
- Une unité ne peut pas utiliser la **même aptitude** plus d'une fois par phase, sauf indication contraire.
- Une unité ne peut pas être affectée plusieurs fois par une même **aptitude passive** à un moment donné. Par exemple, si une unité est à portée de deux éléments de terrain différents qui ont l'aptitude passive "Couvert", l'effet s'applique une seule fois à l'unité.

5.4 APTITUDES PASSIVES

Les aptitudes qui ont le timing "**Passif**" sont appelées **aptitudes passives**. Ces aptitudes ne sont pas annoncées. Leurs effets s'appliquent toujours si leurs conditions sont remplies, et ils doivent être appliqués s'il est possible de le faire.

EXEMPLE D'APTITUDES

Ben et Jes se livrent bataille, et les Rats-ogors de Ben ont chargé les Libérateurs de Jes. C'est au tour de Ben de sélectionner une unité pour la faire combattre au corps à corps. Les exemples suivants montrent comment on utilise les aptitudes – ne vous souciez pas trop des aptitudes spécifiques, elles seront détaillées plus loin dans les règles.

- 1 Ben utilise l'aptitude "Corps à Corps". On résout d'abord les instructions d'Annonce de l'aptitude. Ici, Ben choisit son unité de Rats-ogors pour qu'elle utilise l'aptitude, puis elle fait un mouvement d'engagement. Enfin, Ben choisit l'unité de Libérateurs de Jes comme cible de toutes les attaques des Rats-ogors.

✕ N'importe Quelle Phase de Mêlée

CORPS À CORPS : Les guerriers sont engagés dans une mêlée fatale, et s'attaquent à leurs ennemis.

Annonce : Choisissez une unité amie qui est **en mêlée** ou qui a **chargé** à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Elle peut faire un **mouvement d'engagement**. Puis, si elle est **en mêlée**, vous devez choisir une ou plusieurs unités ennemies comme cible(s) de ses attaques.

Effet : Résolvez les **attaques de mêlée** contre la/les unité(s) cible(s).

MOTS-CLÉS BASE, ATTAQUE, CORPS À CORPS



- 2 Après avoir annoncé l'aptitude, Ben a la première opportunité d'utiliser des **réactions**. Comme "Corps à Corps" a le mot-clé **ATTAQUE**, Ben peut utiliser "Attaque en Règle" pour améliorer les attaques de ses Rats-ogors.

✕ Réaction: Vous avez annoncé une aptitude d'ATTAQUE 1

ATTAQUE EN RÈGLE : Les guerriers se battent avec une vigueur frénétique.

Utilisée Par : L'unité qui utilise l'aptitude d'ATTAQUE.

Effet : Ajoutez 1 aux **jets de touche** pour les attaques faites en utilisant l'aptitude d'ATTAQUE. Ceci affecte aussi les armes qui ont l'aptitude d'arme **Compagnon**.

Après que Ben a utilisé "Attaque en Règle", Jes utilise "Défense en Règle" pour protéger ses Libérateurs de l'assaut imminent. Ben passe ensuite son tour d'utiliser des réactions, puis Jes fait de même.

U Réaction: L'adversaire a annoncé une aptitude d'ATTAQUE 1

DÉFENSE EN RÈGLE : Les soldats serrent les rangs pour repousser un assaut.

Utilisée Par : Une unité ciblée par l'aptitude d'ATTAQUE.

Effet : Ajoutez 1 aux **jets de sauvegarde** pour l'unité à cette phase.

"Attaque en Règle" et "Défense en Règle" sont des exemples de **Règles Avancées**, utilisées dans certains packs de bataille.

- 3 À présent que les instructions d'Annonce ont été résolues et que les deux joueurs ont eu l'occasion d'utiliser des réactions, Ben peut résoudre l'**effet** de l'aptitude, et 2 Libérateurs sont tués (voir 18.3).

✕ N'importe Quelle Phase de Mêlée

CORPS À CORPS : Les guerriers sont engagés dans une mêlée fatale, et s'attaquent à leurs ennemis.

Annonce : Choisissez une unité amie qui est **en mêlée** ou qui a **chargé** à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Elle peut faire un **mouvement d'engagement**. Puis, si elle est **en mêlée**, vous devez choisir une ou plusieurs unités ennemies comme cible(s) de ses attaques.

Effet : Résolvez les **attaques de mêlée** contre la/les unité(s) cible(s).

MOTS-CLÉS BASE, ATTAQUE, CORPS À CORPS



♦ Si la moindre partie d'une figurine peut être vue par une figurine observatrice, la figurine cible et son unité sont visibles de la figurine observatrice.

Dans certaines situations, il ne sera pas évident de déterminer si une figurine est visible ou non. En pareil cas, penchez-vous pour adopter le point de vue de la figurine observatrice. Si la moindre partie de l'autre figurine est visible, même si c'est juste la pointe d'une lance, elle est visible en termes de règles.

6.0 VISIBILITÉ

Une figurine cible est **visible** d'une autre figurine (que nous allons appeler la "figurine observatrice") si vous pouvez tracer une ligne droite imaginaire (horizontale, diagonale ou verticale) entre n'importe quel point de la figurine observatrice et n'importe quel point de la figurine cible sans couper d'autres objets, hormis les autres figurines de l'unité de la figurine observatrice. Une unité cible est visible d'une unité observatrice si au moins 1 figurine de l'unité cible est visible d'au moins 1 figurine de l'unité observatrice. On considère qu'une figurine est toujours visible d'elle-même.



Même si on ne voit que la moitié de ce Libérateur, il compte comme étant visible. Une figurine est visible même si elle est partiellement masquée; si la moindre partie de la figurine peut être vue, elle est visible.



La visibilité d'une figurine observatrice peut être bloquée par les figurines ennemies. Sur cette photo, le Portepeste n'est pas visible du Libérateur, car il est masqué par le Grand Immonde.

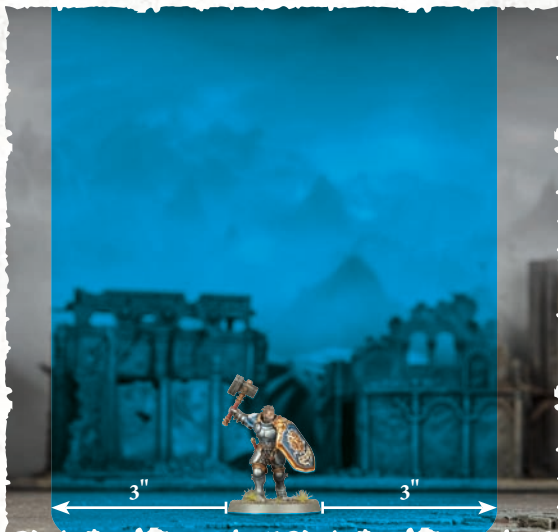


Le Libérateur à l'arrière de cette unité peut voir à travers ses camarades. Les figurines ne bloquent pas la visibilité des autres figurines de leur unité – on suppose qu'elles combattent sans gêner les attaques de leurs coéquipiers.

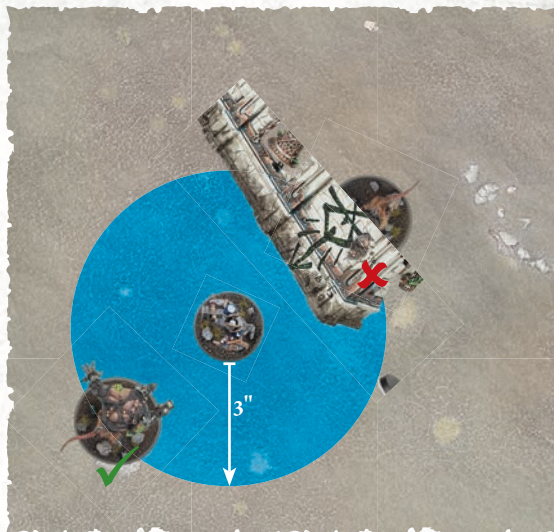
7.0 PORTÉE DE MÊLÉE

Chaque figurine a une **portée de mêlée** qui s'étend à 3" de son socle à l'horizontale et à n'importe quelle distance à la verticale, formant un cylindre autour de ce cercle. La portée de mêlée d'une unité s'étend à 3" à l'horizontale, et à n'importe quelle distance à la verticale, à partir de chaque figurine de l'unité. Les unités d'armées opposées qui sont à portée de mêlée et **visibles** les unes des autres sont **en mêlée** les unes avec les autres. Lorsqu'une unité qui n'est pas en mêlée arrive à portée de mêlée d'une unité ennemie visible, elle **entre en mêlée**. Une figurine est considérée en mêlée avec une unité ennemie si l'unité est visible de la figurine et dans sa portée de mêlée.

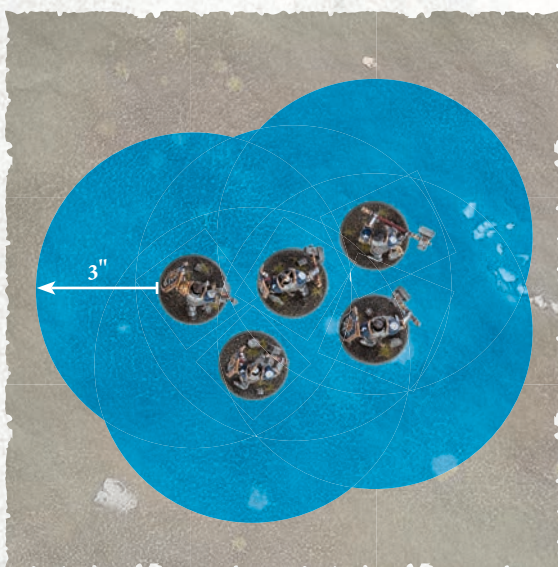
- ♦ La portée de mêlée d'une unité s'étend à 3" de chaque figurine de l'unité.
- ♦ Si une ou plusieurs figurines ennemies sont à portée de mêlée et visibles d'une unité, l'unité est en mêlée.



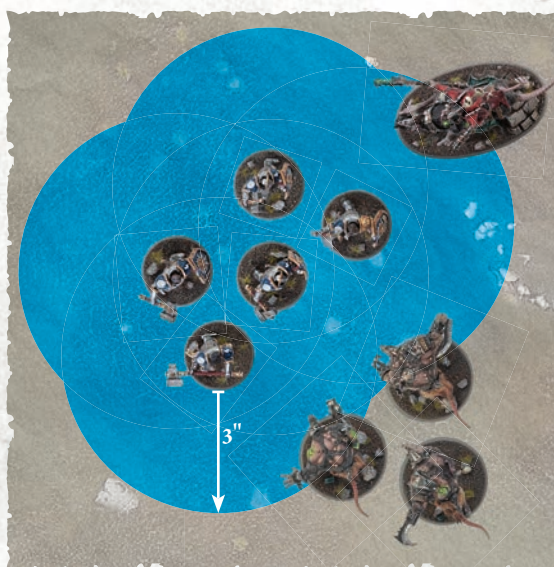
La portée de mêlée d'une figurine s'étend à 3" à l'horizontale dans toutes les directions et à une distance infinie à la verticale. Notez qu'elle est mesurée à partir du bord de son socle, pas de son centre.



Même si les deux Rats-ogors sont à portée de mêlée du Libérateur, le Rat-ogor derrière le mur n'est pas visible du Libérateur et n'est donc pas en mêlée.



La portée de mêlée d'une unité s'étend à 3" à l'horizontale et à une distance infinie à la verticale à partir de toutes les figurines de l'unité. On peut voir ici que cela forme une sorte de "nuage".



Une unité est en mêlée avec une unité ennemie visible si une ou plusieurs de ses figurines sont à portée de mêlée de l'unité ennemie. Même si 1 Rat-ogor n'est pas à portée de mêlée des Libérateurs, son unité est quand même en mêlée.

Sauf indication contraire du pack de batailles ou du plan de bataille :

- ◆ Placez les objectifs.
- ◆ Placez le terrain.
- ◆ Déterminez les territoires.
- ◆ Déployez les armées.
- ◆ Le joueur qui a perdu le tir au dé pour choisir les territoires décide qui commence le déploiement.

SE PRÉPARER À LA BATAILLE

8.0 LES ARMÉES

Avant de commencer une bataille, chaque joueur va avoir besoin d'une **armée**. Certains packs de bataille utilisent des armées "préfabriquées", tandis que d'autres incluent des règles sur la façon de remplir votre feuille d'armée.

9.0 PLANS DE BATAILLE

Avant chaque bataille, vous devez sélectionner un **plan de bataille**. Chaque **pack de bataille** propose différents plans de bataille, et des plans de bataille supplémentaires sont disponibles dans d'autres publications. Chaque plan de bataille est un scénario ; il définit les **territoires**, les **objectifs** et les **conditions de victoire**, ainsi que les éventuelles règles spéciales qui s'appliquent.

9.1 CARTE DE CHAMP DE BATAILLE

Chaque plan de bataille inclut une **carte de champ de bataille** divisée en **quarts**. Elle indique l'emplacement des **objectifs** et des **territoires** des joueurs. Chaque pack de bataille ou plan de bataille indique la taille de champ de bataille recommandée en fonction de l'ampleur de votre partie.



9.1.1 PLACER LES OBJECTIFS ET LE TERRAIN

Beaucoup de champs de bataille ont des sites clés appelés **objectifs**, et presque tous les champs de bataille ont des **éléments de terrain** comme des bâtiments, des ruines et des bois. Sauf indication contraire, les joueurs placent d'abord les pions d'objectif aux endroits indiqués par des ronds dorés (●) sur la carte, puis ils placent les éléments de terrain d'une manière qui plaît aux deux joueurs. Beaucoup de packs et plans de bataille incluent des instructions supplémentaires pour placer le terrain.

9.1.2 TERRITOIRES

Sauf indication contraire du pack ou du plan de bataille, une fois le terrain placé, les joueurs tirent au dé. Le gagnant attribue les territoires aux deux joueurs. Son adversaire désigne le joueur qui commence le déploiement.

- Une unité est **dans** un territoire si la moindre partie du socle de n'importe quelle figurine de l'unité est dans ce territoire.
- Une unité est **entièrement dans** un territoire si toutes les parties du socle de chaque figurine de l'unité sont dans ce territoire.
- La zone du champ de bataille qui n'appartient à aucun territoire de joueur est un **territoire neutre**.

10.0 LA PHASE DE DÉPLOIEMENT

Une fois que le champ de bataille est prêt, les joueurs doivent **déployer** leurs armées. Ils le font lors d'une phase spéciale appelée **phase de déploiement**. La phase de déploiement se produit une fois par bataille, avant le début du premier round de bataille (voir 12.0).

ÉTAPE 1 – DÉPLOYER LES TERRAINS DE FACTION

Certaines factions ont des **éléments de terrain de faction**, qui ont leurs propres chartes et sont placés grâce aux aptitudes de **DÉPLOIEMENT DE TERRAIN**. Le joueur qui commence le déploiement doit utiliser des aptitudes de **DÉPLOIEMENT DE TERRAIN** en premier, puis son adversaire peut en utiliser.

ÉTAPE 2 – DÉPLOYER LES ARMÉES

Sauf indication contraire du plan de bataille, les joueurs utilisent à tour de rôle des aptitudes de **DÉPLOIEMENT** pour déployer leurs unités, en commençant par celui qui a commencé le déploiement. Une fois qu'un joueur n'a plus d'aptitudes de **DÉPLOIEMENT** à utiliser, son adversaire doit continuer à utiliser des aptitudes de **DÉPLOIEMENT** jusqu'à ce qu'il n'en ait plus à utiliser.

ÉTAPE 3 – UTILISER DES APTITUDES DE PHASE DE DÉPLOIEMENT

Après que les deux joueurs ont fini de déployer leurs unités, celui qui a commencé le déploiement peut utiliser des aptitudes de **Phase de Déploiement** qui ne sont pas des aptitudes de **DÉPLOIEMENT** ni de **DÉPLOIEMENT DE TERRAIN**, dans l'ordre de son choix, puis son adversaire peut faire de même.

- ♦ Le joueur qui commence le déploiement doit utiliser des aptitudes de **DÉPLOIEMENT DE TERRAIN**, suivi de son adversaire.
- ♦ Les joueurs utilisent à tour de rôle des aptitudes de **DÉPLOIEMENT**.
- ♦ Le joueur qui a commencé le déploiement peut utiliser des aptitudes de Phase de Déploiement, suivi de son adversaire.

10.1 APTITUDES DE PHASE DE DÉPLOIEMENT UNIVERSELLES

⚙ Phase de Déploiement

DÉPLOIEMENT D'UNITÉ : *Des forces supplémentaires entrent en lice.*

Annonce : Choisissez comme cible une **unité** de votre feuille d'armée qui n'est pas encore **déployée**.

Effet : Placez l'unité cible entièrement en territoire ami et à plus de 9" du territoire ennemi. Elle est à présent **déployée**.

MOTS-CLÉS DÉPLOIEMENT

⚙ Phase de Déploiement

DÉPLOIEMENT DE TERRAIN DE FACTION : *L'armée s'est positionnée autour d'un monument puissant et capital.*

Annonce : Choisissez comme cible un **élément de terrain de faction** ami qui n'est pas encore **déployé**.

Effet : Placez l'élément de terrain de faction cible entièrement en territoire ami et à plus de 3" des objectifs et des autres éléments de terrain. Il est à présent **déployé**.

MOTS-CLÉS DÉPLOIEMENT DE TERRAIN

⚙ Phase de Déploiement

DÉPLOIEMENT DE RÉGIMENT : *Un héros éminent conduit sa suite à la bataille.*

Annonce : Choisissez comme cible un **régiment** de votre feuille d'armée. Aucune unité du régiment ne doit être déjà **déployée**.

Effet : Enchaînez l'utilisation d'aptitudes de **DÉPLOIEMENT**, sans passer la main à l'adversaire, jusqu'à ce que toutes les unités du régiment soient **déployées**. Vous ne pouvez pas choisir des unités qui n'appartiennent pas à ce régiment comme cibles de ces aptitudes de **DÉPLOIEMENT**.

MOTS-CLÉS DÉPLOIEMENT

Un **régiment** est un regroupement d'unités. C'est une des composantes fondamentales d'une armée (voir "Composition d'Armée" dans les Règles Avancées).

Certaines factions ont des aptitudes de **DÉPLOIEMENT** spéciales, comme l'aptitude "Le Royaume Céleste" des Éternels de l'Orage.

- ♦ La bataille dure un nombre fixe de **rounds de bataille**.
- ♦ Chaque round de bataille se divise en 2 **tours**.
- ♦ Le joueur dont c'est le tour est le **joueur actif**.
- ♦ Chaque tour se divise en 7 **phases**.
- ♦ À chaque phase, le joueur actif utilise d'abord ses aptitudes, puis son adversaire fait de même.



- ♦ Le joueur actif utilise des aptitudes de Phase de Mêlée qui **ne sont pas** des aptitudes de **CORPS À CORPS**, puis son adversaire fait de même.
- ♦ Les joueurs choisissent à tour de rôle une unité pour qu'elle utilise une aptitude de **CORPS À CORPS**, en commençant par le joueur actif.
- ♦ Chaque unité **doit** utiliser une aptitude de **CORPS À CORPS** si elle le peut.

LA BATAILLE

11.0 SÉQUENCE DE BATAILLE

Chaque bataille dure un certain nombre de **rounds de bataille**, indiqué par le plan de bataille. À chaque round, chaque joueur joue un **tour**. Chaque tour est divisé en plusieurs **phases** (voir 13.0).

12.0 DÉBUT DU ROUND DE BATAILLE

Au début de chaque round de bataille, suivez ces étapes :

1. **Déterminez le Joueur Actif :** Si c'est le **premier** round de bataille, le joueur qui a fini de déployer son armée en premier choisit qui a le premier tour (sauf indication contraire du pack de bataille ou du plan de bataille).

Si ce **n'est pas** le premier round, les joueurs font un tir au dé appelé **jet de priorité** et le gagnant choisit qui a le premier tour. Si le tir au dé est une **égalité**, le joueur qui a eu le premier tour au round **précédent** choisit qui a le premier tour du round de bataille **en cours**.

Lorsque c'est le tour d'un joueur, qu'il s'agisse du premier ou du second tour du round, il est appelé le **joueur actif**.

2. **Déterminez l'Outsider :** Le joueur qui a le moins de points de victoire est l'**outsider** pour la durée du round. Si les joueurs sont à égalité (au premier round, par exemple), il n'y a pas d'**outsider**, sauf indication contraire.
3. **Aptitudes de Début de Round de Bataille :** Le joueur actif peut utiliser des aptitudes de **Début de Round de Bataille** en premier, puis son adversaire peut faire de même.

13.0 PHASES DE TOUR

Le tour de chaque joueur est divisé en 7 **phases**, indiquées à gauche. À chaque phase, le joueur actif peut utiliser des aptitudes qui ont le timing "**Votre Phase (...)**" ou "**N'importe Quelle Phase (...)**" dans l'ordre de son choix. Par exemple, à la **Phase de Mouvement**, le joueur actif peut utiliser des aptitudes qui ont le timing **Votre Phase de Mouvement** ou **N'importe Quelle Phase de Mouvement**.

Lorsque le joueur actif a fini d'utiliser des aptitudes, son adversaire peut utiliser des aptitudes qui ont le timing "**Phase (...) Adverse**" ou "**N'importe Quelle Phase (...)**", dans l'ordre de son choix.

13.1 APTITUDES DE CORPS À CORPS

Les aptitudes qui ont le mot-clé **CORPS À CORPS** obéissent à une séquence différente des autres. Lorsque les joueurs utilisent des aptitudes de **Phase de Mêlée** (voir 13.0), ils ne peuvent pas utiliser des aptitudes de **CORPS À CORPS**.

Après que les joueurs ont fini d'utiliser des aptitudes de **Phase de Mêlée** qui **ne sont pas** des aptitudes de **CORPS À CORPS**, ils doivent choisir à tour de rôle 1 unité éligible pour qu'elle utilise une aptitude de **CORPS À CORPS**, en commençant par le joueur actif. Chaque unité qui est en mêlée **doit** utiliser une aptitude de **CORPS À CORPS** si elle le peut.

Lorsqu'un joueur n'a plus d'unités éligibles pour utiliser une aptitude de **CORPS À CORPS**, l'autre joueur continue à choisir des unités éligibles pour utiliser une aptitude de **CORPS À CORPS**, l'une après l'autre, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'unités éligibles pour utiliser une aptitude de **CORPS À CORPS**.

Aptitudes de **Phase de Mêlée** du joueur actif (**pas de CORPS À CORPS**)

Aptitudes de **Phase de Mêlée** de l'adversaire (**pas de CORPS À CORPS**)

Les joueurs utilisent des aptitudes de **CORPS À CORPS** à tour de rôle, en commençant par le joueur actif

14.0 APTITUDES DE BASE UNIVERSELLES

Les aptitudes de **BASE** suivantes peuvent être utilisées par n'importe quelle unité. Souvenez-vous que chaque unité peut utiliser 1 aptitude de **BASE** par phase au maximum (voir 5.3).

14.1 PHASE DE MOUVEMENT

🏹 Votre Phase de Mouvement

MOUVEMENT NORMAL : *Les guerriers avancent sur le champ de bataille.*

Annonce : Choisissez une unité amie qui **n'est pas en mêlée** pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet : L'unité peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa caractéristique de **Mouvement**. Elle **ne** peut entrer en mêlée à **aucun** moment de ce mouvement.

MOTS-CLÉS BASE, MOUVEMENT

🏹 Votre Phase de Mouvement

COURSE : *L'unité court se mettre en position.*

Annonce : Choisissez une unité amie qui **n'est pas en mêlée** pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet : Faites un **jet de course** d'un D6. L'unité peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa caractéristique de **Mouvement** additionnée au **jet de course**. Elle **ne** peut entrer en mêlée à **aucun** moment de ce mouvement.

MOTS-CLÉS BASE, MOUVEMENT, COURSE

🏹 Votre Phase de Mouvement

REPLI : *Les combattants se désengagent de la mêlée, au risque de diminuer leurs défenses.*

Annonce : Choisissez une unité amie qui est **en mêlée** pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet : Infligez D3 dégâts mortels à l'unité. L'unité peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa caractéristique de **Mouvement**. Elle **peut** passer à portée de mêlée des unités ennemies au cours de ce mouvement, mais elle **ne peut pas** le finir à portée de mêlée des unités ennemies.

MOTS-CLÉS BASE, MOUVEMENT, REPLI

14.2 PHASE DE TIR

🏹 Votre Phase de Tir

TIR : *Les guerriers visent et lâchent une volée.*

Annonce : Choisissez une unité amie qui n'a pas utilisé une aptitude de **COURSE** ni de **REPLI** à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Puis choisissez une ou plusieurs unités ennemies comme cible(s) des attaques de l'unité (voir 16.0).

Effet : Résolvez les **attaques de tir** contre la/les unité(s) cible(s).

MOTS-CLÉS BASE, ATTAQUE, TIR

14.3 PHASE DE CHARGE

🏹 Votre Phase de Charge

CHARGE : *En poussant un cri de guerre, les guerriers se ruent sur l'ennemi.*

Annonce : Choisissez une unité amie qui **n'est pas en mêlée** et qui n'a pas utilisé une aptitude de **COURSE** ni de **REPLI** à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Puis faites un **jet de charge** de 2D6.

Effet : L'unité peut se déplacer d'une distance maximale égale au **jet de charge**. Elle **peut** passer à portée de mêlée des unités ennemies au cours de ce mouvement, et **doit** le finir à $\frac{1}{2}$ d'une unité ennemie visible. Si elle le fait, on dit de l'unité qui utilise cette aptitude qu'elle a **chargé**.

MOTS-CLÉS BASE, MOUVEMENT, CHARGE

14.4 PHASE DE MÊLÉE

⚔ N'importe Quelle Phase de Mêlée

CORPS À CORPS : *Les guerriers sont engagés dans une mêlée fatale, et s'attaquent à leurs ennemis.*

Annonce : Choisissez une unité amie qui est **en mêlée** ou qui a **chargé** à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Elle peut faire un **mouvement d'engagement** (voir 15.3). Puis, si elle est **en mêlée**, vous devez choisir une ou plusieurs unités ennemies comme cible(s) de ses attaques (voir 16.0).

Effet : Résolvez les **attaques de mêlée** contre la/les unité(s) cible(s).

MOTS-CLÉS BASE, ATTAQUE, CORPS À CORPS



- ◆ Lorsque vous déplacez une unité, déplacez autant de figurines de l'unité que vous le souhaitez.
- ◆ Chaque figurine peut tourner sur place ou en courbe, mais aucune partie de son socle ne peut se déplacer plus loin que la distance maximale.
- ◆ Les unités peuvent se déplacer de n'importe quelle distance inférieure ou égale à la distance maximale indiquée par l'aptitude.
- ◆ Les unités doivent finir leur mouvement en cohésion.

- ◆ Après avoir fini un mouvement, une unité doit former un seul groupe.
- ◆ La portée de cohésion est $\frac{1}{2}$ " horizontalement.
- ◆ Chaque figurine doit être à portée de cohésion d'une autre figurine de la même unité.
- ◆ Tant qu'une unité inclut 7+ figurines, chaque figurine doit être en cohésion avec 2 autres figurines de l'unité.

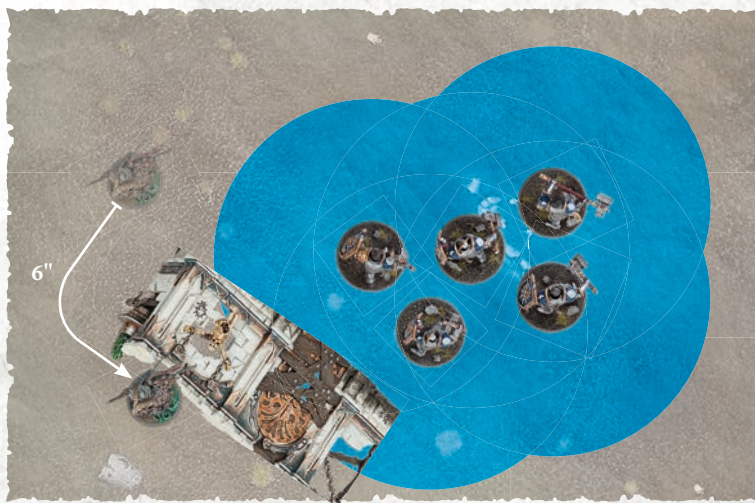
MOUVEMENT

15.0 MOUVEMENT

Certaines aptitudes permettent à une unité de se déplacer. Lorsqu'une unité se déplace, chaque figurine de cette unité peut se déplacer, une par une, dans l'ordre choisi par le commandant de l'unité.

Lorsqu'une figurine se déplace, elle peut pivoter et changer de direction aussi souvent que vous le souhaitez, mais aucune partie de son socle ne peut parcourir une distance totale dépassant le maximum autorisé par l'aptitude utilisée. Elle ne peut pas se déplacer au-delà du bord du champ de bataille ni à travers les autres figurines, et ne peut jamais finir un mouvement sur une autre figurine (y compris son socle, qui fait partie de la figurine).

On suppose que le socle d'une figurine reste parallèle au champ de bataille quand il se déplace. Si une figurine finit son mouvement sur une surface inégale, elle doit pouvoir tenir debout, avec son socle aussi parallèle au champ de bataille que possible (autrement dit, une figurine ne peut pas être allongée sur le champ de bataille ni appuyée contre un terrain pour l'empêcher de tomber).



Ce Prophète Gris utilise l'aptitude "Mouvement Normal" pour changer de position. Aucune partie de son mouvement ne peut passer à portée de mêlée des Libérateurs, le Prophète Gris doit donc rester en dehors de la zone en bleu.

15.1 COHÉSION

Chaque fois qu'une unité est **placée** ou **finit un mouvement**, elle doit former un seul groupe. Une unité forme un groupe en cohésion si chaque figurine de l'unité est à **portée de cohésion**, mesurée horizontalement, d'**au moins 1 autre figurine** de la même unité (ignorez les différences de hauteur entre les deux figurines).

Pour la plupart des unités, la **portée de cohésion** est $\frac{1}{2}$ "; d'autres unités (en particulier les grandes figurines avec des pièces en surplomb) ont une portée de cohésion plus longue, notée sur leur charte, pour faciliter le jeu. Lorsqu'une unité inclut **au moins 7** figurines, elle forme un groupe en cohésion si chaque figurine de l'unité est à portée de cohésion d'**au moins 2 autres figurines** de la même unité.

Si une unité ne peut pas finir un mouvement en un seul groupe en cohésion, ce mouvement ne peut pas être fait.

15.2 SE DÉPLACER SUR LE TERRAIN

Lorsqu'une figurine se déplace, elle peut passer sur les **éléments de terrain** mais pas à travers. Une figurine peut être déplacée par-dessus les éléments de terrain **d'une hauteur de 1" ou moins** comme s'ils n'étaient pas là. Une figurine peut être déplacée à la verticale pour **escalader vers le haut ou le bas** les éléments de terrain plus hauts que 1", en comptant la distance verticale dans son mouvement. Une figurine ne peut pas finir un mouvement au milieu d'une escalade.

15.2.1 SAUTER

Lorsqu'une figurine qui est sur un élément de terrain se déplace, elle peut **sauter** du bord de l'élément de terrain pour atterrir sur une partie inférieure du même ou d'un autre élément, ou sur le champ de bataille. Pour ce faire, vous devez suivre le parcours de la figurine jusqu'au bord de l'élément. Elle peut ensuite sauter de n'importe quelle distance, mais cela met immédiatement fin à son mouvement. Une figurine ne peut pas finir un mouvement, quel qu'il soit, au milieu d'un saut – si elle ne peut pas finir le mouvement, il ne peut pas être fait.



Quand une figurine se déplace sur du terrain, on suppose que son socle reste en contact avec l'élément de terrain et parallèle au champ de bataille. Elle peut escalader et sauter, mais un saut met fin à son mouvement.

15.3 MOUVEMENTS D'ENGAGEMENT

Certaines aptitudes, comme les aptitudes de **CORPS À CORPS**, permettent à une unité de faire un déplacement court, appelé **mouvement d'engagement**, pour engager l'ennemi au corps à corps. Pour ce faire :

Si votre unité est en mêlée : Choisissez une unité ennemie avec laquelle votre unité est **en mêlée** comme **cible** du mouvement d'engagement. Chaque figurine de votre unité peut se déplacer de 3" maximum, peut traverser les portées de mêlée des unités ennemies, mais doit finir ce mouvement **au moins aussi près** de l'unité **cible** qu'au début du mouvement. À la fin du mouvement, votre unité doit encore être en mêlée avec toutes les unités avec lesquelles elle était en mêlée au début du mouvement.

Si votre unité n'est pas en mêlée : Chaque figurine de votre unité peut se déplacer de 3" dans n'importe quelle direction. Elle peut traverser les portées de mêlée et s'arrêter à portée de mêlée de n'importe quelles unités ennemies.

15.4 VOL

Les unités qui ont le mot-clé **VOL** ont l'aptitude passive ci-dessous :

Passif

VOL : *S'élevant au-dessus du champ de bataille, cette unité peut atteindre des destinations inaccessibles aux autres troupes.*

Effet : Lorsque cette unité se déplace, elle ignore les autres figurines, les éléments de terrain et les portées de mêlée des unités ennemies. Elle ne peut pas finir ce mouvement en mêlée, sauf précision contraire. Ignorez la distance verticale parcourue par cette unité.

- ◆ Les figurines peuvent se déplacer librement par-dessus les éléments de terrain faisant 1" ou moins de haut.
- ◆ Elles peuvent escalader les éléments de terrain vers le haut ou vers le bas, et peuvent sauter du bord.
- ◆ Elles ne peuvent pas terminer un mouvement au milieu d'une escalade ou d'un saut.

- ◆ Engagement : mouvement de 3" maximum.
- ◆ Si l'unité est en mêlée, elle doit finir le mouvement plus près, ou au moins aussi près, de l'unité ennemie ciblée.

Quand une unité volante fait un mouvement, on la déplace à l'horizontale dans n'importe quelle direction, en ignorant les figurines et le terrain sur sa trajectoire, et on la pose où on veut, à condition qu'elle ait le droit de finir son mouvement à cet endroit. Notez que certaines unités ont le mot-clé **VOL** même si elles ne peuvent pas réellement voler. Ceci représente les unités qui bondissent ou glissent sur le champ de bataille si adroitement qu'on dirait qu'elles volent !

- ◆ Choisissez les cibles de **toutes** les attaques quand vous annoncez une aptitude d'**ATTAQUE**.
- ◆ Si une unité est **en mêlée**, elle peut seulement attaquer les unités **visibles** et avec lesquelles elle est **en mêlée**.
- ◆ Si une figurine fait une **attaque de mêlée**, la cible doit être à **portée de mêlée** de la figurine attaquante.
- ◆ Si une figurine fait une **attaque de tir**, la cible doit être **visible** et à **Portée** de l'arme.
- ◆ Une unité ne peut pas faire d'**attaques de tir** si elle est **en mêlée**, sauf indication contraire.

Les touches critiques n'ont pas d'effet en soi mais déclenchent souvent des effets supplémentaires (voir 20.0 Aptitudes d'Arme).

Tenez le compte des dégâts dans les réserves de dégâts des unités cibles, par exemple en mettant des dés à côté d'elles.

ATTAQUER

16.0 CHOISIR LES CIBLES

Lorsque vous annoncez une aptitude d'**ATTAQUE** pour une unité, vous devez choisir la/les unité(s) cible(s) de ses **attaques**. Le nombre d'attaques que chaque figurine peut faire est égal à la caractéristique d'**Attaques des armes** qu'elle utilise. Dans la plupart des cas, les figurines attaquent avec toutes les armes de leur charte d'unité (les armes de mêlée pour les attaques de mêlée, les armes de tir pour les attaques de tir), mais certaines chartes précisent que certaines figurines de l'unité sont équipées d'armes spéciales ou que l'unité doit choisir dans une liste d'armes quand elle attaque.

Si l'unité est **en mêlée**, elle peut seulement cibler les unités avec lesquelles elle est en mêlée. Si une figurine peut faire plusieurs attaques, vous pouvez les répartir entre plusieurs cibles éligibles, comme vous le souhaitez.

- **Les attaques de mêlée** sont faites avec des **armes de mêlée**. La/les unité(s) cible(s) doit/doivent être à **portée de mêlée** et **visible(s)** de la figurine qui attaque. La figurine doit attaquer avec toutes les armes de mêlée dont elle est équipée.
- **Les attaques de tir** sont faites avec des **armes de tir**. La/les unité(s) cible(s) doit/doivent être à une distance inférieure ou égale à la caractéristique de **Portée** de l'arme utilisée et **visible(s)** de la figurine attaquante. Les figurines **ne peuvent pas** faire des attaques de tir si leur unité est **en mêlée**, sauf indication contraire (voir 20.0 Aptitudes d'Arme).

17.0 LA SÉQUENCE D'ATTAQUE

Résolvez les étapes 1 à 4 ci-dessous pour chaque attaque faite contre une unité cible, une à une. Si vous avez choisi plusieurs unités cibles pour l'aptitude d'**ATTAQUE**, résolvez toutes les attaques ciblant une unité avant de passer à l'unité suivante, dans l'ordre de votre choix. Lorsque vous vous serez familiarisé avec la séquence d'attaque, lisez "Jets de Dés Rapides" (17.3) si vous voulez accélérer le jeu.

1. **Jet de Touche:** Jetez un dé. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique de **Touche** de l'arme utilisée, l'attaque cause une **touche réussie**; passez à l'étape suivante. Sinon, l'attaque **rate** et la séquence d'attaque s'arrête. Les jets de touche non modifiés de 1 ratent toujours. Si le jet de touche non modifié pour une attaque d'arme est un 6, l'attaque est une **touche critique**.
2. **Jet de Blessure:** Jetez un dé. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique de **Blessure** de l'arme, l'attaque cause une **blessure réussie**; passez à l'étape suivante. Sinon, l'attaque **rate** et la séquence d'attaque s'arrête. Les jets de blessure non modifiés de 1 ratent toujours.
3. **Jet de Sauvegarde:** Le commandant de l'unité **cible** jette un dé, en soustrayant au jet la caractéristique de **Perforation** de l'arme utilisée. Les jets de sauvegarde non modifiés de 1 ratent toujours. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique de **Sauvegarde** de l'unité cible, l'attaque **rate** et la séquence d'attaque s'arrête. Sinon, c'est une **attaque réussie**; passez à l'étape suivante.
4. **Déterminer les Dégâts:** L'attaque **inflige** autant de **dégâts** à l'unité cible que la caractéristique de **Dégâts** de l'arme. Les dégâts infligés sont ajoutés à une **réserve de dégâts** temporaire pour l'unité cible.

Une fois que vous avez appliqué ces étapes pour toutes les attaques faites dans le cadre de l'aptitude d'**ATTAQUE**, les attaques de l'aptitude sont **résolues** et vous pouvez passer à la **séquence de dégâts** (voir 18.0).

17.1 MODIFICATEURS ET PLAFONDS D'ATTAQUE

Les modificateurs des **jets de touche**, **jets de blessure** et **jets de sauvegarde** sont **plafonnés** afin d'éviter des combinaisons d'aptitudes surchargées. Lorsque vous faites un **jet de touche** ou un **jet de blessure**, additionnez les modificateurs positifs et négatifs qui s'appliquent au jet, puis plafonnez le résultat à **+1 maximum** (s'il est positif) ou à **-1 minimum** (s'il est négatif).

Lorsque vous faites un **jet de sauvegarde**, additionnez tous les modificateurs positifs et négatifs qui s'appliquent au jet, puis plafonnez le résultat à **+1 maximum**. Notez que contrairement aux **jets de touche** et **de blessure**, il n'y a pas de **plafond** au montant pouvant être **soustrait** aux **jets de sauvegarde**.

17.2 DÉGÂTS MORTELS

Certaines aptitudes infligent des **dégâts mortels**. Si une aptitude inflige des dégâts mortels à une unité, ajoutez ces dégâts à la réserve de dégâts de l'unité pour cette aptitude (voir 18.2 Allouer des Dégâts).

17.3 JETS DE DÉS RAPIDES

Pour accélérer le jeu, on peut souvent faire plusieurs attaques à la fois. Si vous le faites, toutes les attaques doivent avoir les mêmes caractéristiques de **Touche**, de **Blessure**, de **Perforation** et de **Dégâts**, les mêmes **aptitudes d'arme** (voir 20.0), et doivent cibler la même unité ennemie. Si c'est le cas, faites tous les jets de touche en même temps, puis tous les jets de blessure, et enfin tous les jets de sauvegarde. Ensuite, additionnez tous les dégâts infligés à l'unité cible et passez à la séquence de dégâts (voir 18.0).

Si la séquence d'attaque s'arrête pour une attaque faite dans le cadre d'un jet de dés rapide, cela n'arrête pas la séquence d'attaque pour toutes les attaques, seulement pour cette attaque spécifique.



La progression des Éternels de l'Orage met en rage une meute de Rats-ogors, qui lance une charge démente. Ces Skavens massifs veulent démembrer leurs adversaires avant qu'ils puissent déclencher une contre-attaque.

18.0 LA SÉQUENCE DE DÉGÂTS

Après avoir résolu l'effet des aptitudes qui infligent des dégâts à l'unité, suivez les étapes ci-dessous. Si l'aptitude a infligé des dégâts à plusieurs unités, suivez les étapes ci-dessous pour chacune de ces unités, une par une. Chaque commandant alloue les dégâts à ses propres unités, dans l'ordre de son choix, en commençant par le joueur actif.

1. **Résolvez les sauvegardes de protection** pour tous les dégâts de la réserve de dégâts de l'unité cible, si c'est applicable (voir 17.0).
2. **Allouez les dégâts** de la réserve de dégâts de l'unité et retirez les figurines tuées (voir 18.3).

18.1 SAUVEGARDES DE PROTECTION

Les unités qui ont le mot-clé **PROTECTION** ont l'aptitude passive "Sauvegarde de Protection". Le chiffre après le mot-clé **PROTECTION** indique la **valeur de Protection** de la sauvegarde de protection. Par exemple, si une unité a une **PROTECTION (5+)**, sa valeur de Protection est 5. Si une unité a plusieurs sauvegardes de protection, on applique seulement celle qui a la valeur la plus basse; les autres n'ont aucun effet.

Passif

SAUVEGARDE DE PROTECTION : Grâce à des réflexes hors norme, une endurance surnaturelle, ou une source de protection mystique, ces guerriers peuvent se soustraire à des attaques fatales.

Effet : À l'étape 1 de la séquence de dégâts (voir 18.0), faites un **jet de Protection** d'un D6 pour chaque **dégât** de la **réserve de dégâts** de l'unité. Si le jet est supérieur ou égal à la **valeur de Protection** de cette unité, retirez ce dégât de la réserve de dégâts.

18.2 ALLOUER LES DÉGÂTS

Après avoir résolu l'effet d'une aptitude qui inflige des dégâts (au moyen d'attaques, de dégâts mortels, ou des deux), vous devez les **allouer**.

Lorsque vous **allouez** des dégâts à une unité, les dégâts de sa réserve de dégâts sont alloués un par un. Chaque fois que le nombre de dégâts alloués à l'unité est égal à sa caractéristique de **Santé**, 1 figurine de l'unité est **tuée** (et retirée du jeu) et le nombre de dégâts alloués à l'unité est remis à zéro. Continuez d'allouer les dégâts jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus dans la réserve de dégâts.

Si le nombre de dégâts alloués à l'unité ne suffit pas à tuer une figurine, tenez le compte des dégâts actuellement alloués à l'unité (la plupart des joueurs mettent un dé ou des pions à côté de l'unité). Tant qu'une unité a des dégâts alloués, elle est **endommagée**.

18.3 FIGURINES TUÉES

C'est le commandant d'une unité qui choisit la/les figurine(s) de l'unité qui sont tuées. Toutefois, après que chaque figurine tuée a été retirée, l'unité doit former un groupe en cohésion (voir 15.1). Si ce n'est pas possible, continuez de retirer des figurines, une par une, jusqu'à ce que l'unité soit en cohésion. Vous devez retirer le moins de figurines possible pour que l'unité forme un seul groupe en cohésion.

18.4 UNITÉS DÉTRUITES

Lorsque la dernière figurine d'une unité est tuée, l'unité est **détruite** et tous les dégâts restants dans sa réserve de dégâts n'ont plus aucun effet. De même, si quelque chose détruit une unité, toutes les figurines de l'unité sont tuées et retirées du jeu.

DIAGRAMME D'ATTAQUE

SÉQUENCE D'ATTAQUE



SÉQUENCE DE DÉGÂTS



- ♦ L'attaquant fait un **jet de touche** d'un D6. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique de **Touche** de l'arme, c'est une **touche réussie**.
- ♦ L'attaquant fait un **jet de blessure** d'un D6. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique de **Blessure** de l'arme, c'est une **blessure réussie**.
- ♦ Le défenseur fait un **jet de sauvegarde** d'un D6. Soustrayez au jet la caractéristique de **Perforation** de l'arme qui attaque. Si le résultat est inférieur à la **Sauvegarde** de l'unité qui défend, c'est une **attaque réussie**.
- ♦ **Infligez** autant de **dégâts** à la cible que la caractéristique de **Dégâts** de l'arme qui attaque.
- ♦ Réolvez les sauvegardes de protection.
- ♦ Allouez les dégâts.
- ♦ Les **jets de touche**, de **blessure** et de **sauvegarde** non modifiés de 1 ratent toujours.

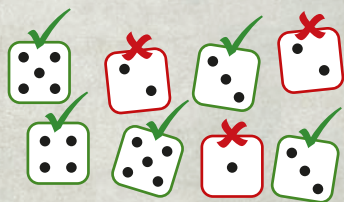


EXEMPLE D'ATTAQUE

Les Éternels de l'Orage d'Erik affrontent les Skavens d'Emma lors d'une partie de Fer de Lance. Les Libérateurs d'Erik ont chargé (voir 14.3) ; à l'étape d'annonce de l'aptitude "Corps à Corps", ils ont engagé le Griffarque d'Emma (voir 15.3) et l'ont ciblé avec toutes leurs attaques (voir 16.0). Dans cet exemple, nous allons utiliser les jets de dés rapides pour accélérer le jeu.

1

Les 4 Libérateurs d'Erik équipés de Marteaux de Guerre attaquent en premier. Chacun d'eux peut faire 2 attaques (un Marteau de Guerre ayant une caractéristique d'Attaques de 2), et Erik doit faire des **jets de touche** supérieurs ou égaux à leur caractéristique de **Touche** de 3+. Les Libérateurs obtiennent 5 touches réussies sur 8 attaques.



Les jets de touche d'Erik



⚔	ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
	Marteau de Guerre	2	3+	3+	1	1	Crit (Mortel)

2

Erik fait ensuite un **jet de blessure** pour chacune des 5 touches réussies. Les Marteaux de Guerre ont une caractéristique de **Blessure** de 3+. Les Libérateurs obtiennent 3 blessures réussies.



Les jets de blessure d'Erik



3

Emma fait un **jet de sauvegarde** pour chacune des 3 blessures réussies. Son Griffarque a une caractéristique de **Sauvegarde** de 4+, mais les Marteaux de Guerre ont une caractéristique de **Perf.** de 1. Emma doit donc soustraire 1 à chaque jet, ce qui veut dire qu'elle doit obtenir 5 ou plus.

1 des 3 attaques est sauvegardée. 2 dégâts sont donc ajoutés à la **réserve de dégâts** du Griffarque (1 pour chaque Marteau de Guerre, cette arme ayant une caractéristique de **Dégâts** de 1).



Les jets de sauvegarde d'Emma



Réserve de dégâts du Griffarque

4

Erik répète ce processus avec le dernier Libérateur de l'unité, qui manie un Grand Marteau. Il cause 2 touches, dont une est un 6, donc une **touche critique**. Ce résultat déclenche l'aptitude d'arme **Crit (Mortel)** du Grand Marteau, qui inflige 2 dégâts mortels (voir 17.2), et qui ajoute donc directement 2 dégâts à la réserve de dégâts.



Les jets de touche d'Erik



Le jet de blessure d'Erik

Erik fait ensuite un jet de blessure pour l'autre touche, qui donne une **blessure réussie**.



Réserve de dégâts du Griffarque

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Grand Marteau	2	3+	3+	1	2	Crit (Mortel)

5

Emma fait un **jet de sauvegarde** pour la blessure réussie, et doit à nouveau soustraire 1 au jet à cause de la caractéristique de **Perforation** de 1 du Grand Marteau. Malheureusement, son **jet de sauvegarde** est raté, ce qui a pour conséquence de rajouter 2 à la **réserve de dégâts** de son Griffarque, car le Grand Marteau a une caractéristique de Dégâts de 2.

Les attaques des Libérateurs étant **résolues**, Emma doit passer à la séquence de dégâts.



Le jet de sauvegarde d'Emma



Réserve de dégâts du Griffarque

6

Le Griffarque est en danger, avec 6 dégâts dans la réserve de dégâts (et seulement 7 en **Santé**!). Heureusement, il a une **PROTECTION (6+)**, qui lui accorde une ultime chance d'éviter les dégâts. Emma fait un **jet de protection** pour chacun des 6 dégâts de la réserve de dégâts, et 2 de ces jets sont des 6, ce qui signifie que 2 dégâts sont retirés de la réserve de dégâts.

Les 4 dégâts restants sont **alloués** au Griffarque. Emma met un dé à côté du Griffarque pour tenir le compte des dégâts actuellement alloués à cette unité.

Le Griffarque est **endommagé** – heureusement pour Emma, cela permet à son Griffarque d'utiliser son aptitude "Rat Coincé" pour exercer des représailles contre ces satanés Libérateurs...



Les jets de protection d'Emma



Il peut arriver qu'une unité qui a **FRAPPE EN PREMIER** ne soit pas en mêlée au début de la phase, mais qu'à cause des mouvements comme les mouvements d'engagement, elle se retrouve attirée en mêlée plus tard pendant la phase. En pareil cas, **FRAPPE EN PREMIER** n'a aucun effet sur l'unité car elle n'était pas en mêlée au début de la phase.

Les aptitudes qui permettent à une unité d'utiliser une aptitude de **CORPS À CORPS** juste après une autre unité ne l'emportent pas sur les contraintes de **FRAPPE EN PREMIER** ou **FRAPPE EN DERNIER**. Vous ne pouvez donc pas choisir une unité qui a **FRAPPE EN DERNIER** pour qu'elle se batte juste après une unité qui a **FRAPPE EN PREMIER**.

L'aptitude d'arme **Compagnon** empêche par exemple les montures de bénéficier de la plupart des effets qui améliorent les capacités d'une unité.

RÈGLES SPÉCIALES

19.0 FRAPPE EN PREMIER ET FRAPPE EN DERNIER

Si des unités ayant **FRAPPE EN PREMIER** sont en mêlée après que les aptitudes de Phase de Mêlée autres que de **CORPS À CORPS** ont été utilisées, les autres unités ne peuvent pas être choisies pour utiliser une aptitude de **CORPS À CORPS** avant les unités qui ont **FRAPPE EN PREMIER**. Après que toutes les unités qui ont **FRAPPE EN PREMIER** ont combattu, le joueur actif choisit la prochaine unité qui se bat.

Si des unités ayant **FRAPPE EN DERNIER** sont en mêlée, on ne peut pas les choisir pour utiliser une aptitude de **CORPS À CORPS** si des unités qui n'ont pas **FRAPPE EN DERNIER** sont en mêlée et n'ont pas utilisé une aptitude de **CORPS À CORPS**.

Si une unité a **FRAPPE EN PREMIER** et **FRAPPE EN DERNIER**, traitez-la comme si elle n'avait ni l'un ni l'autre.

20.0 APTITUDES D'ARME

Certaines armes ont une ou plusieurs des **aptitudes d'arme** passives ci-dessous. Si une arme a plusieurs aptitudes d'arme qui sont déclenchées par une touche critique, le commandant de la figurine attaquante doit en choisir une seule avant le début de la séquence d'attaque.

APTITUDES D'ARME UNIVERSELLES

Anti-X (+1 Perf.) : Ajoutez 1 à la caractéristique de **Perforation** de cette arme si la cible a le mot-clé écrit après "Anti-" ou remplit la condition écrite après "Anti-". Plusieurs aptitudes **Anti-X (+1 Perf.)** se cumulent. Par exemple, si une arme a **Anti-charge (+1 Perf.)** et **Anti-HÉROS (+1 Perf.)**, ajoutez 2 à la caractéristique de **Perforation** de l'arme pour les attaques qui ciblent un **HÉROS** qui a **chargé** au même tour.

Charge (+1 Dégât) : Ajoutez 1 à la caractéristique de **Dégâts** de cette arme si l'unité attaquante a **chargé** au même tour.

Compagnon : Sauf indication contraire, cette arme n'est pas affectée par les aptitudes amies qui affectent les caractéristiques des armes ou la séquence d'attaque, hormis celles qui lui appliquent des modificateurs négatifs (ex: Tir de Couverture).

Crit (2 Touches) : Si une attaque faite avec cette arme cause une **touche critique**, elle cause 2 touches à la cible au lieu de 1. Faites un **jet de blessure** pour chaque touche.

Crit (Blessure Auto.) : Si une attaque faite avec cette arme cause une **touche critique**, elle blesse automatiquement la cible. Faites un **jet de sauvegarde** normalement.

Crit (Mortel) : Si une attaque faite avec cette arme cause une **touche critique**, elle inflige autant de **dégâts mortels** à l'unité cible que la caractéristique de **Dégâts** de l'arme et la séquence d'attaque s'arrête.

Tir en Mêlée : Cette arme peut être utilisée pour les attaques de tir même si l'unité attaquante est en mêlée.

21.0 SOIGNER

Certaines aptitudes vous permettent de **soigner** une unité. Pour ce faire, retirez autant de dégâts à l'unité que le nombre entre parenthèses après "Soin", ex: **Soin (2)**.



22.0 RAMENER ET AJOUTER DES FIGURINES

Certaines aptitudes vous permettent de **ramener** des figurines tuées dans une unité ou d'**ajouter** de nouvelles figurines à une unité. Dans les deux cas, placez les figurines, une par une, à portée de cohésion (voir 15.1) de la/des figurine(s) de l'unité qui n'a/ont pas été ramenée(s) ou ajoutée(s) au même tour. Si l'unité compte 7 figurines ou plus (y compris les figurines placées), elles doivent être placées à portée de cohésion d'au moins 2 autres figurines de l'unité qui n'ont pas été ramenées ou ajoutées au même tour. Les nouvelles figurines peuvent être placées en mêlée avec une unité ennemie seulement si leur unité était déjà en mêlée avec cette unité ennemie.

23.0 PIONS

Les pions ne sont pas considérés comme des figurines et peuvent être ignorés ou déplacés pour des besoins de visibilité, de cohésion ou d'aptitudes. On ne peut pas les cibler avec des aptitudes. Ils servent à indiquer des effets persistants sur les unités à côté desquelles ils sont posés. Chaque fois qu'une unité qui a un pion finit un mouvement ou est placée, posez le pion à côté d'elle.

24.0 PLACER LES UNITÉS

Certaines aptitudes vous permettent de placer une unité sur le champ de bataille. Lorsque vous le faites, vous devez placer toutes les figurines de l'unité. Si c'est impossible, vous ne pouvez pas utiliser l'aptitude. Une unité placée sur le champ de bataille à une phase autre que la phase de déploiement ne peut pas utiliser des aptitudes de Mouvement à la phase de mouvement du même tour.

24.1 UNITÉS DE RÉSERVE

Certaines aptitudes vous permettent de placer des unités **en réserve**. Elles sont mises de côté au lieu d'être placées sur le champ de bataille. Au début du quatrième round de bataille, les unités qui ont été placées en réserve grâce à une aptitude de **DÉPLOIEMENT** et qui sont encore en réserve sont détruites.

24.2 UNITÉS DE REMPLACEMENT

Certaines aptitudes vous permettent de placer une **unité de remplacement**. Lorsque vous le faites, elle doit avoir le même type de charte, les mêmes options d'arme(s) et le même nombre de figurines que l'unité originelle, sauf précision contraire. Beaucoup de ces aptitudes précisent la proportion de figurines de l'unité de remplacement. En pareil cas, vous pouvez choisir les figurines de l'unité originelle qui sont placées.

Autrement, l'unité de remplacement est traitée comme une nouvelle unité : les mots-clés ou aptitudes que l'unité originelle a gagnés pendant la bataille, et les effets persistants qui s'appliquaient à elles, ne s'appliquent pas à l'unité de remplacement. Chaque unité ne peut être remplacée qu'une seule fois, et on ne peut pas remplacer une unité de remplacement.

25.0 HÉROS GARDÉS

Tous les **HÉROS** qui ne sont pas des **MONSTRES** ni des **MACHINES DE GUERRE** ont l'aptitude passive "Héros Gardé" :

Passif

HÉROS GARDÉ : Les guerriers serrent les rangs autour du chef pour le protéger.

Effet : Si ce **HÉROS** est à portée de mêlée d'une unité amie qui n'est pas un **HÉROS** :

- Soustrayez 1 aux **jets de touche** pour les **attaques de tir** ciblant ce **HÉROS**.
- Si ce **HÉROS** a le mot-clé **INFANTERIE**, il ne peut pas être ciblé par des **attaques de tir** faites par des figurines situées à plus de 12" de lui.

- ◆ Les figurines ramenées doivent être placées en **cohésion** avec les figurines de leur unité qui n'ont pas été ramenées grâce à l'aptitude.
- ◆ Les figurines ramenées peuvent être placées en **mêlée** avec une unité ennemie seulement si leur unité est déjà en mêlée avec cette unité ennemie.

Ce Gryph-corbeau est un pion.



Puisqu'une unité de remplacement est traitée comme une toute nouvelle unité, elle peut, par exemple, utiliser une aptitude "Une Foix Par Bataille" de sa charte même si l'unité remplacée l'a déjà utilisée au cours de la bataille.

Naturellement, les **MONSTRES** et les **MACHINES DE GUERRE** ne bénéficient pas de l'aptitude "Héros Gardé". Ces unités sont des cibles trop évidentes, même entourées par leurs camarades !



- ◆ Lorsque vous utilisez une **caractéristique aléatoire**, générez-la chaque fois qu'on en a besoin pour une aptitude.
- ◆ Lorsque vous utilisez des **Dégâts aléatoires**, générez-les pour chaque attaque.

26.0 CARACTÉRISTIQUES ALÉATOIRES

Certaines chartes contiennent un **jet de caractéristique** au lieu d'une valeur fixe. En pareil cas, la valeur de la caractéristique est générée par le commandant de l'unité chaque fois qu'une aptitude a besoin de cette caractéristique.

Dans le cas des caractéristiques d'arme aléatoires, générez une caractéristique d'**Attaques aléatoire** pour chaque figurine de l'unité attaquante chaque fois que vous annoncez une aptitude d'**ATTAQUE**, et générez une caractéristique de **Dégâts aléatoire** chaque fois que vous infligez des dégâts avec l'arme (faites un jet pour chaque attaque).

27.0 ORDRE DES MODIFICATEURS

Les effets de certaines aptitudes modifient une caractéristique ou un jet. Sauf indication contraire, une caractéristique ou un jet ne peut être modifié en dessous de 1. La Perforation est une exception, et peut être modifiée jusqu'à un minimum de 0 ("–").

Si une caractéristique utilise un **jet de caractéristique aléatoire** (voir ci-dessus), appliquez les modificateurs de caractéristique **après** avoir généré la caractéristique.

Si une caractéristique ou un jet est divisé par deux ou est modifié en une valeur qui n'est pas un nombre entier, **arrondissez** à l'entier **inférieur** le plus proche.

Appliquez les modificateurs de caractéristique dans l'ordre suivant :

1. Modificateurs qui **fixent** une caractéristique à une certaine valeur.
2. Modificateurs qui **multiplient** ou **divisent** une caractéristique.
3. Modificateurs qui **ajoutent** ou **soustraient** à une caractéristique.

S'il y a plusieurs modificateurs du même type (ex : qui fixe une caractéristique), appliquez-les dans l'Ordre des Effets (voir 30.0).

Les effets de certaines aptitudes (ex : "Excès de Dépravation") vous permettent de remplacer un jet par une valeur fixe. Dans ce cas, vous devez remplacer le jet avant de jeter le(s) dé(s).



La technologie des Skavens est notoirement imprévisible. Leurs armes alimentées par la malepierre sont tout aussi susceptibles de cracher une volée tonitrueuse que de faire long feu – quand elles n'explosent pas sans crier gare !

28.0 RÈGLES D'APTITUDES AVANCÉES

- Sauf indication contraire, les unités qui utilisent ou sont choisies dans le cadre d'une aptitude doivent être sur le champ de bataille.
- Si un effet indique qu'une unité **peut** faire quelque chose, son commandant peut décider de résoudre cette partie de l'effet ou non.
- Si un effet indique qu'une unité **doit** faire quelque chose, son commandant n'a pas le choix et doit résoudre cette partie de l'effet. Si c'est impossible, aucune partie de l'effet n'est appliquée, mais l'aptitude est quand même considérée comme ayant été utilisée.
- Si une aptitude affecte plusieurs unités, le joueur qui utilise l'aptitude peut choisir l'ordre dans lequel elles sont affectées.
- Lorsque vous résolvez un effet, si vous devez faire un jet pour plusieurs unités affectées, faites-le et résolvez l'effet pour une unité avant de passer à la suivante.
- Si une aptitude vous demande de choisir plusieurs unités, vous devez choisir des unités différentes (sauf indication contraire).

28.1 EFFETS PERSISTANTS

Certaines aptitudes ont des effets qu'on ne résout pas immédiatement (ex: "ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour cette unité jusqu'à la fin du tour" ou "cette unité a une **PROTECTION** (5+) jusqu'à la fin du tour"). Ces effets comptent comme les effets des aptitudes passives (voir 5.4) le temps qu'ils durent.

28.2 TIMINGS "UNE FOIS PAR"

Le timing de certaines aptitudes indique **Une Fois Par Phase**, **Une Fois Par Tour** ou **Une Fois Par Bataille**. Si l'aptitude est utilisée par une unité, elle peut être utilisée une seule fois à cette phase, ce tour ou cette bataille, par chaque unité qui peut l'utiliser. Si l'aptitude est utilisée par un joueur, il ne peut l'utiliser qu'une seule fois à ce timing.

Certaines aptitudes utilisées par des unités indiquent **Une Fois Par Phase (Armée)**, **Une Fois Par Tour (Armée)** ou **Une Fois Par Bataille (Armée)**. On ne peut utiliser ces aptitudes qu'une fois à cette phase, ce tour ou cette bataille, quel que soit le nombre d'unités de l'armée qui peuvent les utiliser.

29.0 RÈGLES CONTRADICTOIRES

Lorsque plusieurs règles se contredisent, si une de ces règles indique qu'une chose **ne peut pas** faire quelque chose, elle l'emporte sur celles qui indiquent qu'elle **peut** ou **doit** faire cette chose, sauf si ces règles précisent explicitement qu'elles annulent la restriction de la première. Par exemple, l'aptitude "Mouvement Normal" indique qu'on ne peut pas entrer en mêlée pendant ce mouvement, mais l'aptitude "Vol" précise qu'on ignore les portées de mêlée des figurines ennemies au cours du mouvement. Hormis les cas ci-dessus, c'est l'effet de l'aptitude qui a été utilisée en dernier qui l'emporte.

30.0 ORDRE DES EFFETS

On considère que les effets des aptitudes passives ont été utilisés "en dernier" par rapport aux autres règles et aptitudes.

On considère:

- que les effets des aptitudes passives du joueur actif ont été utilisés en dernier par rapport aux effets des aptitudes passives de son adversaire,
- que les aptitudes passives de l'adversaire ont été utilisées en dernier par rapport aux effets des aptitudes passives neutres (ex: les aptitudes passives d'un élément de terrain qui n'appartient à aucune armée de joueur).

C'est le joueur actif qui choisit l'ordre dans lequel les effets passifs neutres sont appliqués.

Certaines aptitudes ont un effet retardé (ex: "chaque fois qu'une unité amie utilise une aptitude de **CORPS À CORPS**, une fois l'aptitude résolue, **Soignez** (D3) l'unité"). Si plusieurs de ces effets sont censés être résolus au même moment, le joueur actif résout les effets retardés de ses aptitudes en premier, dans l'ordre de son choix, puis son adversaire fait de même.

QUI UTILISE L'APTITUDE?

La plupart des aptitudes sont écrites sur des chartes, mais on en trouve beaucoup ailleurs – un bon exemple étant les Aptitudes de Base Universelles (voir 14.0).

Les aptitudes des chartes sont toujours utilisées par l'unité que décrit la charte; certaines aptitudes qui n'apparaissent pas sur des chartes vous indiquent explicitement de choisir une unité pour qu'elle utilise l'aptitude. Dans les deux cas, l'unité qui utilise l'aptitude est clairement identifiée.

Certaines aptitudes qui n'apparaissent pas sur des chartes (très souvent des optimisations; voir Composition d'Armée, 4.1) sont données à des unités de votre armée. En pareil cas, l'unité qui reçoit l'optimisation est celle qui utilise l'aptitude.

Les aptitudes qui n'apparaissent pas sur une charte, et qui ne vous disent pas de choisir une unité pour qu'elle utilise l'aptitude, sont utilisées par vous, le joueur.

Enfin, pour les besoins des règles de cette section, lorsqu'une règle parle d'un joueur qui utilise une aptitude, cela inclut les aptitudes utilisées par les unités de son armée.

- ◆ Un pion d'objectif est un pion rond de 40 mm.
- ◆ Une figurine **conteste** un objectif si elle est à portée de mêlée du pion d'objectif.
- ◆ Un joueur **prend le contrôle** d'un objectif si le total des caractéristiques de **Contrôle** des figurines amies qui contestent l'objectif est supérieur à celui des figurines ennemies.
- ◆ Vérifiez si vous prenez le contrôle des objectifs au début du premier round de bataille et à la fin de chaque tour.
- ◆ Un objectif reste sous votre contrôle jusqu'à ce que votre adversaire le contrôle.
- ◆ Les éléments de terrain sont contrôlés de la même façon que les pions d'objectif, mais ne restent pas sous votre contrôle si aucune figurine amie ne les conteste.

Parfois les pions d'objectif sont décalés par accident quand on déplace les figurines. Ce n'est pas un problème : souvenez-vous juste de les remettre en place avant de déterminer le contrôle des objectifs.

FIN DU TOUR

31.0 VUE D'ENSEMBLE DE LA FIN DU TOUR

À la fin de chaque tour, suivez ces étapes :

1. Le joueur actif peut utiliser des aptitudes qui ont le timing **Fin de Votre Tour** ou **Fin de N'importe Quel Tour**, dans l'ordre de son choix, puis son adversaire peut utiliser des aptitudes qui ont le timing **Fin du Tour Adverse** ou **Fin de N'importe Quel Tour**, dans l'ordre de son choix.
2. Déterminez quel joueur **contrôle** chaque objectif (s'il y en a).
3. Le joueur actif marque les **points de victoire** indiqués dans le plan de bataille.

32.0 OBJECTIFS

Beaucoup de plans de bataille attribuent des points victoire pour le contrôle des **objectifs**, représentés par des **pions d'objectif**. Sauf indication contraire, les pions d'objectif sont des ronds de 40 mm de diamètre. Les figurines peuvent se déplacer et finir un mouvement sur les pions d'objectif. Si un pion d'objectif est sur la limite entre des territoires, il est dans tous ces territoires mais n'est entièrement dans aucun d'eux. Les pions d'objectif ne bloquent pas la visibilité.

32.1 CONTESTER LES OBJECTIFS

Sauf indication contraire, si un objectif est à portée de mêlée d'une figurine, elle le **conteste**. Si une ou plusieurs figurines d'une unité contestent un objectif, leur unité le conteste.

Une unité ne peut contester qu'un seul objectif au moment de déterminer le contrôle des objectifs (voir 32.2). Avant de déterminer le contrôle des objectifs, pour chacune de ses unités qui est en position de contester plusieurs objectifs, le joueur actif doit choisir l'objectif qu'elle conteste. Puis son adversaire fait de même.

Note du Concepteur : *Hormis la détermination du contrôle des objectifs, une unité peut contester plusieurs objectifs.*

32.2 CONTRÔLE DES OBJECTIFS

Au **début du premier round de bataille** et à la **fin de chaque tour**, appliquez cette séquence pour **chaque objectif**, dans l'ordre choisi par le joueur actif :

1. En commençant par le joueur actif, chaque joueur détermine le **score de contrôle** de chacune de ses unités qui conteste l'objectif. Le score de contrôle d'une unité est la somme des caractéristiques de **Contrôle** des figurines de l'unité qui contestent l'objectif. Certaines aptitudes modifient le score de contrôle d'une unité, mais il ne peut pas être réduit à moins de 1.
2. Chaque joueur additionne les scores de contrôle de ses unités qui contestent l'objectif. Il obtient son **score de contrôle d'armée** pour cet objectif.
3. Les joueurs comparent leurs scores de contrôle d'armée pour cet objectif. Si le score d'un joueur est supérieur, il **prend le contrôle** de cet objectif. Une fois qu'un joueur a pris le contrôle d'un objectif, il **reste sous son contrôle** jusqu'à ce que son adversaire en prenne le contrôle.

32.3 CONTRÔLE DES ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Certains plans de bataille demandent de prendre le contrôle d'un élément de terrain. Les éléments de terrain sont contrôlés de la même manière que les objectifs mais **ne restent pas sous votre contrôle** si vos unités ne les contestent plus. Une unité peut contester 1 objectif et 1 élément de terrain à la fois.

33.0 FIN DU ROUND DE BATAILLE

À la fin de chaque round de bataille, le joueur actif peut utiliser des aptitudes de **Fin du Round de Bataille**, puis son adversaire peut faire de même. Chaque plan de bataille précise le nombre de rounds de bataille à jouer. Une fois que vous avez joué le nombre de rounds de bataille indiqué par votre plan de bataille, la bataille est terminée, et c'est le moment de suivre les règles incluses dans le plan de bataille pour déterminer le vainqueur.

RÈGLES AVANCÉES

Chaque section des Règles Avancées est conçue de manière modulaire pour permettre aux packs de bataille d'indiquer les Règles Avancées à appliquer. Ce livre contient les sections de **Règles Avancées** suivantes :

ORDRES (p. 29-30)

Ces règles vous expliquent comment gagner des **points d'ordre** pour utiliser des **ordres** qui vous permettent de réagir à des aptitudes et d'interagir au tour de votre adversaire. Si vous n'utilisez pas les règles d'**Ordres**, ignorez les aptitudes affichant un symbole de point d'ordre au coin supérieur droit de leur encart.

TERRAIN (p. 31-32)

Ces règles détaillent la façon dont vos figurines interagissent avec les éléments de terrain, notamment la manière de se mettre à couvert ou de puiser de l'énergie dans des nexus ésotériques.

MAGIE (p. 33-34)

Si vous souhaitez manier des pouvoirs mystiques en incluant des **SORCIERS**, des **PRÊTRES** et des **manifestations** dans vos batailles, reportez-vous au module de **Magie**.

COMPOSITION D'ARMÉE (p. 35-38)

Si vous êtes prêt à créer votre propre **feuille d'armée** et à la personnaliser avec des **régiments**, des **formations de bataille** et des **optimisations**, reportez-vous au module de **Composition d'Armée**.

FIGURINES D'ÉTAT-MAJOR (p. 39)

Dans ce module, vous trouverez des règles pour les figurines spéciales appelées **champions**, **porte-étendards** et **musiciens**, qui peuvent faire partie de bon nombre d'unités de Warhammer Age of Sigmar.

TACTIQUES DE BATAILLE (p. 40)

Renforcez la dimension tactique de vos parties en incluant des objectifs secondaires appelés **Tactiques de Bataille**.

CRÉEZ VOTRE PACK DE BATAILLE

Il existe de nombreuses manières de jouer à Warhammer Age of Sigmar, depuis les packs de bataille **Pour la Gloire**, qui contiennent des batailles narratives liées par une campagne, aux packs de bataille de **Fer de Lance** et de **Jeu Égal**, où l'accent est mis sur l'équilibre et la compétition.

En plus d'utiliser les packs de bataille officiels, nous vous encourageons à utiliser les règles de cette section comme une boîte à outils, en les combinant afin de concevoir votre propre pack ou plan de bataille pour jouer avec vos amis.

Êtes-vous impatient à l'idée de déployer votre collection entière contre vos amis, ou de voir quel monstre atteindra la suprématie ? Souhaitez-vous concevoir vos propres plans de bataille et règles spéciales pour simplifier les choses et apprendre à l'un de vos proches à jouer ? Ces règles vous fournissent un cadre qui rend tout cela possible.

Voici quelques conseils pour vous lancer :

- Au lieu d'utiliser les Règles Avancées de la Composition d'Armée, créez une armée basée sur votre roman Black Library préféré ou sur un scénario de votre propre invention. Par exemple, comment 5 héros des Éternels de l'Orage vont-ils se comporter face à 2 énormes monstres du Chaos ?
- Concevez votre propre plan de bataille en divisant votre champ de bataille en territoires adverses, en plaçant des objectifs et en inventant des péripéties. Amusez-vous et faites des expérimentations – pourquoi ne pas alterner le placement des objectifs au lieu d'avoir des emplacements fixes, ou créer deux petits champs de bataille reliés par des portes de royaume ?
- Apprenez les Règles Avancées en introduisant les modules dans vos batailles un par un. Par exemple, commencez par vous familiariser avec les Ordres, puis ajoutez de la Magie dans vos parties, et enfin mélangez le tout pour surpasser votre adversaire et exécuter des Tactiques de Bataille.

ORDRES

- ◆ Les aptitudes qui ont un coût en points d'ordre () sont des **ordres**.
- ◆ Chaque joueur reçoit 4 points d'ordre au début de chaque round de bataille.
- ◆ L'**outsider** reçoit 1 point d'ordre supplémentaire.
- ◆ Chaque unité peut utiliser un seul ordre par phase.
- ◆ Chaque ordre peut être utilisé une seule fois par chaque armée à chaque phase.
- ◆ Vous devez payer le coût en points d'ordre pour utiliser un ordre.

1.0 VUE D'ENSEMBLE DES ORDRES

Certaines aptitudes, appelées **ordres**, requièrent que vous dépensiez un ou plusieurs **points d'ordre** () pour les utiliser. Toute aptitude qui a un **coût en points d'ordre** (indiqué en haut à droite de son encart) est un ordre.

1.1 GAGNER DES POINTS D'ORDRE

Au début de chaque round de bataille, après avoir déterminé qui est l'**outsider**, chaque joueur gagne **4 points d'ordre**. S'il y a un **outsider**, il reçoit 1 point d'ordre supplémentaire. À la fin du round de bataille, les points d'ordre des joueurs sont remis à 0 (les points inutilisés sont perdus).

1.2 UTILISER DES ORDRES

On utilise les ordres d'une façon similaire aux autres aptitudes. Toutefois, chaque unité peut utiliser un seul ordre à chaque phase, chaque ordre peut être utilisé une seule fois par chaque armée à chaque phase, et on doit dépenser autant de **points d'ordre** que le coût indiqué pour utiliser un ordre.

2.0 ORDRES DE PHASE DES HÉROS

N'importe Quelle Phase des Héros

1

RALLIEMENT : Suite à un appel exaltant, les soldats blessés trouvent un second souffle et de nouvelles troupes viennent remplacer leurs camarades tombés.

Annonce : Choisissez une unité amie qui **n'est pas en mêlée** pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet : Faites 6 jets de **ralliement** d'un D6. Pour chaque jet de 4+, vous recevez 1 **point de ralliement**. Les points de ralliement peuvent être dépensés comme ceci :

- Pour chaque point de ralliement dépensé, **Soin (1)** pour l'unité.
- Vous pouvez dépenser autant de points de ralliement que la caractéristique de **Santé** de l'unité pour **ramener** une figurine tuée dans l'unité.

Vous pouvez dépenser les points de ralliement selon n'importe quelle combinaison (Soigner et ramener). Les points non dépensés sont ensuite perdus.

Phase des Héros Adverse

1

INTERVENTION MAGIQUE : Un guerrier initié aux arts mystiques prononce une incantation rapide pour perturber les plans adverses.

Annonce : Choisissez un **SORCIER** ou **PRÊTRE** ami pour qu'il utilise cette aptitude.

Effet : L'unité amie peut utiliser une aptitude de **Sort** ou de **Prière** comme si c'était votre phase des héros. Dans ce cas, soustrayez 1 aux **jets de lancement** ou de **récitation** faits dans le cadre de cette aptitude.

3.0 ORDRES DE PHASE DE MOUVEMENT

Phase de Mouvement Adverse

1

REDÉPLOIEMENT : Les guerriers se repositionnent en hâte en réponse aux mouvements ennemis.

Annonce : Choisissez une unité amie qui **n'est pas en mêlée** pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet : Toutes les figurines de l'unité peuvent se déplacer de D6" maximum. Ce mouvement **ne peut pas** traverser ni se terminer à portée de mêlée d'une unité ennemie.

MOTS-CLÉS MOUVEMENT, COURSE

Réaction : Vous avez annoncé une aptitude de COURSE

1

AU PAS DE COURSE : Sur ordre de leur général, les guerriers courent vers une position clé du champ de bataille.

Utilisé par : L'unité qui utilise l'aptitude de **COURSE**.

Effet : Ne faites pas un **jet de course** pour l'aptitude de **COURSE**. Au lieu de cela, ajoutez 6" à la caractéristique de **Mouvement** de l'unité pour déterminer la distance que chaque figurine de l'unité peut parcourir dans le cadre de l'aptitude de **COURSE**.

4.0 ORDRES DE PHASE DE TIR

Phase de Tir Adverse

1

TIR DE COUVERTURE : Les guerriers lâchent une volée rapide sur une unité ennemie avant qu'elle lance sa charge.

Annonce : Choisissez une unité amie qui n'a pas utilisé une aptitude de **COURSE** et qui **n'est pas en mêlée** pour qu'elle utilise cette aptitude, puis choisissez comme cible l'unité ennemie la plus proche (de l'unité amie) qui peut être choisie comme cible d'attaques de tir. On ne peut pas choisir une **MANIFESTATION** ni un élément de terrain de faction comme cible de cette aptitude.

Effet : Résolvez les attaques de tir de l'unité qui utilise cette aptitude, contre la cible. Vous devez soustraire 1 aux jets de touche pour ces attaques.

MOTS-CLÉS TIR, ATTAQUE

5.0 ORDRES DE PHASE DE CHARGE

Phase de Charge Adverse

2

CONTRE-CHARGE : Les guerriers sentent qu'une action décisive est nécessaire, et chargent pour endiguer l'avance de l'ennemi ou pour l'intercepter.

Annonce : Choisissez une unité amie qui **n'est pas en mêlée** pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet : Cette unité peut utiliser une aptitude de **CHARGE** comme si c'était votre phase de charge.

Réaction: Vous avez annoncé une aptitude de CHARGE

1

EN AVANT, VERS LA VICTOIRE : La charge de l'unité va faillir, quand un ordre vibrant lui redonne l'énergie nécessaire pour atteindre l'ennemi.

Utilisé par : L'unité qui utilise l'aptitude de **CHARGE**.

Effet : Vous pouvez relancer le jet de charge.

6.0 ORDRES D'ATTAQUE (TIR ET MÊLÉE)

Réaction: Vous avez annoncé une aptitude d'ATTAQUE

1

ATTAQUE EN RÈGLE : Les guerriers se battent avec une vigueur frénétique.

Utilisée Par : L'unité qui utilise l'aptitude d'**ATTAQUE**.

Effet : Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques faites en utilisant l'aptitude d'**ATTAQUE**. Ceci affecte aussi les armes qui ont l'aptitude d'arme **Compagnon**.

7.0 ORDRES DÉFENSIFS

Réaction: L'adversaire a annoncé une aptitude d'ATTAQUE

1

DÉFENSE EN RÈGLE : Les soldats serrent les rangs pour repousser un assaut.

Utilisée Par : Une unité ciblée par l'aptitude d'**ATTAQUE**.

Effet : Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour l'unité à cette phase.

8.0 ORDRES DE FIN DE TOUR

Fin de N'importe Quel Tour

1

ENFONCEMENT : Les guerriers exploitent leur nombre ou leur robustesse pour enfoncer un groupe d'ennemis plus faibles, laissant des corps brisés dans leur sillage.

Annonce : Choisissez une unité amie qui a chargé à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude, puis vous devez choisir comme cible une unité ennemie qui est **en mêlée** avec elle. La cible doit avoir une caractéristique de **Santé** inférieure à celle de l'unité qui utilise cette aptitude.

Effet : Infligez **D3 dégâts mortels** à la cible. Puis l'unité qui utilise cette aptitude peut se déplacer d'une distance inférieure ou égale à sa caractéristique de **Mouvement**. Ce mouvement peut traverser et finir dans les portées de mêlée des unités ennemies avec lesquelles elle était en mêlée au début du mouvement, mais pas dans celles d'autres unités ennemies. Ce mouvement n'est pas obligé de finir en mêlée.

MOTS-CLÉS MOUVEMENT



La Liste de Terrains Citadel (p. 65) regroupe les éléments de terrain de Warhammer Age of Sigmar et indique les aptitudes de terrain de chacun d'eux.

TERRAIN

1.0 VUE D'ENSEMBLE DU TERRAIN

Les éléments de terrain enrichissent le champ de bataille et proposent des défis tactiques. Le plan ou pack de bataille que vous utilisez explique comment placer le terrain.

1.1 "ENTIÈREMENT SUR" ET "DERRIÈRE" LE TERRAIN

Une figurine est **entièrement sur un élément de terrain** si son socle est sur cet élément et si aucune partie de son socle ne dépasse le bord de l'élément. Une unité est entièrement sur un élément de terrain si chaque figurine de l'unité est entièrement sur cet élément.

Lorsqu'une unité est ciblée par une attaque, elle est considérée comme étant **derrière un élément de terrain** s'il est impossible de tracer une ligne droite imaginaire entre une figurine de l'unité attaquante et une figurine de l'unité cible sans traverser l'élément de terrain. Ignorez les parties de l'élément de terrain se trouvant à portée de mêlée de l'unité attaquante pour déterminer si la cible est derrière l'élément.

1.2 APTITUDES DE TERRAIN UNIVERSELLES

Chaque élément de terrain a une ou plusieurs des aptitudes passives ci-dessous :

Couvert : Soustrayez 1 aux **jets de touche** pour les attaques ciblant une unité qui est derrière ou entièrement sur cet élément de terrain, sauf si elle a **chargé** à ce tour, ou a le mot-clé **VOL**.

Infranchissable : Les figurines ne peuvent pas se déplacer, être placées, ni finir un mouvement sur une partie de cet élément de terrain.

Occultant : Une unité ne peut pas être ciblée par les attaques de tir des unités ennemies qui ne sont pas dans sa portée de mêlée si elle est derrière ou entièrement sur cet élément de terrain, sauf si elle a le mot-clé **VOL**.

Site de Pouvoir : Les **HÉROS** à 3" de cet élément de terrain peuvent utiliser l'aptitude "Activation de Site de Pouvoir" (voir ci-dessous).

Instable : Les figurines **peuvent** se déplacer sur cet élément de terrain mais **ne peuvent pas** être placées ni finir tout type de mouvement sur des parties de cet élément plus hautes que 1".

❖ Début de N'importe Quel Tour

ACTIVATION DE SITE DE POUVOIR : *Le héros puise dans l'énergie d'un monument mythique.*

Annonce : Choisissez un **HÉROS** ami à 3" d'un ou plusieurs **Sites de Pouvoir** pour qu'il utilise cette aptitude.

Effet : Jetez un dé. Sur 1, infligez D3 dégâts mortels à ce **HÉROS**. Sur 2+ :

- Si ce **HÉROS** est un **SORCIER** ou un **PRÊTRE**, Ajoutez 1 aux **jets de lancement** et aux **jets de récitation** pour ce **HÉROS** à ce tour.
- Si ce **HÉROS** n'est pas un **SORCIER** ni un **PRÊTRE**, il peut utiliser l'aptitude "Dissipation" ou "Bannir une Manifestation" à ce tour, comme s'il avait le mot-clé **SORCIER (1)**.

MOTS-CLÉS

BASE

1.3 TAILLES DE TERRAIN

- Un élément de terrain qui tient sur une surface inférieure ou égale à 7" × 7" est **petit**.
- Un élément de terrain qui tient sur une surface inférieure ou égale à 7" × 12" est **moyen**.
- Un élément de terrain qui dépasse une surface de 7" × 12" est **grand**.

1.4 TYPES DE TERRAIN

Chaque **élément de terrain** de Warhammer Age of Sigmar appartient à l'un des types suivants :

- **Obstacle**
- **Terrain Occultant**
- **Zone de Terrain**
- **Site de Pouvoir**
- **Terrain de Faction**

Avant le début de la bataille, les joueurs doivent s'accorder sur le type de terrain qui s'applique à chaque élément de terrain.

1.4.1 OBSTACLES

Exemples : Ruines, débris, statues, barricades

Aptitudes de Terrain : Couvert, Instable

1.4.2 TERRAIN OCCULTANT

Exemples : Bois Sauvage, mur de forteresse

Aptitudes de Terrain : Couvert, Occultant, Instable

1.4.3 ZONES DE TERRAIN

Exemples : Collines, Crypte de l'Orage

Aptitudes de Terrain : Couvert

1.4.4 SITES DE POUVOIR

Exemples : Porte de Royaume, Aqualithe Purificateur, Siphon du Nexus

Aptitudes de Terrain : Couvert, Site de Pouvoir, Instable

1.5 TERRAIN DE FACTION

Certaines factions ont des éléments de terrain spéciaux appelés **éléments de terrain de faction**, qui ont leurs propres chartes. Ils ne sont pas considérés comme des unités, avec les exceptions suivantes :

- À la phase de mêlée, ils sont traités comme des unités pour les besoins du mouvement, de la portée de mêlée et être en mêlée ou non. Les unités peuvent finir un mouvement de charge à 1/2" d'un élément de terrain de faction ennemi comme si c'était une unité.
- Ils peuvent être choisis comme cibles des aptitudes ennemies comme si c'étaient des unités. Ils ne sont pas affectés par les aptitudes ennemies qui demandent de choisir des cibles.
- On peut leur infliger des dégâts comme si c'étaient des unités et ils peuvent être détruits.
- Si un élément de terrain a des armes de mêlée ou de tir, il peut utiliser les aptitudes de **BASE Tir** et **Corps à Corps** comme si c'était une unité.
- Les éléments de terrain qui ont une caractéristique de Mouvement de 0" (" - ") ne peuvent pas se déplacer (notez que les mouvements d'engagement sont un type de mouvement).

Certains éléments de terrain de faction vous permettent d'y placer une unité (les règles de l'élément de terrain l'indiquent clairement). Dans ce cas, au lieu de mesurer la portée ou la visibilité depuis et vers l'unité qui est sur l'élément de terrain, mesurez depuis et vers l'élément de terrain. Sauf indication contraire, les unités qui se trouvent sur un élément de terrain de faction ne peuvent pas utiliser des aptitudes de **CORPS À CORPS**.

Si une unité placée sur un élément de terrain en est retirée (par une aptitude qui la retire du champ de bataille, par exemple), elle compte comme ayant quitté cet élément de terrain et perd tout avantage ou rôle spécial qu'elle avait en étant placée dessus.

1.6 CHARGER LES UNITÉS SUR DU TERRAIN

Dans certains cas, il est impossible d'atteindre une unité ennemie en utilisant une aptitude de **CHARGE** si elle est entièrement sur un élément de terrain (ex : une unité au sommet d'une tour) car l'unité qui charge ne peut pas finir son mouvement à mi-hauteur de l'élément de terrain et il n'y a pas assez de place pour les figurines au sommet. En pareil cas, l'unité qui charge peut finir sa charge à 1/2" de l'élément de terrain si cela lui permet de finir son mouvement en étant **en mêlée** avec une ou plusieurs des unités ennemies qui sont entièrement sur l'élément de terrain.

1.7 PIÈCES DE DÉCOR

Certains éléments de terrain, comme les bois sauvages ou les amas de petites ruines érodées, sont composés de plusieurs **pièces de décor**. Les pièces de décor qui font partie du même élément de terrain doivent être placées de sorte qu'elles tiennent toutes dans la zone qui correspond à la taille de l'élément de terrain (voir 1.3). On considère que le groupe complet des pièces forme un seul élément de terrain.



La Liste de Terrains Citadel (p. 65) indique le nombre de pièces de décor qui peuvent composer chaque élément de terrain. Si vous utilisez des éléments de terrain qui ne figurent pas dans cette liste, avant de placer le champ de bataille, accordez-vous avec votre adversaire sur le nombre de pièces de décor qui composent chaque élément de terrain.

Ce champ de bataille utilise des terrains Citadel, et les joueurs ont pu consulter le type de terrain de chaque élément dans la Liste de Terrains Citadel (p. 65).

- ❶ Domicile en Ruine (Obstacle)
- ❷ Maison en Chantier (Obstacle)
- ❸ Idole Gardienne (Obstacle)
- ❹ Aqualithe Purificateur (Site de Pouvoir)
- ❺ Siphon du Nexus (Site de Pouvoir)
- ❻ Bois Sauvage (Terrain Occultant)

- ◆ Les **SORCIERS** peuvent lancer des sorts ; les **PRÊTRES** peuvent réciter des prières.
- ◆ À chaque phase, chaque **SORCIER** ou **PRÊTRE** peut utiliser autant de sorts ou prières que son niveau de puissance.
- ◆ À chaque phase, chaque **SORCIER** peut utiliser autant d'aptitudes de **DISSIPATION** que son niveau de puissance.
- ◆ Chaque sort ou prière ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

EXEMPLE DE SORT

U Votre Phase des Héros

6

BOUCHIERMYSTIQUE :

Les alliés du lanceur sont baignés d'une lueur surnaturelle qui les protège des dégâts.

Annonce : Choisissez comme cible une unité amie visible entièrement à 12" du **SORCIER**. Puis faites un **jet de lancement** de 2D6.

Effet : La cible a une **PROTECTION (6+)** à ce tour.

MOTS-CLÉS SORT

EXEMPLE DE PRIÈRE

Une Fois Par Bataille, Votre Phase des Héros

7

RÉSURRECTION : *Un héros tombé au combat est ramené d'entre les morts, et sa vitalité est entièrement restaurée.*

Annonce : Faites un **jet de récitation** de D6.

Effet : Choisissez un **HÉROS** d'**INFANTERIE** amie qui a été tué et ramenez-le sur le champ de bataille. Placez-le entièrement à 3" du **PRÊTRE**.

MOTS-CLÉS PRIÈRE

MAGIE

1.0 SORCIERS ET PRÊTRES

Les **SORCIERS** sont des unités spéciales qui peuvent lancer des **sorts**, et les **PRÊTRES** sont des unités spéciales qui peuvent réciter des **prières**. Les sorts et les prières sont de puissantes **aptitudes** qui peuvent avoir un impact considérable sur la bataille.

1.1 NIVEAU DE PUISSANCE

Chaque **SORCIER** et **PRÊTRE** a un **niveau de puissance**, indiqué entre parenthèses après le mot-clé, ex : **SORCIER (2)**. Le niveau de puissance d'un **SORCIER** ou d'un **PRÊTRE** détermine le nombre d'aptitudes de **SORT**, de **PRIÈRE** ou de **BANNISSEMENT** qu'il peut utiliser à chaque phase, selon n'importe quelle combinaison. Par exemple, une unité **SORCIER (2)** peut utiliser 1 **SORT** et 1 aptitude de **BANNISSEMENT** à la phase des héros de son commandant.

2.0 SORTS

L'étape d'annonce de chaque sort vous demande de faire un **jet de lancement** de 2D6. Si le jet **n'est pas** supérieur ou égal à la **valeur de lancement** du sort (indiquée en haut à droite de l'encart du sort), le sort rate et son effet **n'est pas résolu**.

Si le jet de lancement non modifié inclut **au moins 2 jets de 1**, le sort est un **fiasco** : le sort rate, son effet **n'est pas résolu**, **D3 dégâts mortels** sont infligés au **SORCIER** qui l'a utilisé, et il ne peut plus utiliser des sorts à cette phase.

On peut utiliser des réactions ennemies seulement si le **jet de lancement** est supérieur ou égal à la **valeur de lancement** du sort. À condition que le sort ne soit pas **dissipé** (voir 4.0), il est **lancé avec succès** : résolvez son effet.

3.0 PRIÈRES

L'étape d'annonce de chaque prière vous demande de faire un **jet de récitation** d'un D6. Si le jet de récitation non modifié est 1, la prière rate, son effet **n'est pas résolu** et vous devez **retirer D3 points de rituel** au **PRÊTRE** qui utilise la prière.

Sur un **jet de récitation** non modifié de **2 ou plus**, choisissez une des choses suivantes :

- Donnez autant de **points de rituel** au **PRÊTRE** que le jet de récitation (les points de rituel peuvent être accumulés sur plusieurs tours).
- Ajoutez les points de rituel du **PRÊTRE** au jet de récitation. Si le total est supérieur ou égal à la **valeur de récitation** de la prière (indiquée en haut à droite de l'encart de la prière), elle est **exaucée** : résolvez son **effet**, puis remettez le total de points de rituel du **PRÊTRE** à 0.

4.0 DISSIPER LES SORTS

Chaque **SORCIER** peut utiliser la réaction "Dissipation" autant de fois à chaque phase que son **niveau de puissance**. Ceci est une exception aux Règles de Un (Règles de Base, 5.3).

⚙ Réaction : L'adversaire a annoncé une aptitude de SORT

DISSIPATION : *Le sorcier sape l'énergie d'un sortilège de l'ennemi, ce qui annule ses effets.*

Utilisé par : Un **SORCIER** ami à 30" du **SORCIER** ennemi qui lance le sort.

Effet : Faites un **jet de dissipation** de 2D6. Si le jet est supérieur au **jet de lancement** pour le sort, il est **dissipé** et son effet **n'est pas résolu**. Cette réaction ne peut pas être utilisée plus d'une fois pour chaque **jet de lancement**.

MOTS-CLÉS DISSIPATION

5.0 MAGES JALOUX ET DIEUX CAPRICIEUX

Chaque sort ne peut être lancé qu'une seule fois par tour et par un seul **SORCIER** ami, sauf si le sort a le mot-clé **ILLIMITÉ**. De même, chaque prière ne peut être récitée qu'une seule fois par tour et par un seul **PRÊTRE** ami, sauf si la prière a le mot-clé **ILLIMITÉ**. Souvenez-vous que chaque unité ne peut utiliser une aptitude de sort ou de prière donnée qu'une seule fois par phase (voir les Règles de Un, Règles de Base, 5.3).

6.0 SORTS ET PRIÈRES CONNUS

Les **SORCIERS** et les **PRÊTRES** peuvent seulement utiliser les sorts ou les prières qu'ils **connaissent**. Chaque **SORCIER** ou **PRÊTRE** connaît les sorts ou prières qui figurent sur sa charte, plus **tous** les sorts et prières des **domaines de sorts**, **domaines de manifestations** et **domaines de prières** que vous sélectionnez pour votre armée (voir le module de Composition d'Armée).

7.0 MANIFESTATIONS

Il y a deux types de **manifestations** : les **sorts persistants**, pouvant être convoqués par les **SORCIERS**, et les **invocations**, pouvant être convoquées par les **PRÊTRES**. Chaque manifestation a sa propre **charte**, et le **sort** ou la **prière** qui permet de la convoquer se trouve dans le **domaine de manifestations** approprié. Chaque manifestation ne peut être convoquée qu'une seule fois par tour et par 1 seul **SORCIER** ou **PRÊTRE** ami, et aucun **SORCIER** ou **PRÊTRE** ami ne peut tenter de convoquer une manifestation amie qui a été retirée du jeu au même tour. Les manifestations ne sont pas considérées comme des unités, avec les exceptions suivantes :

- Elles sont traitées comme des unités pour les besoins du mouvement, de la portée de mêlée, être en mêlée ou non, et placer d'autres unités. Les unités peuvent finir un mouvement de charge à 1/2" d'une manifestation ennemie comme si c'était une unité.
- Si elles ont des armes de mêlée ou de tir, elles peuvent utiliser les aptitudes de Base "Corps à Corps" et "Tir" comme si c'étaient des unités.
- Si elles ont une caractéristique de Mouvement supérieure à 0", elles peuvent utiliser les aptitudes de Base de Mouvement comme si c'étaient des unités.
- Elles peuvent être choisies comme cibles des aptitudes ennemies comme si c'étaient des unités. Elles ne sont pas affectées par les aptitudes ennemies qui demandent de choisir des cibles.
- On peut leur infliger des dégâts comme si c'étaient des unités et elles peuvent être détruites.
- Les manifestations qui ont une caractéristique de Mouvement de 0" (" - ") ne peuvent pas se déplacer. Pour les besoins du mouvement, de la portée de mêlée, être en mêlée ou non, et placer d'autres unités, elles sont traitées comme des unités seulement à la phase de mêlée. Les unités peuvent finir un mouvement de charge à 1/2" d'une manifestation ennemie qui a une caractéristique de Mouvement de 0" (" - ") au lieu de 1/2" d'une unité ennemie.
- Les figurines peuvent se déplacer au travers des manifestations mais ne peuvent pas finir un mouvement sur elles.

7.1 LIEN COUPÉ

Si le **SORCIER** ou le **PRÊTRE** qui a convoqué une manifestation est tué, la manifestation est retirée du champ de bataille.

7.2 BANNIR LES MANIFESTATIONS

Tous les **SORCIERS** et les **PRÊTRES** peuvent utiliser cette aptitude :

⚙️ Votre Phase des Héros

BANNIR UNE MANIFESTATION

Annonce : Choisissez un **SORCIER** ou **PRÊTRE** ami pour qu'il utilise cette aptitude, et choisissez comme cible une manifestation à 30" de lui, puis faites un **jet de bannissement** de 2D6. Ajoutez 1 au jet de bannissement pour chaque manifestation ennemie supplémentaire sur le champ de bataille au-delà de la première.

Effet : Si le **jet de bannissement** est supérieur ou égal à la **valeur de bannissement** indiquée sur la charte de la manifestation, elle est **bannie** et retirée du jeu. Vous ne pouvez pas choisir la même manifestation comme cible de cette aptitude plus d'une fois par tour.

MOTS-CLÉS **BANNISSEMENT**

MAIS KHORNE HAIT LA SORCELLERIE !

Si les sorciers et les prêtres puisent dans des sources de pouvoir très différentes (les premiers exploitant les particules de magie qui imprègnent les royaumes et les seconds faisant appel à la puissance des dieux eux-mêmes), c'est une nuance qui échappe aux habitants ordinaires des royaumes ! Pour les besoins des règles, les aptitudes miraculeuses des sorciers et des prêtres sont détaillées dans le module de la Magie.



Les valeurs en points les plus récentes sont disponibles dans l'appli Warhammer Age of Sigmar, et les mises à jour de points sont disponibles sur warhammer-community.com

Les profils de bataille sont régulièrement mis à jour pour améliorer pour améliorer l'équilibre du jeu. Lorsqu'ils sont republiés, la nouvelle version l'emporte sur celles qui ont une date de publication antérieure ou qui n'en ont aucune.

COMPOSITION D'ARMÉE

1.0 POUR DÉBUTER

1.1 FEUILLE D'ARMÉE

Ces règles expliquent comment remplir une **feuille d'armée** pour se préparer à la bataille. Vous pouvez vous rendre sur warhammer-community.com pour télécharger une version imprimable.

1.2 LIMITE DE POINTS

Avant de remplir votre feuille d'armée, vous devez vous accorder avec votre adversaire sur une **limite de points** pour la bataille. Vous pouvez vous accorder sur n'importe quelle limite de points, mais la plupart des joueurs utilisent une limite de 1 000 points, 2 000 points, ou une limite intermédiaire. Vous ne pouvez pas dépenser plus de la moitié de vos points pour une seule unité.

1.2.1 POINTS NON DÉPENSÉS

Souvent le coût total en points des unités de votre armée n'atteindra pas exactement la limite de points, sans qu'il vous reste assez de points pour ajouter une nouvelle unité. Si le coût en points de votre armée est inférieur **d'au moins 50 points** à la limite de points de la bataille, vous gagnez **1 point d'ordre supplémentaire au début du premier round de bataille**.

1.3 PROFILS DE BATAILLE

Les informations dont vous aurez besoin pour remplir votre feuille d'armée se trouvent dans le **profil de bataille** de chaque unité. Les profils de bataille de chaque unité sont disponibles sur warhammer-community.com.

2.0 FACTIONS

La première chose à faire lorsque vous remplissez votre feuille d'armée est de choisir votre **faction** (ex : Éternels de l'Orage, Skavens).

Chaque faction a ses propres chartes, profils de bataille et règles de faction. On les trouve dans différentes publications, mais le plus souvent dans le **tome de bataille** de la faction concernée.

2.1 FORMATIONS DE BATAILLE

De nombreuses factions contiennent des **formations de bataille**. Chaque formation de bataille confère des avantages uniques à votre armée. Les **règles de faction** de votre faction détaillent vos options de formations de bataille.

2.2 ARMÉES DE RENOM

Certaines factions ont accès à des règles pour des armées thématiques appelées **Armées de Renom**. Si vous décidez d'utiliser une Armée de Renom, les règles de cette armée remplacent les règles de faction normales.

3.0 SÉLECTIONNER DES UNITÉS

3.1 RÉGIMENTS

Les armées sont composées d'un ou plusieurs **régiments**, chacun dirigé par un **HÉROS**. Vous devez avoir **au moins 1** régiment dans votre armée, et vous pouvez sélectionner un **maximum de 5** régiments. Pour sélectionner un régiment, choisissez **1 HÉROS** de votre faction, puis choisissez jusqu'à **3** unités qui ne sont pas des **HÉROS** pour l'accompagner.

Le profil de bataille de chaque **HÉROS** indique les unités qui peuvent être ajoutées à son régiment, et le profil de bataille de chaque unité n'étant pas un **HÉROS** liste les mots-clés permettant de les ajouter. Le profil de bataille de certains **HÉROS** (comme les personnages nommés) indiquent qu'ils peuvent être ajoutés au régiment d'un autre **HÉROS**.

3.2 LE GÉNÉRAL

Vous devez choisir 1 **HÉROS** de votre armée qui mène un régiment pour qu'il soit votre **général**. Si une ou plusieurs unités de votre armée ont le mot-clé **MAÎTRE DE GUERRE**, vous devez choisir une de ces unités pour qu'elle soit votre général. Le **régiment** de votre général peut inclure jusqu'à 4 unités qui ne sont pas des **HÉROS** pour l'accompagner.

3.3 UNITÉS RENFORCÉES

Lorsque vous ajoutez une unité à votre feuille d'armée, vous pouvez la sélectionner en tant qu'**unité renforcée**. Une unité renforcée a le **double de figurines** de sa taille d'unité minimum et coûte le **double en points**. Si une unité a une taille minimum de 1, elle ne peut pas être renforcée.

3.4 UNITÉS UNIQUES

Vous ne pouvez pas sélectionner plusieurs fois la même unité **UNIQUE**. Les unités **UNIQUES** ne peuvent pas être renforcées.

3.5 RÉGIMENTS DE RENOM

En plus de la création de vos propres régiments, vous pouvez dépenser des points pour sélectionner 1 **Régiment de Renom**. Ce sont des régiments "préfabriqués", et chacun d'eux a ses propres aptitudes spéciales. Les règles de chaque Régiment de Renom indiquent les factions qui peuvent le sélectionner. Une unité d'un Régiment de Renom ne peut pas être votre général même si c'est un **MAÎTRE DE GUERRE**.

- Vous ne pouvez pas inclure plus de 1 Régiment de Renom dans votre armée, sauf indication contraire dans la colonne des notes du profil de ce régiment.
- Les unités d'un Régiment de Renom ne peuvent pas utiliser les règles de faction de la faction à laquelle elles sont alliées (mais peuvent en être la cible, si elles sont éligibles), y compris les domaines et les optimisations, sauf si elles ont le mot-clé de cette faction.
- Si une aptitude vous permet de placer une unité de remplacement (Règles de Base, 24.2) pour une unité d'un Régiment de Renom, elle compte comme faisant partie du Régiment de Renom.

Vous pouvez choisir 1 **domaine de manifestations** auquel votre faction a accès. Si vous le faites, **tous** les **SORCIERS** de votre armée connaissent **tous** les sorts de ce domaine, et **tous** vos **PRÊTRES** en connaissent **toutes** les prières.

3.6 UNITÉS AUXILIAIRES

Les **unités auxiliaires** vous permettent de sélectionner des unités de votre faction sans les contraintes des régiments, mais au risque de donner un avantage à votre adversaire. Vous pouvez ajouter n'importe quel nombre d'unités dans la section des unités auxiliaires de votre feuille d'armée. Toutefois, le joueur qui a le moins d'unités auxiliaires sur sa feuille d'armée gagne 1 point d'ordre supplémentaire au début de chaque round de bataille (si les joueurs ont autant d'unités auxiliaires, aucun d'eux ne reçoit ce point d'ordre supplémentaire). Les **HÉROS** qui ont des choix de régiment obligatoires ne peuvent pas être sélectionnés en tant qu'unités auxiliaires.

3.7 ÉLÉMENTS DE TERRAIN DE FACTION

Si votre faction a un **élément de terrain de faction**, ou un ensemble d'éléments de terrain de faction, vous pouvez en ajouter 1 à votre feuille d'armée. Les éléments de terrain de faction ne coûtent pas de points.

4.0 TOUCHES FINALES

4.1 OPTIMISATIONS

Toutes les règles de faction incluent des **optimisations** pouvant être données aux unités, comme les **traits héroïques**, les **traits de monture** et les **artéfacts de pouvoir**.

Vous pouvez prendre 1 **optimisation** de **chaque** tableau d'optimisations de vos **règles de faction**. Chaque tableau liste les unités pouvant recevoir l'optimisation. Les unités **UNIQUES** ne peuvent pas recevoir des optimisations.

Si certaines aptitudes vous permettent de prendre des optimisations supplémentaires, une unité ne peut jamais avoir plusieurs optimisations du même type, et votre armée ne peut jamais inclure plusieurs fois la même optimisation.

4.2 DOMAINES

Vous pouvez choisir 1 **domaine de sorts** auquel votre faction a accès. Si vous le faites, **tous** les **SORCIERS** de votre armée connaissent **tous** les sorts de ce domaine.

Vous pouvez choisir 1 **domaine de prières** auquel votre faction a accès. Si vous le faites, **tous** les **PRÊTRES** de votre armée connaissent **toutes** les prières de ce domaine.

- ♦ Choisissez une limite de points: 1 000 points ou 2 000 points. Accordez-vous avec votre adversaire si vous voulez une autre limite de points.
- ♦ Choisissez votre faction.
- ♦ Choisissez votre formation de bataille (si possible).
- ♦ Formez vos régiments. Chaque régiment a 1 **HÉROS** et 0-3 unités qui ne sont pas des **HÉROS** (0-4 si c'est le régiment du général).
- ♦ Vous pouvez ajouter des unités auxiliaires (unités qui ne font pas partie d'un régiment). Si votre adversaire a plus d'unités auxiliaires que vous, recevez 1 point d'ordre supplémentaire à chaque round.
- ♦ Ajoutez des éléments de terrain de faction (si possible).
- ♦ Choisissez des optimisations (1 de chaque tableau d'optimisations).
- ♦ Choisissez 1 domaine de sorts, 1 domaine de prières et 1 domaine de manifestations maximum.

VUE D'ENSEMBLE DE LA COMPOSITION D'ARMÉE

Ces pages présentent une vue d'ensemble de la création d'une feuille d'armée. Vous aurez besoin d'une feuille d'armée vierge, que vous pouvez télécharger sur warhammer-community.com. Les pages 35-36 abordent ces étapes plus en détail.

1. S'ACCORDER SUR LA LIMITE DE POINTS

1 000 POINTS

 1-2 HEURES

2 000 POINTS

 2+ HEURES

AUTRE

(accordez-vous avec votre adversaire)



2. CHOISIR LA FACTION ET LA FORMATION DE BATAILLE

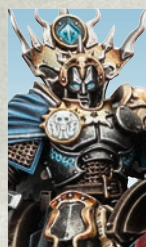


FACTION
Éternels de l'Orage

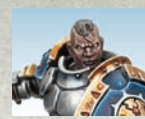


FORMATION DE BATAILLE
Aile d'Avant-garde

3. FORMER LES RÉGIMENTS



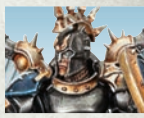
5 Libérateurs



10 Libérateurs Renforcés

Seigneur-Vigilant sur Gryph-rôdeur

 Général



3 Prosécuteurs



5 Vindictors

1-5 RÉGIMENTS PAR ARMÉE

 1 HÉROS doit être votre général

Chaque régiment a :



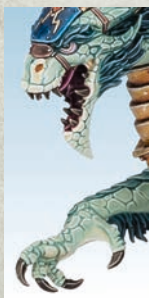
• 1 HÉROS



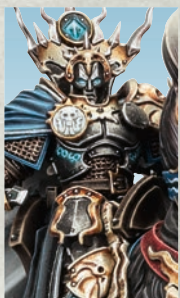
• 0-3 unités qui ne sont pas des HÉROS (0-4 si le HÉROS est le général)

Renforcer : Doublez le coût en points et la taille d'unité

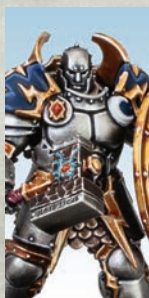
4. AJOUTER DES UNITÉS AUXILIAIRES ET UN TERRAIN DE FACTION



Garde
Dracorage



Seigneur-Vigilant
sur Gryph-rôdeur



Annihilators

Ajoutez des unités supplémentaires de votre faction en tant qu'**unités auxiliaires**

1

Si votre adversaire a plus d'**unités auxiliaires** que vous, vous recevez 1 **point d'ordre** supplémentaire à chaque round



Si votre faction a des **éléments de terrain de faction**, vous pouvez en ajouter 1 à votre feuille d'armée

5. AJOUTER DES OPTIMISATIONS



Choisissez 1 **optimisation** de chaque **tableau d'optimisations** disponible pour votre faction

6. CHOISIR LES DOMAINES



Choisissez 1 **domaine de sorts** disponible pour votre faction



Choisissez 1 **domaine de prières** disponible pour votre faction



Choisissez 1 **domaine de manifestations** disponible pour votre faction

Si une unité a le mot-clé **CHAMPION** (1/10) dans sa barre de mots-clés, 1 figurine de l'unité sur 10 peut être un champion.

Dites à votre adversaire quelles figurines d'une unité sont des champions, des musiciens et des porte-étendards si elles ne se distinguent pas facilement des autres figurines.

FIGURINES D'ÉTAT-MAJOR

1.0 CHAMPIONS

Les unités qui ont le mot-clé **CHAMPION** ont une ou plusieurs figurines de **champion**. S'il y a un nombre après le mot-clé **CHAMPION**, il indique la proportion de figurines de l'unité qui peuvent être des champions. Dans les autres cas, 1 figurine de l'unité peut être un champion. Les unités qui ont le mot-clé **CHAMPION** ont l'aptitude passive suivante :

✕ Passif

CHAMPION : *Un combattant vétéran conduit la charge.*

Effet : Ajoutez 1 à la caractéristique d'**Attaques** des **armes** utilisées par les champions de cette unité.

2.0 MUSICIENS

Les unités qui ont le mot-clé **MUSICIEN** ont une ou plusieurs figurines de **musicien**. Le nombre après le mot-clé **MUSICIEN** indique la proportion de figurines de l'unité qui peuvent être des musiciens. Les unités qui ont le mot-clé **MUSICIEN** ont l'aptitude passive suivante :

🚩 Passif

MUSICIEN : *Les battements d'un tambour ou les notes d'un cor incitent les soldats à toujours avancer.*

Effet : Tant que cette unité contient un ou plusieurs musiciens, vous pouvez faire 1 **jet de ralliement** supplémentaire d'un D6 si elle utilise l'ordre "Ralliement".

3.0 PORTE-ÉTENDARDS

Les unités qui ont le mot-clé **PORTE-ÉTENDARD** ont une ou plusieurs figurines de **porte-étendard**. Le nombre après le mot-clé **PORTE-ÉTENDARD** indique la proportion de figurines de l'unité qui peuvent être des porte-étendards. Les unités qui ont le mot-clé **PORTE-ÉTENDARD** ont l'aptitude passive suivante :

● Passif

PORTE-ÉTENDARD : *La bannière de l'unité est un point de ralliement visible malgré le chaos de la bataille.*

Effet : Tant que cette unité contient un ou plusieurs porte-étendards, ajoutez 1 à son **score de contrôle**.



Champion
Rat des Clans



Musicien
Rat des Clans



Porte-étendard
Rat des Clans

TACTIQUES DE BATAILLE

1.0 VUE D'ENSEMBLE DES TACTIQUES DE BATAILLE

Pendant une bataille, les joueurs peuvent marquer des **points de victoire** supplémentaires en exécutant des **tactiques de bataille**.

2.0 CHOISIR LES TACTIQUES DE BATAILLE

On choisit les tactiques de bataille en utilisant l'aptitude "Manœuvre Tactique":

⚙ Une Foix Par Round de Bataille, Début de Votre Tour

MANŒUVRE TACTIQUE: *Vous ordonnez à vos troupes de saisir une opportunité qui a émergé du flux de la bataille.*

Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude si vous avez joué en second au round précédent et choisi de jouer en premier au round en cours.

Effet: Choisissez 1 tactique de bataille que vous n'avez pas encore tentée. Vous pouvez tenter d'exécuter cette tactique de bataille à ce tour.

2.1 EXÉCUTER LES TACTIQUES DE BATAILLE

Si à la fin de votre tour, vous remplissez les critères de la tactique que vous avez choisi de tenter à ce tour, vous l'exécutez et marquez **4 points de victoire**.

3.0 TACTIQUES DE BATAILLE UNIVERSELLES

NE FLANCHEZ PAS: *Nous ne devons céder sur aucun front. Tenez bon, et maintenez l'ennemi à distance.*

Vous exécutez cette tactique de bataille à la fin de votre tour si au moins 2 unités amies ont combattu au corps à corps à ce tour et si aucune unité amie n'a été détruite à ce tour.

TUEZ L'ENTOURAGE: *Exposez le commandant ennemi en ciblant les membres de sa garde personnelle.*

Choisissez une unité du régiment du général ennemi. Vous exécutez cette tactique de bataille si cette unité est détruite à ce tour.

ATTAQUEZ SUR DEUX FRONTS: *Divisez et conquérez en approchant l'ennemi par deux directions.*

Vous exécutez cette tactique de bataille à la fin de votre tour si vous contrôlez au moins 2 objectifs que vous ne contrôliez pas au début de votre tour et si au moins un de ces objectifs était contrôlé par votre adversaire au début de votre tour.

PRENEZ LEUR TERRE: *Établissez une tête de pont en territoire ennemi.*

Choisissez un élément de terrain qui est entièrement ou partiellement dans le territoire ennemi et entièrement en dehors du territoire ami. Vous exécutez cette tactique de bataille si vous contrôlez cet élément de terrain à la fin de votre tour.

CAPTUREZ LE CENTRE: *Établissez une position centrale solide depuis laquelle vos forces pourront dicter le cours de la bataille.*

Vous exécutez cette tactique de bataille à la fin de votre tour si au moins 2 unités amies sont à 3" du centre du champ de bataille et ne sont pas en mêlée.

PRENEZ LES FLANCS: *Encerclez l'ennemi, puis portez le coup de grâce.*

Vous exécutez cette tactique de bataille à la fin de votre tour si vous avez au moins 1 unité amie à 6" de chaque bord court du champ de bataille, si aucune d'elles n'est entièrement en territoire ami, et si aucune d'elles n'a été placée à ce tour.

- ◆ Les tactiques de bataille sont choisies en utilisant l'aptitude "Manœuvre Tactique" au début de votre tour et sont exécutées à la fin de votre tour.
- ◆ Chaque tactique de bataille rapporte **4 points de victoire**.



RÈGLES AVANCÉES

Outre les Règles de Base, *Jeu Égal: Premier Sang* utilise les Règles Avancées suivantes :

- Ordres (p. 220)
- Terrain (p. 222)
- Magie (p. 224)
- Composition d'Armée (p. 226)
- Figurines d'État-major (p. 230)
- Tactiques de Bataille (p. 231)

TAILLE DU
CHAMP DE BATAILLE

Pour une bataille à 1000 points, nous conseillons un champ de bataille de 30" x 44" avec 4 éléments de terrain.

Pour une bataille à 2000 points, nous conseillons un champ de bataille de 44" x 60" avec 8 éléments de terrain.

Si vous vous êtes accordés pour une limite en points en dehors de ces marges, n'hésitez pas à ajuster la taille du champ de bataille et le nombre d'éléments de terrain en conséquence.

PACK DE BATAILLE JEU ÉGAL
GUERRE DE FRONTIÈRES

1. CHOISISSEZ VOS ARMÉES

Chaque joueur sélectionne une armée en suivant les règles de Composition d'Armée (pg 35).

2. PLACEZ LE CHAMP DE BATAILLE

Les joueurs tirent au dé. Le gagnant choisit quel joueur est l'**attaquant** et lequel est le **défenseur**.

Puis le défenseur place des **objectifs** aux endroits indiqués par des orbes dorés sur la carte de champ de bataille. Le défenseur place ensuite des **éléments de terrain**. Chaque élément de terrain doit être placé à plus de 3" du bord du champ de bataille, à plus de 6" des autres éléments de terrain et à plus de 3" des objectifs.

Après avoir placé les objectifs et le terrain, l'**attaquant** désigne quel territoire est le sien. L'autre territoire est celui du **défenseur**. Puis les joueurs résolvent la **phase de déploiement**. L'attaquant **commence le déploiement** (Règles de Base, 10.0).

POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur marque des **points de victoire** à la fin de chacun de ses tours, comme ceci :

- Marquez **2 points de victoire** si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- Marquez **2 points de victoire** si vous contrôlez au moins 2 objectifs.
- Marquez **2 points de victoire** si vous contrôlez plus d'objectifs que l'adversaire.



DURÉE DE LA BATAILLE

Les batailles de Premier Sang durent **4 rounds de bataille**.

VICTOIRE GLORIEUSE

Le joueur qui a marqué le **plus de points de victoire à la fin de la bataille** remporte une **victoire majeure**.

Si les joueurs ont marqué le même nombre de points de victoire à la fin de la bataille, et si le général d'un seul joueur a survécu à la bataille, ce joueur remporte une **victoire mineure**. Si les joueurs ont marqué autant de points de victoire et si les deux généraux ont survécu à la bataille, ou si aucun n'a survécu, la bataille est une **égalité**.

PLAN DE BATAILLE GUERRE DE FRONTIÈRES

Deux armées sont résolues à capturer le terrain vital qui sépare leurs domaines. De là, elles pourront frapper au cœur du territoire ennemi.

PÉRIPÉTIE: Marquez 2 points de victoire supplémentaires si vous contrôlez l'objectif qui est entièrement en territoire ennemi. S'il y a un **outsider**, il marque 1 point de victoire supplémentaire pour chaque objectif qu'il contrôle et qui est sur le territoire des deux joueurs.



Protégés par des armures forgées par les dieux, les Éternels de l'Orage sont quasiment invincibles sur le champ de bataille. Mais pour chaque guerrier étincelant, une demi-dizaine de Skavens aiguisent leurs lames dans les ombres...



FER DE LANCE



FER DE LANCE

L'Âge de Sigmar s'assombrit. À l'horizon, les forces du Chaos poignent, menaçant d'engloutir à nouveau les Royaumes Mortels dans un déluge de violence. À l'aube de ces temps troublés, des forces de Fer de Lance parcourent les royaumes en quête d'anciens sites de pouvoir vierges cachés au fin fond de territoires inconnus. Répondrez-vous à l'appel aux armes et mènerez-vous une force de Fer de Lance à la victoire ?

Bienvenue dans le monde de Fer de Lance. Dans ce mode de jeu, les joueurs livrent des batailles à petite échelle aussi rapides que tactiques, convenant aux néophytes comme aux vétérans. Dans Fer de Lance, chaque armée est disponible dans une boîte complète, permettant aux joueurs de rapidement mobiliser leur force. De plus, les batailles de Fer de Lance se jouent sur des champs de bataille compacts, permettant de mettre en place une partie même dans un espace restreint. Fer de Lance utilise des règles taillées sur mesure qui garantissent que chaque bataille soit âprement disputée jusqu'à la dernière seconde.

BOÎTES DE FER DE LANCE

Livrer une bataille de Fer de Lance ne saurait être plus facile. Chaque joueur choisit son armée en optant pour l'une des nombreuses **boîtes de Fer de Lance** disponibles. Chacune d'entre elles est une armée complète incluant toutes les figurines dont un joueur aura besoin pour jouer. Les règles de 25 Fers de Lance différents sont disponibles en téléchargement gratuit sur warhammer-community.com, vous permettant de vous lancer sitôt vos figurines assemblées.



PACKS DE BATAILLE DE FER DE LANCE

Les joueurs vétérans remarqueront des similitudes entre les règles des packs de bataille de Fer de Lance et celles des tomes de bataille. Toutefois, elles ont été modifiées pour s'assurer de fonctionner spécifiquement en Fer de Lance. Ceci signifie que vous n'avez pas besoin d'un tome de bataille pour jouer en Fer de Lance : il ne vous faut que les Règles de Base et un pack de bataille de Fer de Lance, dont un se trouve sur les pages qui suivent. Ceci fait de Fer de Lance le format idéal pour les nouveaux venus à Warhammer Age of Sigmar, ainsi que pour les joueurs en quête d'un format rapide et détendu, et disposant néanmoins d'une excellente rejouabilité et de profondeur tactique.

FER DE LANCE ET AU-DELÀ

Une fois votre armée de Fer de Lance maîtrisée, vous voudrez peut-être un défi nouveau. Certains joueurs aiment “élargir leur collection”, c’est-à-dire choisir différentes boîtes de Fer de Lance à utiliser avec les packs de bataille de Fer de Lance. Vous souhaitez peut-être jouer d’autres **factions** en Fer de Lance, ou collectionner une armée de Fer de Lance de chacune des Grandes Alliances : **Ordre, Chaos, Mort et Destruction**.

D’autres préfèrent “approfondir leur collection” en montant, avec d’autres unités de leur faction de Fer de Lance, une armée compatible avec d’autres packs de bataille comme Pour la Gloire ou le Jeu Égal. Le **tome de bataille** de la faction vous sera alors indispensable.

TOMES DE BATAILLE

Les tomes de bataille sont le guide ultime de chaque faction des Royaumes Mortels. Ils contiennent un historique détaillé, des illustrations inspirantes et des galeries de figurines. Par-dessus tout, ils contiennent les indispensables **règles de faction** et **chartes d’unité** dont vous aurez besoin pour jouer votre armée lors des parties de Warhammer Age of Sigmar.

COMMENT DOIS-JE ASSEMBLER MES FIGURINES ?

En assemblant les figurines de votre boîte de Fer de Lance, vous verrez peut-être des options pour assembler une ou deux unités différentes. Vérifiez les règles de Fer de Lance de l’armée pour voir quelle variante assembler.

D’autres unités ont des options, comme ajouter un **champion**, un **porte-étendard** et un **musicien**, ou bien une ou deux armes spéciales. Si les règles de ces options sont souvent simplifiées en Fer de Lance, nous vous conseillons néanmoins d’assembler vos unités avec ces adjonctions glorieuses. Non seulement elles auront fière allure, mais si vous décidez d’utiliser l’armée dans d’autres packs de bataille, vous pourrez profiter des règles supplémentaires qu’elles offrent !



Musicien Sylve-revenant
Sylvaneth



Avec Fer de Lance, mettre en place une partie de Warhammer Age of Sigmar avec des amis n’a jamais été aussi rapide ni aussi simple. Placez votre force de Fer de Lance, mélangez vos cartes et jouez !

POUR COMMENCER

Voici un guide pratique étape par étape pour vous aider à vous préparer à vos premières batailles de Fer de Lance. En suivant ces étapes, vous mènerez votre Fer de Lance au front en un tournemain !

1. CHOISISSEZ UNE ARMÉE DE FER DE LANCE

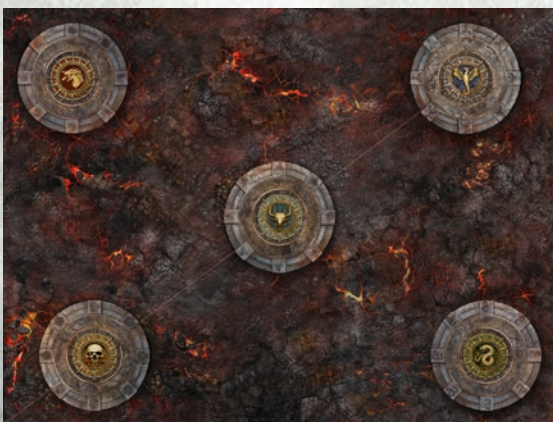
En Fer de Lance, les joueurs utilisent un ensemble fixe d'unités appelé **armée de Fer de Lance** avec ses règles et **chartes d'unité** propres. Chacune dispose d'une boîte incluant toutes les figurines nécessaires (cf. **Armées de Fer de Lance**, p. 6).



- Chaque armée de Fer de Lance a une **boîte de Fer de Lance** et un ensemble de règles de Fer de Lance. Les règles de 25 armées de Fer de Lance différentes sont disponibles en téléchargement gratuit sur warhammer-community.com.
- Issue d'une des nombreuses **factions** de Warhammer Age of Sigmar, chaque armée de Fer de Lance offre non seulement un ensemble de figurines différent, mais un thème et un style de jeu uniques.
- La première page de chaque ensemble de **règles de Fer de Lance** détaille l'historique de l'armée et les unités dont elle est faite. Elle présente aussi un exemple de l'armée telle qu'elle a été assemblée et peinte par les membres du studio, montrant comment des méthodes de peinture simples mais efficaces peuvent donner à votre armée une allure grandiose !

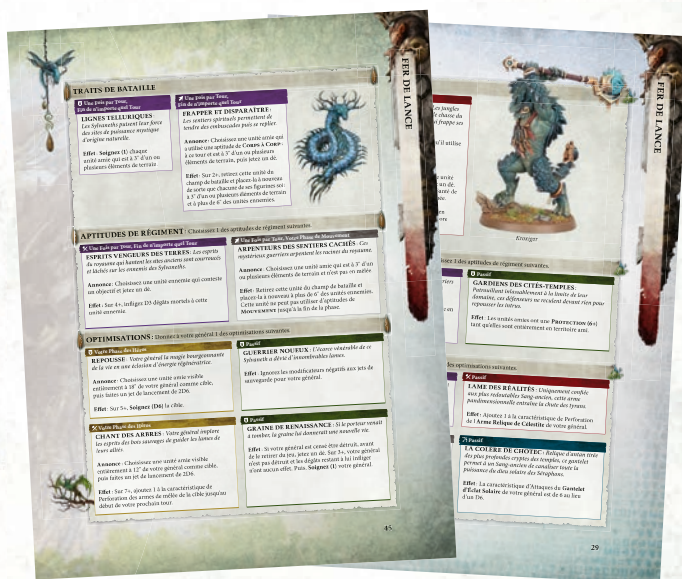
2. CHOISISSEZ UN CHAMP DE BATAILLE DE ROYAUME

Les batailles de Fer de Lance se jouent sur des **champs de bataille de royaume**. Chaque face d'un champ de bataille de royaume a pour thème un des huit **Royaumes Mortels** (voir **Champ de Bataille de Royaume**, p. 50).



3. CHOISISSEZ VOTRE APTITUDE DE RÉGIMENT ET VOTRE OPTIMISATION

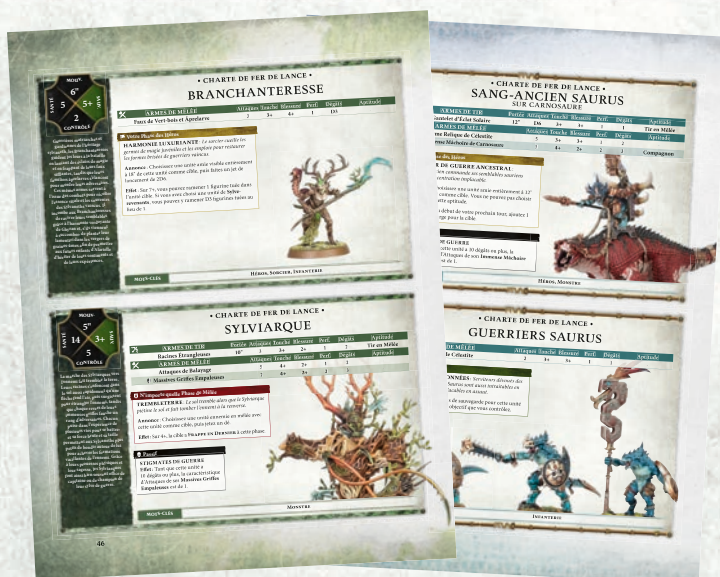
Chaque armée de Fer de Lance a le choix entre 2 **aptitudes de régiment** et 4 **optimisations** différentes pour votre général. Au début de la bataille, vous devez en choisir 1 de chaque pour votre armée (cf. **Armées de Fer de Lance**, p. 49).



- Chaque armée de Fer de Lance a un ensemble de **traits de bataille**, d'**aptitudes de régiment** et d'**optimisations**.
- Les **traits de bataille** sont des règles et des aptitudes pour votre armée que vous utiliserez à chaque bataille.
- Les **aptitudes de régiment** et les **optimisations** sont choisies au début de chaque bataille. Vous pouvez tester différentes combinaisons pour voir ce qui fonctionne le mieux pour vous. Certaines aptitudes de régiment et optimisations sont meilleures contre certains adversaires, si bien que cela vaut souvent la peine d'étudier les forces et les faiblesses de l'ennemi avant de faire votre choix!

4. PRÉPAREZ VOS CHARTES D'UNITÉ

Chaque ensemble de règles de Fer de Lance inclut les **chartes d'unité** pour les unités de votre armée de Fer de Lance. Une charte détaille la vitesse et la robustesse d'une unité, ainsi que ses armes et ses aptitudes spéciales éventuelles.



- Chaque unité d'une armée de Fer de Lance a sa propre **charte d'unité**, où vous pouvez voir ses **caractéristiques** et **armes**.
- Toute **aptitude** unique que l'unité peut utiliser se trouvera aussi sur sa charte d'unité.
- Au bas de chaque charte d'unité vous trouverez ses mots-clés, comme **HÉROS**, **SORCIER**, **MONSTRE** ou **INFANTERIE**.

5. LIVREZ LA BATAILLE !

Les batailles de Fer de Lance durent en général une heure et demie. Pendant la bataille, les joueurs chercheront à marquer des **points de victoire**, et à la fin de la bataille, le joueur qui en aura le plus sera déclaré **vainqueur** !

LES RÈGLES DE BASE

Pour jouer une partie en utilisant ce pack de bataille, il vous faudra les **Règles de Base**. Celles-ci expliquent les bases de Warhammer Age of Sigmar, telles que comment déplacer vos figurines ou utiliser des aptitudes. Les Règles de Base se trouvent pages 5-27.

Vous n'avez pas besoin des Règles Avancées pour utiliser ce pack de bataille.

SORCIERS ET PRÊTRES EN FER DE LANCE

Certaines unités de Fer de Lance ont le mot-clé **SORCIER** ou **PRÊTRE**. Si vous êtes coutumier d'autres packs de bataille, il est important de noter qu'on n'utilise pas le module de Magie des Règles Avancées (voir le Livre de Base) en Fer de Lance. De fait, il n'y a pas de jet de dissipation ni de risque de fiasco (entre autres). Les sorts et les prières sont résolus comme n'importe quelle autre aptitude.

PACK DE BATAILLE DE FER DE LANCE

LE FEU ET LE JADE

1. ARMÉES DE FER DE LANCE

Chaque joueur d'une bataille de Fer de Lance est le **commandant** d'une **armée de Fer de Lance**. Une armée de Fer de Lance est un ensemble d'unités accompagné de ses **règles** et **chartes d'unité**. Vous pouvez télécharger les règles de 25 armées de Fer de Lance sur warhammer-community.com.

1.1 COMPOSITION D'ARMÉE

En première page de chaque règle d'une armée de Fer de Lance, vous trouverez la **composition d'armée**. Elle liste les unités qui sont incluses à l'armée de Fer de Lance et qui en est le **général**. Contrairement à d'autres armées de Warhammer Age of Sigmar, la composition d'une armée de Fer de Lance est fixe et ne peut pas être modifiée.

1.2 TRAITS DE BATAILLE

Chaque armée de Fer de Lance a un ou plusieurs **traits de bataille**. Ce sont des aptitudes puissantes et thématiques qui s'appliquent à certaines ou toutes les unités de l'armée. Par exemple, le trait de bataille "Ordres Sacrés" permet aux Éternels de l'Orage d'utiliser des aptitudes à usage unique pour châtier l'ennemi, tandis que le trait de bataille "Embuscade par Trou de Vermine" permet aux Skavens d'arriver derrière les lignes ennemies.

1.3 APTITUDES DE RÉGIMENT

Chaque armée de Fer de Lance a le choix entre 2 **aptitudes de régiment**, chacune offrant une force différente à l'armée pour la bataille.

1.4 OPTIMISATIONS

Chaque armée de Fer de Lance a un ensemble de 4 **optimisations** parmi lesquelles choisir. Ce sont des améliorations pour le **général** de l'armée qui le rendent plus puissant de diverses façons.

1.5 CHARTES DE FER DE LANCE

Les **chartes d'unité** pour toutes les unités de chaque armée de Fer de Lance sont incluses dans ce pack de bataille. Bien que les **chartes d'unité de Fer de Lance** soient similaires aux chartes d'unité qu'on trouve dans les tomes de bataille, elles ont été taillées sur-mesure pour fonctionner spécifiquement avec Fer de Lance et ne peuvent être utilisées avec aucun autre pack de bataille.

MOUV.
D6+8"

2

6+

1

CONTRÔLE

Les Squigaliers vont au combat en bondissant follement, et font des ravages chez tout ce qu'ils percutent. Les squigs trancifées ont chacun sur le dos un poit caquetant, qui frappe comme il peut les ennemis à portée tout en s'efforçant vainement de diriger son étrange monture. Seuls les gosses les plus détraqués cherchent à rejoindre les rangs bondissants des Squigaliers, car leurs montures aux crocs acérés sont quasi incontrôlables. Les cavaliers doivent s'accrocher, et espérer ne pas être jetés à terre dans le chaos de la mêlée.

• CHARTE DE FER DE LANCE •

SQUIGALIER

ARMES DE MÊLÉE	Attaques	Touche	Blessure	Perf.	Dégâts	Aptitude
Kégorj	2	4+	5+	-	1	-
Gueule Garnie de Crocs de Squig	3	4+	3+	1	1	Compagnon

✖ N'importe quelle Phase de Mouvement

BOING! BOING! BOING! Les Squigaliers peuvent causer des dégâts considérables rien qu'en bondissant sur l'ennemi tandis qu'ils galopent sur le champ de bataille.

Annonce: Choisissez une unité ennemie par-dessus laquelle une ou plusieurs figurines de cette unité se sont déplacées à cette phase comme cible, puis jetez un dé pour chaque figurine de cette unité qui l'a fait.

Effet: Pour chaque 4+, infligez 1 dégât mortel à la cible.

MOIS-CLÉS

CAVALERIE, VOI

2. CHAMP DE BATAILLE DE ROYAUME

Les batailles de Fer de Lance se jouent sur des **champs de bataille de royaume**. Une fois que les joueurs ont choisi leurs armées de Fer de Lance, ils se mettent d'accord sur un champ de bataille de royaume à utiliser. Chacun s'accompagne d'une **pile de Fer de Lance** assortie, ainsi que d'un **plan de bataille** qui explique comment livrer bataille sur ce champ de bataille de royaume.

Un **champ de bataille de royaume** fait 30" x 22" et est double face, chacune correspondant à un **Royaume Mortel**. Le premier champ de bataille de royaume est **Le Feu et le Jade**, dont une face représente **Aqshy**, le Royaume du Feu, et le verso représente **Ghyran**, le Royaume de la Vie.

3. PILES DE FER DE LANCE

Les **pires de Fer de Lance** sont des paquets de cartes utilisées en batailles de Fer de Lance. Chaque champ de bataille de royaume a sa propre pile de Fer de Lance. Chacune consiste en **2 piles de péripéties** (une pour chaque face du champ de bataille de royaume) et **2 piles de tactiques de bataille** (une pour chaque joueur).

3.1 CARTES DE PÉRIPÉTIE

Chaque **pile de péripéties** est faite de **cartes de péripétie**. Une **péripétie** est une règle spéciale qui s'applique au round de bataille joué. Chaque pile de péripéties correspond à une face donnée du champ de bataille de royaume.

3.2 CARTES DE TACTIQUE DE BATAILLE

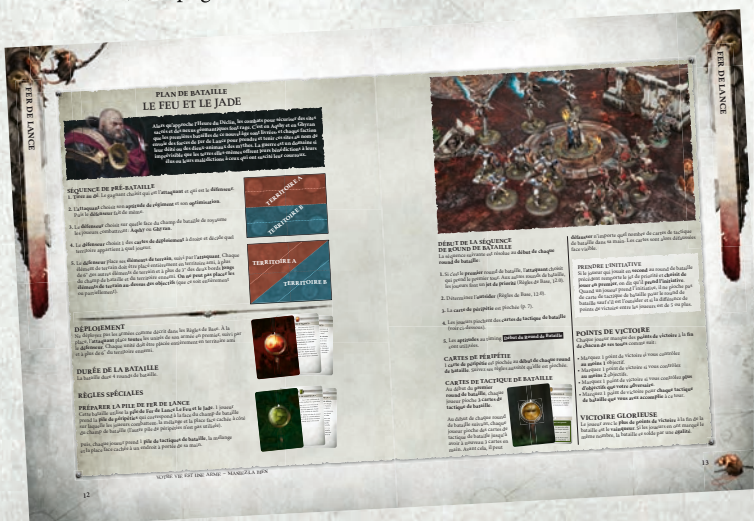
Chaque **pile de tactiques de bataille** est faite de **cartes de tactique de bataille**. Les règles de chacune sont divisées en 2 parties : une **tactique de bataille** et un **ordre**. Vous pouvez soit marquer la tactique de bataille à la **fin de votre tour** si vous remplissez les conditions (pour gagner des **points de victoire**) soit utiliser l'ordre sur la carte pour un bonus plus immédiat. Vous ne pourrez jamais faire les deux, alors choisissez judicieusement !

Chaque ordre indiquera **quand on peut l'utiliser** et quel **effet** il a. Après que l'effet a été résolu, la carte est **défaussée**. Vous pouvez donner plusieurs ordres à la même unité à la même phase.

4. PLANS DE BATAILLE DE FER DE LANCE

Chaque champ de bataille de royaume a un **plan de bataille** correspondant. Le plan de bataille est un ensemble d'instructions sur comment livrer la bataille et comment déterminer le **vainqueur**.

Vous trouverez le plan de bataille pour le champ de bataille de royaume **Le Feu et le Jade** pages 55-56.



Pile de Péripéties d'Aqshy



Pile de Péripéties de Ghyran



Pile de Tactiques de Bataille



5. TERRAIN

Dans chaque bataille de Fer de Lance, les armées combattent autour de 2 **grands éléments de terrain** et 2 **petits éléments de terrain**.

Avant de déployer les armées, chaque joueur placera 1 grand élément de terrain et 1 petit élément de terrain entièrement dans son territoire. Chaque élément de terrain a certaines **aptitudes passives** selon sa taille :

Grand Élément de Terrain : Couvert, Occultant, Instable

Petit Élément de Terrain : Couvert, Instable

COUVERT : Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques qui ciblent une unité qui est derrière ou entièrement sur cet élément de terrain, sauf si l'unité a chargé ou a le mot-clé **VOL**.

OCCULTANT : Une unité ne peut pas être ciblée par des attaques de tir si elle est derrière ou entièrement sur cet élément de terrain, sauf si elle a le mot-clé **VOL**.

INSTABLE : Les figurines peuvent se déplacer par-dessus mais ne peuvent pas être placées sur ou finir n'importe quel type de mouvement sur n'importe quelle partie de cet élément de terrain faisant plus de 1" de hauteur.



*Domicile en Ruine
(Grand Élément de Terrain)*



*Autel Ravagé
(Petit Élément de Terrain)*



*Autel Ravagé
(Petit Élément de Terrain)*



*Domicile en Ruine
(Grand Élément de Terrain)*

6. OBJECTIFS

En batailles de Fer de Lance, les **objectifs** sont imprimés sur la surface de chaque champ de bataille de royaume (l'objectif est le cercle entier, pas seulement le symbole en son centre).

6.1 CONTESTER LES OBJECTIFS

En bataille de Fer de Lance, tant qu'une figurine est sur un objectif (entièrement ou partiellement), elle le **conteste**.

Chaque objectif est nommé d'après un **dieu-animal** mythique comme suit:



7. RENFORTS

Certaines unités ont le mot-clé **RENFORTS**. Ces unités peuvent être ramenées sur le champ de bataille en tant qu'**unités du remplacement** (Règles de Base, 24.2) après avoir été détruites.

Si une ou plusieurs de vos unités ont le mot-clé **RENFORTS**, vous pouvez utiliser l'aptitude suivante:

🚩 Une Foix par Tour, à Votre Phase de Mouvement

APPELER DES RENFORTS: Une deuxième vague de troupes entre dans la mêlée pour remplacer les pertes dues aux rigueurs des combats.

Annonce: Choisissez une unité de **RENFORTS** amie qui a été détruite.

Effet: Placez une unité de remplacement identique sur le champ de bataille, entièrement en territoire ami, entièrement à 6" du bord du champ de bataille et non pas en mêlée.

Chaque unité de **RENFORTS** peut être remplacée une seule fois. Les unités de remplacement ne peuvent pas être remplacées elles-mêmes.

MOTS-CLÉS BASE

Par commodité, les unités avec le mot-clé **RENFORTS** ont cette icône dans le coin supérieur droit de leur charte d'unité.



2 L'unité de Libérateurs conteste l'objectif Dracothion au centre du champ de bataille, mais les Rats des Clans sur leur flanc sont en bonne position pour charger et grouiller sur l'objectif.

3 Chaque armée de Fer de Lance a un général, une unité puissante qui a accès à des optimisations. Ici, un Seigneur-Vigilant juché sur un Gryph-rôdeur est verrouillé en duel avec un perfide Griffarque monté sur Ronge-bête.

4 Chaque joueur a une main de cartes de tactique de bataille indiquant ce qu'il doit d'accomplir. Les tactiques de bataille peuvent sinon être utilisées comme des ordres pour un bénéfice immédiat.

5 La pile de péripéties est placée sur le côté du champ de bataille à portée de main des deux joueurs. À chaque round de bataille, on pioche une carte de péripétie, qui offre autant d'opportunités que de périls aux deux joueurs. En général, les péripéties favorisent l'outsider.

7 Les dés à six faces et les baguettes de mesure (ou les mètres rubans) essentiels à toute partie de Warhammer Age of Sigmar. La baguette de mesure de 3" est parfaite pour mesurer les portées de mêlée.

6 Parce qu'il a une arme de tir sous la forme d'un Mousquet à Malepierre, l'Ingénieur Technomage peut rester en retrait et contester un objectif tout en tirant.

PLAN DE BATAILLE LE FEU ET LE JADE



Alors qu'approche l'Heure du Déclin, les combats pour sécuriser des sites sacrés et des nexus géomantiques font rage. C'est en Aqshy et en Ghyran que les premières batailles de ce nouvel âge sont livrées, et chaque faction envoie des forces de Fer de Lance pour prendre et tenir ces sites au nom de leur déité ou des dieux-animaux des mythes. La guerre est un domaine si imprévisible que les terres elles-mêmes offrent leurs bénédictions à leurs élus ou leurs malédictions à ceux qui ont suscité leur courroux.

SÉQUENCE DE PRÉ-BATAILLE

1. Tirez au dé. Le gagnant choisit qui est l'attaquant et qui est le défenseur.
2. L'attaquant choisit son **aptitude de régiment** et son **optimisation**. Puis le défenseur fait de même.
3. Le **défenseur** choisit sur quelle face du champ de bataille de royaume les joueurs combattront : **Aqshy** ou **Ghyran**.
4. Le **défenseur** choisit 1 des **cartes de déploiement** à droite et décide quel territoire appartient à quel joueur.
5. Le **défenseur** place ses **éléments de terrain**, suivi par l'attaquant. Chaque élément de terrain doit être placé entièrement en territoire ami, à plus de 6" des autres éléments de terrain et à plus de 3" des deux bords **longs** du champ de bataille et du territoire ennemi. **On ne peut pas placer les éléments de terrain au-dessus des objectifs** (que ce soit entièrement ou partiellement).



DÉPLOIEMENT

Ne déployez pas les armées comme décrit dans les Règles de Base. À la place, l'**attaquant** place **toutes** les unités de son armée en premier, suivi par le **défenseur**. Chaque unité doit être placée entièrement en territoire ami et à plus de 6" du territoire ennemi.

DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille dure 4 rounds de bataille.

RÈGLES SPÉCIALES

PRÉPARER LA PILE DE FER DE LANCE

Cette bataille utilise la **pile de Fer de Lance Le Feu et le Jade**. 1 joueur prend la **pile de péripéties** qui correspond à la face du champ de bataille sur laquelle les joueurs combattent, la mélange et la place face cachée à côté du champ de bataille (l'autre pile de péripéties n'est pas utilisée).

Puis, chaque joueur prend 1 **pile de tactiques de bataille**, la mélange et la place face cachée à un endroit à portée de sa main.





DÉBUT DE LA SÉQUENCE DE ROUND DE BATAILLE

La séquence suivante est résolue au **début de chaque round de bataille**:

1. Si c'est le **premier** round de bataille, l'**attaquant** choisit qui prend le premier tour. Aux autres rounds de bataille, les joueurs font un **jet de priorité** (Règles de Base, 12.0).
2. Déterminez l'**outsider** (Règles de Base, 12.0).
3. La **carte de péripétie** est piochée (p. 50).
4. Les joueurs piochent des **cartes de tactique de bataille** (voir ci-dessous).
5. Les **aptitudes** au timing **Début du Round de Bataille** sont utilisées.

CARTES DE PÉRIPÉTIE

1 **carte de péripétie** est piochée au **début de chaque round de bataille**. Suivez ses règles aussitôt qu'elle est piochée.

CARTES DE TACTIQUE DE BATAILLE

Au début du **premier round de bataille**, chaque joueur pioche **3 cartes de tactique de bataille**.

Au début de chaque round de bataille suivant, chaque joueur pioche des cartes de tactique de bataille jusqu'à avoir à nouveau 3 cartes en main. Avant cela, il peut



défausser n'importe quel nombre de cartes de tactique de bataille dans sa main. Les cartes sont alors défaussées face visible.

PRENDRE L'INITIATIVE

Si le joueur qui jouait en **second** au round de bataille précédent remporte le jet de priorité et **choisit de jouer en premier**, on dit qu'il **prend l'initiative**.

Quand un joueur prend l'initiative, il ne pioche pas de carte de tactique de bataille pour le round de bataille sauf s'il est l'**outsider** et si la différence de points de victoire entre les joueurs est de 5 ou plus.

POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur marque des **points de victoire** à la fin de **chacun de ses tours** comme suit:

- Marquez 1 point de victoire si vous contrôlez **au moins 1** objectif.
- Marquez 1 point de victoire si vous contrôlez **au moins 2** objectifs.
- Marquez 1 point de victoire si vous contrôlez **plus d'objectifs que votre adversaire**.
- Marquez 1 point de victoire pour **chaque tactique de bataille que vous avez accomplie** à ce tour.

VICTOIRE GLORIEUSE

Le joueur avec le **plus de points de victoire** à la fin de la bataille est le **vainqueur**. Si les joueurs en ont marqué le même nombre, la bataille se solde par une **égalité**.

RÉFÉRENCE DE FER DE LANCE

SÉQUENCE PRÉ-BATAILLE

- Tirez au dé. Le gagnant décide qui est l'**attaquant** et qui est le **défenseur**.
- L'**attaquant** choisit une aptitude de régiment et une optimisation, puis le **défenseur** fait de même.
- Le **défenseur** choisit la face **Aqshy** ou **Ghyran** du champ de bataille de royaume.
- Le **défenseur** choisit une carte de déploiement (horizontale ou diagonale) et son territoire.
- Le **défenseur** place 1 grand et 1 petit élément de terrain. Puis l'**attaquant** fait de même. Chaque élément doit être placé entièrement en territoire ami, à plus de 6" des autres éléments de terrain et à plus de 3" des deux longueurs du champ de bataille et du territoire ennemi. Un élément de terrain ne peut pas être placé sur un objectif.

DÉPLOIEMENT

L'**attaquant** place son armée en premier, puis le **défenseur** fait de même. Chaque unité doit être placée entièrement en territoire ami et à plus de 6" du territoire ennemi.

PRENDRE L'INITIATIVE

Si le joueur qui a eu le **second** tour au round précédent gagne le jet de priorité et **décide de jouer en premier** au round en cours, il ne pioche aucune carte de tactique de bataille pour ce round, sauf s'il est l'**outsider** et si la différence de points de victoire entre les joueurs est d'au moins 5.

CARTES DE TACTIQUE DE BATAILLE

- **Début du premier round de bataille:** les joueurs piochent 3 cartes de tactique de bataille chacun.
- **Début du deuxième round et suivants:** défaussez des cartes de votre main si vous le souhaitez. Puis, si vous avez moins de 3 cartes de tactique de bataille en main, piochez jusqu'à en avoir 3.

POINTS DE VICTOIRE

À la fin de chacun de vos tours:

- Marquez 1 point de victoire si vous contrôlez au moins un objectif.
- Marquez 1 point de victoire si vous contrôlez au moins deux objectifs.
- Marquez 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- Marquez 1 point de victoire pour chaque tactique de bataille exécutée à votre tour.

SÉQUENCE DE DÉBUT DE ROUND DE BATAILLE

- **Premier round:** l'**attaquant** choisit qui a le premier tour. Rounds suivants: les joueurs font un **jet de priorité** (Règles de Base, 12.0).
- Déterminez l'**outsider** (Règles de Base, 12.0).
- Piochez une **carte de péripétie**.
- Piochez des **cartes de tactique de bataille**.
- Utilisez des aptitudes de **Début de Round de Bataille**.

TERRAIN

Grand Élément de Terrain: Couvert, Occultant, Instable

Petit Élément de Terrain: Couvert, Instable

Couvert: -1 aux **jets de touche** pour les attaques qui ciblent une unité derrière ou entièrement sur cet élément de terrain, sauf si l'unité a **chargé**, ou a le mot-clé **VOL**.

Occultant: Une unité derrière ou entièrement sur cet élément de terrain ne peut pas être ciblée par des attaques de tir, sauf si elle a le mot-clé **VOL**.

Instable: Les figurines **peuvent** se déplacer sur cet élément de terrain mais **ne peuvent pas** être placées ni finir un mouvement sur des parties de cet élément plus hautes que 1".

Une Foix par Tour, Votre Phase de Mouvement

APPELER DES RENFORTS

Annonce: Choisissez une unité de **RENFORTS** amie qui a été **détruite**.

Effet: Placez une unité de remplacement identique sur le champ de bataille, entièrement en territoire ami, entièrement à 6" du bord du champ de bataille et pas en mêlée.

Chaque unité de **RENFORTS** peut être remplacée une seule fois. Les unités de remplacement ne peuvent pas être remplacées.

MOTS-CLÉS BASE

APTITUDES DE BASE UNIVERSELLES

🏹 Votre Phase de Mouvement

MOUVEMENT NORMAL

Annonce : Choisissez une unité amie qui n'est pas en mêlée pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet : L'unité peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa caractéristique de Mouvement. Elle ne peut entrer en mêlée à aucun moment de ce mouvement.

MOTS-CLÉS **BASE, MOUVEMENT**

🏹 Votre Phase de Mouvement

COURSE

Annonce : Choisissez une unité amie qui n'est pas en mêlée pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet : Faites un jet de course d'un D6. L'unité peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa caractéristique de Mouvement additionnée au jet de course. Elle ne peut entrer en mêlée à aucun moment de ce mouvement.

MOTS-CLÉS **BASE, MOUVEMENT, COURSE**

🏹 Votre Phase de Mouvement

REPLI

Annonce : Choisissez une unité amie qui est en mêlée pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet : Infligez D3 dégâts mortels à l'unité. L'unité peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa caractéristique de Mouvement. Elle **peut** passer à portée de mêlée des unités ennemies au cours de ce mouvement, mais elle **ne peut pas** le finir à portée de mêlée des unités ennemies.

MOTS-CLÉS **BASE, MOUVEMENT, REPLI**

🏹 Votre Phase de Tir

TIR

Annonce : Choisissez une unité amie qui n'a pas utilisé une aptitude de **COURSE** ni de **REPLI** à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Puis choisissez une ou plusieurs unités ennemies comme cible(s) des attaques de l'unité.

Effet : Résolvez les attaques de tir contre la/les unité(s) cible(s).

MOTS-CLÉS **BASE, ATTAQUE, TIR**

🏹 Votre Phase de Charge

CHARGE

Annonce : Choisissez une unité amie qui n'est pas en mêlée et qui n'a pas utilisé une aptitude de **COURSE** ni de **REPLI** à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Puis faites un jet de charge de 2D6.

Effet : L'unité peut se déplacer d'une distance maximale égale au jet de charge. Elle **peut** passer à portée de mêlée des unités ennemies au cours de ce mouvement, et **doit** le finir à $\frac{1}{2}$ " d'une unité ennemie visible. Si elle le fait, on dit de l'unité qui utilise cette aptitude qu'elle a chargé.

MOTS-CLÉS **BASE, MOUVEMENT, CHARGE**

✂ N'importe Quelle Phase de Mêlée

CORPS À CORPS

Annonce : Choisissez une unité amie qui est en mêlée ou qui a chargé à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Elle peut faire un mouvement d'engagement (voir 15.4). Puis, si elle est en mêlée, vous devez choisir une ou plusieurs unités ennemies comme cible(s) de ses attaques.

Effet : Résolvez les attaques de mêlée contre la/les unité(s) cible(s).

MOTS-CLÉS **BASE, ATTAQUE, CORPS À CORPS**

APTITUDES D'ARME UNIVERSELLES

Anti-X (+1 Perf.) : Ajoutez 1 à la caractéristique de Perforation de l'arme si la cible a le mot-clé écrit après "Anti-" ou remplit la condition écrite après "Anti-". Plusieurs versions de cette aptitude se cumulent. Par exemple, si une arme a à la fois **Anti-charge (+1 Perf.)** et **Anti-HÉROS (+1 Perf.)**, ajoutez 2 à la caractéristique de Perforation de l'arme pour les attaques qui ciblent un **HÉROS** qui a chargé au même tour.

Charge (+1 Dégâts) : Ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'arme si l'unité attaquante a chargé au même tour.

Compagnon : Sauf indication contraire, cette arme n'est pas affectée par les aptitudes amies qui affectent les caractéristiques des armes ou la séquence d'attaque, hormis celles qui lui appliquent des modificateurs négatifs (ex: Tir de Couverture).

Crit (2 Touches) : Si une attaque faite avec cette arme cause une touche critique, elle cause 2 touches à la cible au lieu de 1. Faites un jet de blessure pour chaque touche.

Crit (Blessure Auto.) : Si une attaque faite avec cette arme cause une touche critique, elle blesse automatiquement la cible. Faites un jet de sauvegarde normalement.

Crit (Mortel) : Si une attaque faite avec cette arme cause une touche critique, elle inflige autant de dégâts mortels à l'unité cible que la caractéristique de Dégâts de l'arme et la séquence d'attaque s'arrête.

Tir en Mêlée : Cette arme peut être utilisée pour les attaques de tir même si l'unité attaquante est en mêlée.

GLOSSAIRE

Ce glossaire est une compilation de termes de règles, classés par ordre alphabétique. Il est conçu pour vous permettre de consulter rapidement l'effet d'une règle ou le résumé d'un terme de jeu. Il ne s'agit pas d'une liste exhaustive de définitions précises – si vous avez besoin des règles complètes, référez-vous au module de règles correspondant. En cas de contradictions entre ce glossaire et un module de règles, le module prévaut.

à (figurine) : La figurine *x* est à une certaine distance de *y* si n'importe quelle partie de son socle est à cette distance de *y* ou plus près.

à (unité) : L'unité *x* est à une certaine distance de *y* si n'importe quelle partie du socle de *n'importe quelle* figurine de l'unité *x* est à cette distance de *y* ou plus près.

allouer : Les dégâts sont alloués un par un à une unité, après que tous les dégâts infligés par une aptitude ont été ajoutés dans la réserve de dégâts. (Règles de Base, 18.2)

Annnonce : Étape de chaque aptitude après laquelle les joueurs peuvent utiliser des réactions mais avant que l'effet soit résolu. (Règles de Base, 5.2)

Anti-X (+1 Perf.) : Aptitude d'arme. +1 Perf. pour les attaques ciblant des unités qui remplissent la condition écrite après "Anti-". (Règles de Base, 20.0)

aptitude d'arme : Aptitude passive qui affecte les attaques de l'arme. (Règles de Base, 20.0)

aptitudes : Ce que peuvent faire les unités en cours de partie. Certaines aptitudes, comme "Mouvement Normal" et "Corps à Corps", sont communes à toutes les unités ; d'autres sont spécifiques à des unités et ne figurent que sur leur charte. Il peut arriver que les joueurs eux-mêmes utilisent des aptitudes. (Règles de Base, 5.0)

aptitudes passives : Les effets des aptitudes passives sont appliqués chaque fois que leurs conditions sont remplies. On ne peut pas utiliser des réactions en réponse aux aptitudes passives. (Règles de Base, 5.4)

aptitudes persistantes : Aptitudes dont les effets ont une durée spécifique. Par exemple: "ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques de cette unité jusqu'au début de votre prochain tour."

armée : Terme désignant l'ensemble des unités d'un joueur. (Règles de Base, 1.0)

Armée de Renom : Type d'armée qui utilise des règles de faction modifiées. (Composition d'Armée, 2.2)

artéfact de pouvoir : Optimisation. Vous pouvez donner un artéfact de pouvoir à 1 HÉROS de votre armée. (Composition d'Armée, 4.1)

attaque de mêlée : Attaque faite avec une arme de mêlée. (Règles de Base, 16.0)

Attaque en Règle : Ordre, 1PO, réaction. L'unité attaquante ajoute 1 aux jets de touche. (Ordres, 6.0)

Au pas de Course : Ordre, 1PO, réaction. Ajoutez 6 au Mouvement au lieu de faire le jet de course. (Ordres, 3.0)

Bannir une Manifestation : Votre phase des Héros, 30", jet de bannissement de 2D6. Résultat supérieur ou égal à la valeur de bannissement de la manifestation pour la retirer du jeu. (Magie, 7.2)

BASE : Aptitude de Base qui ne peut être utilisée qu'une fois par phase par chaque unité. Ex. : Mouvement, Tir, Corps à Corps. (Règles de Base, 5.1)

caractéristique aléatoire : Générez la caractéristique avant d'appliquer les modificateurs, et chaque fois qu'une aptitude le demande. Les caractéristiques d'Attaques aléatoires sont générées à chaque aptitude d'ATTAQUE ; les autres caractéristiques d'armes aléatoires sont générées à chaque attaque faite avec cette arme. (Règles de Base, 26.0)

caractéristique de contrôle : Détermine la capacité d'une unité à contester des objectifs (voir "contrôle"). (Règles de Base, 4.0)

Caractéristique de Dégâts : Détermine le nombre de dégâts infligés par une attaque réussie. (Règles de Base, 17.0)

caractéristique de Mouvement :

Détermine la distance qu'une unité peut parcourir sur le champ de bataille quand elle utilise certaines aptitudes comme Mouvement Normal. (Règles de Base, 4.0)

caractéristique de Perforation :

Soustrayez la Perforation de l'arme aux jets de sauvegarde de l'unité cible. (Règles de Base, 17.0)

caractéristique de Portée : Figure le plus souvent sur les profils d'armes, et détermine la distance maximale pour qu'une cible soit éligible. (Règles de Base, 16.0)

caractéristique de Santé : Indique le nombre de dégâts pouvant être alloués à l'unité avant qu'une figurine de l'unité soit tuée. (Règles de Base, 4.0)

caractéristique de Sauvegarde :

Chiffre à égaler ou dépasser pour que l'unité réussisse un jet de sauvegarde. Les attaques sauvegardées n'infligent pas de dégâts. (Règles de Base, 4.0)

CAVALERIE : Mot-clé d'unité. Montée sur des bêtes de guerre, la CAVALERIE est rapide et brutale, mais vulnérable aux mêlées d'usure.

champ de bataille : Surface plane sur laquelle on combat. Il comporte généralement 2 bords courts et 2 longs, appelés "bords du champ de bataille". Il est divisé en 4 quarts, eux-mêmes scindés en 4 petits quarts.

Champion : Les armes de mêlée de la figurine ont +1 à leur caractéristique d'Attaques. (Figurines d'État-major, 1.0)

Charge : Votre Phase de Charge, jet de charge de 2D6. L'unité doit arriver à ½" d'une ou plusieurs unités ennemies visibles pour réussir, sinon, elle reste là où elle est. (Règles de Base, 14.3)

Charge (+1 Dégât) : aptitude d'arme. +1 Dégât si l'unité attaquante a chargé. (Règles de Base, 20.0)

charte d'unité : Chaque unité a une charte qui détaille les capacités martiales de l'unité. (Règles de Base, 4.0)

cible (attaques) : Vous devez annoncer les cibles de toutes vos attaques avant d'appliquer la séquence d'attaque. Vous pouvez répartir librement les attaques entre les unités cibles éligibles. (Règles de Base, 16.0)

cohésion : Quand une unité est placée ou termine un mouvement, chaque figurine de l'unité doit être à portée de cohésion. (Règles de Base, 15.1)

commandant : Vous êtes le commandant de votre armée et de tout ce qu'elle contient (unités, figurines, etc.).

commence le déploiement : Se dit du joueur qui peut utiliser une aptitude de **DÉPLOIEMENT** en premier lors du déploiement. Le plan de bataille indique de quel joueur il s'agit. (Règles de Base, 10.0).

Compagnon : aptitude d'arme. Cette arme n'obtient pas les bonus des aptitudes amies qui affectent les attaques. (Règles de Base, 20.0)

composition d'armée : Étape précédant une bataille lors de laquelle les joueurs construisent leurs armées. Le pack de bataille spécifie parfois ce qu'ils peuvent inclure ou non dans leurs armées.

contester : Les figurines contestent les objectifs dans leur portée de mêlée (3"). Une unité ne peut contester qu'un seul objectif au moment de déterminer le contrôle des objectifs; le joueur doit en choisir 1 si plusieurs sont à portée. (Règles de Base, 32.1)

Contre-charge : Ordre, 2PO. Charge à la phase de charge adverse. (Ordres, 5.0)

contrôle : Déterminé au début du premier round de bataille et à la fin de chaque tour. Les objectifs sont contrôlés par le joueur qui a le score de contrôle d'armée le plus élevé pour cet objectif. (Règles de Base, 32.2)

convoquer : Les manifestations sont convoquées sur le champ de bataille en utilisant le sort ou la prière figurant sur leur charte d'unité. (Magie, 7.0)

Corps à Corps : L'aptitude de **BASE** que les unités utilisent pour se battre en mêlée. (Règles de Base, 14.4)

Course : Jetez un D6 et ajoutez le résultat au Mouvement de l'unité. Ce nouveau résultat est la distance maximale que peut parcourir l'unité. Elle ne peut ni Tirer ni Charger plus tard à ce tour. (Règles de Base, 14.1)

Couvert : -1 aux jets de touche pour les attaques qui ciblent une unité derrière ou entièrement sur cet élément de terrain, sauf si l'unité a **chargé**, ou a **VOL**. (Terrain, 1.2)

Crit (2 Touches) : Aptitude d'arme. Un jet de touche non modifié de 6 cause 2 touches à la cible. (Règles de Base, 20.0)

Crit (Blessure Auto.) : Aptitude d'arme. Sur un jet de touche non modifié de 6, ne faites pas de jet de blessure. (Règles de Base, 20.0)

Crit (Mortel) : Aptitude d'arme. Un jet de touche non modifié de 6 inflige autant de dégâts mortels que la caractéristique de Dégâts de l'arme et la séquence prend fin. (Règles de Base, 20.0)

D3 : Jetez un D6 et divisez le résultat par deux, en arrondissant au supérieur. (Règles de Base, 2.2)

Défense en Règle : Ordre, 1PO, réaction. L'unité cible ajoute 1 aux jets de sauvegarde. (Ordres, 7.0)

dégâts : Les dégâts sont infligés par des attaques réussies et les dégâts mortels. Ils vont d'abord dans une réserve de dégâts, puis sont alloués un par un à l'unité cible. Chaque fois qu'il y a autant de dégâts alloués à une unité que sa caractéristique de Santé, une figurine de l'unité est tuée. (Règles de Base, 17.0)

dégâts mortels : Si des dégâts mortels sont infligés, ajoutez autant de dégâts à la réserve de dégâts. (Règles de Base, 17.2)

derrière un élément de terrain : Quand il est impossible de tracer une ligne depuis une figurine de l'unité attaquante jusqu'à une figurine de l'unité cible sans qu'elle traverse l'élément de terrain. (Terrain, 1.1)

détruite : Une unité est détruite quand sa dernière figurine est tuée. (Règles de Base, 18.4)

détruite par : Une unité en a détruit une autre quand elle a fait une attaque ou utilisé une aptitude qui a causé la perte de la dernière figurine de l'unité cible.

Dissipation : Réaction à une aptitude de **SORT**. Faites un jet de dissipation de 2D6. Si le résultat est supérieur au jet de lancement, l'aptitude de **SORT** échoue. (Magie, 4.0)

domaine de manifestations : Tous les **SORCIERS** de votre armée connaissent tous les sorts de ce domaine, et tous les **PRÊTRES** de votre armée connaissent toutes les prières de ce domaine. (Composition d'Armée, 4.2)

domaine de prières : Tous les **PRÊTRES** éligibles de votre armée connaissent les prières de ce domaine. (Composition d'Armée, 4.2)

domaine de sorts : Tous les **SORCIERS** de votre armée connaissent les sorts de ce domaine. (Composition d'Armée, 4.2)

effet : Les aptitudes ont des effets, qui sont résolus après les étapes d'annonce et de réaction. On dit que la chose à laquelle s'applique cet effet est affectée par cette aptitude. (Règles de Base, 5.2)

éléments de terrain : Figurines qui reflètent l'environnement du champ de bataille. Elles ont souvent leurs propres règles. (Terrain, 1.0)

En Avant, vers la Victoire : Ordre, 1PO, réaction. Relancez le jet de charge. (Ordres, 5.0)

en mêlée : Une unité est en mêlée si une ou plusieurs figurines ennemies visibles sont à portée de mêlée (à 3"). (Règles de Base, 7.0)

endommagée : Une unité est endommagée si les dégâts qui lui sont alloués n'ont pas suffi à tuer une figurine de l'unité. Certaines aptitudes Soignent les unités Endommagées. (Règles de Base, 18.2)

engagement : Mouvement court, généralement de 3", qui permet à une unité qui utilise l'aptitude **CORPS À CORPS** de se rapprocher de la/les unité(s) avec laquelle/lesquelles elle est en mêlée. (Règles de Base, 15.3)

entièrement à (figurine) : La figurine *x* est entièrement à une certaine distance de *y* si chaque partie de son socle est à cette distance de *y* ou plus près.

entièrement à (unité) : L'unité *x* est entièrement à une certaine distance de *y* si chaque partie de tous les socles de toutes les figurines de l'unité *x* sont à cette distance de *y* ou plus près.

entièrement sur un élément de terrain : Une unité est entièrement sur un élément de terrain si toutes les parties des socles de toutes les figurines de l'unité sont sur le même élément de terrain. (Terrain, 1.1)

escalade : Mouvement vers le haut ou le bas de la surface d'un élément de terrain. Le socle d'une figurine doit rester en contact avec l'élément de terrain pendant qu'elle se déplace et rester parallèle au champ de bataille. (Règles de Base, 15.2)

faction : Les unités de votre armée doivent toutes appartenir à la même faction (sauf les Régiments de Renom). La plupart des factions de Warhammer Age of Sigmar ont leur propre tome de bataille, qui contient les règles des unités, les traits de bataille et les optimisations pour cette faction.

feuille d'armée : Contient les unités de l'armée d'un joueur, et d'autres informations importantes comme les optimisations. Les joueurs peuvent consulter celle de leur adversaire à tout moment. (Composition d'Armée, 1.1)

fiasco : Un jet de lancement comprenant au moins deux 1 est un fiasco (D3 dégâts mortels, la tentative échoue, et le lanceur ne peut plus lancer de sorts à cette phase). (Magie, 2.0)

figurines : Les guerriers de votre armée sont appelés figurines et sont regroupés en unités. Certaines ne comprennent qu'une seule figurine.

figurines/unités amies :
Figurines/unités de votre armée.
(Règles de Base, 1.0)

figurines/unités ennemies :
Figurines/unités de l'armée adverse.
(Règles de Base, 1.0)

FRAPPE EN DERNIER : Les unités avec ce mot-clé utilisent des aptitudes de **CORPS À CORPS** après les unités qui ne l'ont pas. Si les deux joueurs ont des unités avec **FRAPPE EN DERNIER**, en commençant par le joueur actif, ils font combattre ces unités à tour de rôle après que toutes les autres unités éligibles ont combattu (Règles de Base, 19.0)

FRAPPE EN PREMIER : Les unités avec ce mot-clé utilisent des aptitudes de **CORPS À CORPS** avant les unités qui ne l'ont pas. Si les deux joueurs ont des unités avec **FRAPPE EN PREMIER**, en commençant par le joueur actif, ils font combattre ces unités à tour de rôle avant que d'autres unités puissent combattre. Une fois que ces unités ont combattu, le joueur actif choisit la prochaine unité à faire combattre. (Règles de Base, 19.0)

général : Vous devez choisir 1 **HÉROS** de votre armée pour qu'il soit votre général. Certaines règles interagissent avec votre général. (Composition d'Armée, 3.2)

Héros Gardé : Aptitude passive détenue par tous les **HÉROS**. Si le **HÉROS** est à 3" d'une unité amie qui n'est pas un **HÉROS**, les attaques de tir qui le ciblent ont -1 aux jets de touche, et s'il a le mot-clé **INFANTERIE**, il ne peut pas être choisi comme cible des **attaques de tir** faites par des unités situées à plus de 12" de lui. (Règles de Base, 25.0)

INFANTERIE : Mot-clé d'unité. Figurines à pied. L'**INFANTERIE** forme la colonne vertébrale des armées et excelle à la contestation d'objectifs.

infliger : Les attaques réussies infligent des dégâts. Infliger n'est pas la même chose qu'allouer. Il est possible de faire des jets de Protection pour les dégâts infligés avant qu'ils soient alloués. (Règles de Base, 17.0)

Instable : Les figurines peuvent se déplacer sur cet élément de terrain mais ne peuvent pas être placées ni finir un mouvement sur des parties de cet élément plus hautes que 1". (Terrain, 1.2)

Intervention Magique : Ordre, 1PO. Un **SORCIER** ou un **PRÊTRE** peut lancer ou réciter à la phase des héros adverse, mais -1 au jet de lancement/récitation. (Ordres, 2.0)

invocation : Type de manifestation convoquée par un **PRÊTRE**. (Magie, 7.0)

joueur actif : Le joueur dont c'est le tour. Chaque round de bataille compte 2 tours. Le joueur actif peut utiliser des aptitudes ayant le timing "Votre Phase". (Règles de Base, 12.0)

ligne droite : Si une règle vous demande de tracer une ligne droite entre deux points, on considère que c'est une ligne imaginaire de 1mm de large.

limite de points : Le total des coûts en points des unités de votre armée ne peut pas dépasser la limite de points de la bataille. En général, les joueurs s'accordent sur une limite de points avant la bataille, mais elle peut être prédéterminée par le pack de bataille utilisé. (Composition d'Armée, 1.2)

manifestations : Entités ou phénomènes ésotériques/divins qui ont leurs propres figurines et sont convoquées sur le champ de bataille par un **SORCIER** ou un **PRÊTRE**. (Magie, 7.0)

Manœuvre Tactique : Vous devez utiliser cette aptitude au début de votre tour pour pouvoir tenter une tactique de bataille. (Tactiques de Bataille, 2.0)

modificateurs (caractéristiques) : Les caractéristiques ne peuvent pas être modifiées en dessous de 0. Arrondissez les fractions à l'inférieur. Fixez, multipliez ou divisez, puis ajoutez ou soustrayez, dans cet ordre (si plusieurs modificateurs s'appliquent). (Règles de Base, 27.0)

modificateurs (jets) : De nombreuses règles vous permettent de modifier le résultat d'un jet de dé(s). Plusieurs modificateurs s'appliquent parfois au même jet. Les modificateurs de certains types de jets, comme les jets de touche et de blessure, sont plafonnés.

modificateurs de jet de blessure :

Additionnez tous les modificateurs du jet de blessure et plafonnez à +1 si le résultat est une valeur positive, ou -1 si le résultat est une valeur négative. (Règles de Base, 17.1)

modificateurs de jet de touche :

Additionnez tous les modificateurs du jet de touche et plafonnez à +1 si le résultat est une valeur positive, ou -1 si le résultat est une valeur négative. (Règles de Base, 17.1)

modificateurs de jet de sauvegarde :

Les modificateurs de jet de sauvegarde sont plafonnés à +1 mais il n'y a pas de plafond négatif. (Règles de Base, 17.1)

MONSTRE : Mot-clé d'unité. Les

MONSTRES sont des unités massives, souvent constituées d'une seule figurine, susceptibles d'avoir un impact considérable à elles seules.

mot-clé : Terme au **FORMAT MOT-CLÉ**, qui permet à son détenteur d'être identifié par d'autres règles. (Règles de Base, 5.1)

Mouvement Normal : Déplacez chaque figurine de l'unité d'autant de pouces que sa caractéristique de Mouvement, mais les figurines ne peuvent pas entrer en mêlée. (Règles de Base, 14.1)

Musicien : Tant qu'une unité contient des musiciens, si elle utilise l'ordre "Ralliement", faites un jet de ralliement supplémentaire d'un D6. (Figurines d'État-major, 2.0)

N'importe Quelle Phase (...):

Timing. Les deux joueurs peuvent utiliser des aptitudes ayant ce timing, peu importe qui est le joueur actif. (Règles de Base, 13.0)

niveau de puissance : Le chiffre entre parenthèses après le mot-clé **SORCIER** ou **PRÊTRE** qui détermine le nombre de sorts ou de prières qu'il peut utiliser ou dissiper à chaque phase. (Magie, 1.1)

objectifs : De nombreux plans de bataille demandent aux joueurs de capturer des points spécifiques du champ de bataille pour remporter la victoire. Les objectifs sont représentés par des pions ronds de 40 mm. Les figurines peuvent se déplacer et finir un mouvement sur un pion d'objectif. (Règles de Base, 32.0)

Occultant : Une unité derrière ou entièrement sur cet élément de terrain ne peut pas être choisie comme cible d'une attaque de tir, sauf si elle a **VOL**. (Terrain, 1.2)

optimisation : Type de règle de faction. Vous pouvez prendre 1 optimisation de chaque type pour votre armée. Vous ne pouvez pas prendre la même optimisation plus d'une fois, et vous ne pouvez pas donner plus de 1 optimisation du même type à la même armée. (Composition d'Armée, 4.1)

optimisations uniques : Types d'optimisations spéciaux auxquels certaines factions ont accès. Elles sont accompagnées de règles qui vous indiquent les unités qui peuvent les recevoir.

ordres : Aptitudes qui nécessitent de dépenser un certain nombre de points d'ordre pour les utiliser. (Ordres, 1.0)

outsider : Le joueur qui a le moins de points de victoire. En cas d'égalité, il n'y a pas d'outsider à ce round de bataille. (Règles de Base, 12.0)

Phase (...) Adverse : Timing. Phase pendant laquelle vous n'êtes pas le joueur actif. (Règles de Base, 13.0)

phases : Il y a 7 phases à chaque tour : Début du Tour, Phase des Héros, Phase de Mouvement, Phase de Tir, Phase de Charge, Phase de Mêlée, Fin du Tour. Les timings d'aptitudes peuvent être Votre Phase (vous êtes le joueur actif), Phase adverse (l'adversaire est le joueur actif) ou N'Importe Quelle Phase (l'un ou l'autre des joueurs est le joueur actif). (Règles de Base, 13.0)

phase de déploiement : Phase à laquelle les joueurs utilisent des aptitudes de **DÉPLOIEMENT** pour déployer leurs armées. (Règles de Base, 10.0)

pion : Les pions ne sont pas considérés comme des figurines au regard des règles. Leur fonction principale est de rappeler les effets persistants qui s'appliquent à des unités spécifiques. Hormis cela, ils peuvent être ignorés et déplacés s'ils gênent le jeu. (Règles de Base, 23.0)

placement : Quand on place une unité, toutes les figurines de l'unité doivent être placées, sinon, l'aptitude ne peut pas être utilisée. Une unité placée sur le champ de bataille à une phase autre que la phase de déploiement ne peut pas utiliser des aptitudes de **Mouvement** à la phase de mouvement du même tour. (Règles Spéciales, 24.0)

plan de bataille : Règles qui décrivent le scénario de la bataille et déterminent des choses comme le lieu de déploiement des armées, l'emplacement des objectifs, et les conditions de victoire. (Règles de Base, 9.0)

points d'ordre : Chaque joueur obtient 4 points d'ordre au début du round. L'outsider en a 1 de plus. (Ordres, 1.0)

Porte-étendard : Ajoutez 1 au score de contrôle des unités qui ont un ou plusieurs porte-étendards. (Figurines d'État-major, 3.0)

portée de cohésion : ½" horizontalement et n'importe quelle distance verticalement d'au moins 1 autre figurine si l'unité est composée de 1 à 6 figurines, ou d'au moins 2 autres figurines si l'unité est composée de 7+ figurines. (Règles de Base, 15.1)

portée de mêlée : portée de mêlée d'une figurine = 3" horizontalement et n'importe quelle distance verticalement d'une figurine. Portée de mêlée d'une unité = 3" horizontalement et n'importe quelle distance verticalement de toutes les figurines d'une unité. Une unité est en mêlée si une ou plusieurs figurines ennemies sont à portée de mêlée. (Règles de Base, 7.0)

poses : Nombre minimum d'aptitudes de **DÉPLOIEMENT** qu'un joueur peut utiliser pour placer son armée. Il est généralement égal au nombre de régiments de son armée plus le nombre d'unités auxiliaires de son armée. (Règles de Base, 10.1)

PRÊTRE : Unité pouvant utiliser des prières. (Magie, 1.0)

prière : Type d'aptitude spécial qui ne peut être utilisé que par des **PRÊTRES**. (Magie, 3.0)

profil de bataille: Informations importantes sur une unité, auxquelles vous devez vous référer si vous souhaitez l'ajouter à votre feuille d'armée, comme sa valeur en points, et la taille d'unité minimum. (Composition d'Armée, 1.3)

PROTECTION: Avant d'allouer un dégât à une unité qui a ce mot-clé, vous pouvez faire un jet de protection. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre entre parenthèses après **PROTECTION**, ce dégât est annulé et ignoré. (Règles de Base, 18.1)

Ralliement: Ordre, N'importe Quelle Phase des Héros, 1PO. Jetez 6 dés; pour chaque jet de 4+, gagnez 1 point de ralliement. Soit (1) pour chaque point de ralliement, ou dépensez autant de points de ralliement que la caractéristique de Santé de l'unité pour ramener 1 figurine tuée. (Ordres, 2.0)

ramener une figurine tuée: Placez la figurine tuée, avec 0 de dégât alloué et en cohésion avec son unité. Placez-la en mêlée uniquement si son unité est déjà en mêlée. (Règles de Base, 22.0)

Réaction: Après qu'une aptitude a été annoncée, les joueurs utilisent à tour de rôle les réactions éligibles qu'ils souhaitent. Puis l'effet de l'aptitude est résolu. (Règles de Base, 5.2)

Redéploiement: Ordre, 1PO. Déplacement d'un D6" à la phase de mouvement adverse. (Ordres, 3.0)

régiment: Groupe d'unités, comprenant 1 **HÉROS**, qui sont sélectionnées ensemble lors de la Composition d'Armée. Les régiments permettent à plusieurs unités d'être déployées en même temps. (Composition d'Armée, 3.1)

Régiment de Renom: Régiment fixe qui possède ses propres règles pour l'inclure dans une armée et peut aussi avoir une ou plusieurs aptitudes spéciales. (Composition d'Armée, 3.5)

règles de faction: Divisées en traits de bataille et en optimisations. Les traits de bataille sont des aptitudes s'appliquant à toute une armée, tandis que les optimisations sont données à des unités spécifiques.

Repli: Infligez D3 dégâts mortels à l'unité puis déplacez-la hors de mêlée. Elle ne peut pas utiliser les aptitudes "Tir" ni "Charge" au même tour. (Règles de Base, 14.1)

réserves/en réserve: Une unité placée en réserve est placée hors du champ de bataille et sera placée sur le champ de bataille après le début de la bataille. (Règles de Base, 24.1)

réserve de dégâts: Les dégâts infligés sont ajoutés à la réserve de dégâts de la cible jusqu'à ce que tous les dégâts infligés par l'aptitude aient été totalisés. Puis, chacun de ces dégâts est alloué un par un à l'unité cible. (Règles de Base, 17.0)

retirée du jeu/retirée du champ de bataille: Quand une figurine ou une unité est retirée du champ de bataille, elle n'a plus aucun effet sur la bataille, mais peut encore servir pour les aptitudes qui vous permettent de ramener des figurines ou de remplacer des unités.

round de bataille: La bataille dure un nombre de rounds précisé par le plan de bataille. Chaque round comporte 2 tours (1 par joueur), et chaque tour compte 7 phases. (Règles de Base, 11.0)

sauter: Les figurines peuvent sauter à la verticale depuis un élément de terrain jusqu'au champ de bataille. Elles peuvent ainsi couvrir n'importe quelle distance, mais cela met un terme à leur mouvement. (Règles de Base, 15.2.1)

score de contrôle: Le score de contrôle d'une unité se détermine en additionnant toutes les caractéristiques de Contrôle des figurines de l'unité contestant un objectif. Le score de contrôle d'une armée pour cet objectif se détermine en additionnant tous les scores de contrôle des unités de l'armée contestant cet objectif. (Règles de Base, 32.2)

séquence d'attaque: Faites les jets de touche, de blessure et de sauvegarde, puis déterminez les dégâts infligés. (Règles de Base, 17.0)

Soin/Soigner: Retirez autant de dégâts alloués à une unité que le nombre indiqué entre parenthèses après "Soin". (Règles de Base, 21.0)

SORCIER: Unité qui peut utiliser des sorts (Magie, 1.0)

sort: Type d'aptitude spécial que seuls les **SORCIERS** peuvent utiliser. (Magie, 2.0)

sort persistant: Type de manifestation convoquée par un **SORCIER**. (Magie, 7.0)

tactique de bataille: Tentée en utilisant l'aptitude "Manœuvre Tactique" au début de votre tour. Si elle est exécutée à la fin de votre tour, elle rapporte 4 points de victoire. (Tactiques de Bataille, 1.0)

territoire (dans/entièrement dans): Une unité est dans un territoire si la moindre partie du socle de n'importe quelle figurine de l'unité est dans ce territoire. Une unité est entièrement dans un territoire si toutes les parties des socles de chaque figurine de l'unité sont dans ce territoire. (Règles de Base, 9.1.2)

territoire neutre: Zone du champ de bataille qui n'appartient à aucun territoire de joueur. (Règles de Base, 9.1.2)

timing: Partie d'une aptitude qui indique quand elle peut être utilisée. Apparaît généralement sous la forme d'une barre colorée en haut de l'aptitude. (Règles de Base, 5.2)

Tir: Attaques avec armes de tir. Les unités ne peuvent pas tirer si elles sont en mêlée. (Règles de Base, 14.2)

tir au dé: Chaque joueur jette un D6; celui qui a le résultat le plus élevé gagne. En cas d'égalité, continuez de tirer au dé jusqu'à ce qu'un gagnant se dégage. (Règles de Base, 2.2)

Tir de Couverture: Ordre, 1PO. Tir à la phase de tir adverse, mais -1 aux jets de touche et doit cibler l'unité ennemie la plus proche. (Ordres, 4.0)

Tir en Mêlée: Aptitude d'arme. L'arme peut être utilisée pour des attaques de tir même si l'unité attaquante est en mêlée. (Règles de Base, 20.0)

touche critique: Jet de touche non modifié de 6. (Règles de Base, 17.0)

tours : Chaque round de bataille comprend 2 tours (1 par joueur), incluant chacun 7 phases. Le joueur dont c'est le tour est le joueur actif. (Règles de Base, 11.0)

trait de bataille : Type de règle de faction qui affecte généralement votre armée entière et reflète la façon dont votre faction combat, par opposition à des unités individuelles.

trait héroïque : Optimisation pouvant être donnée à un **HÉROS** de votre armée. (Composition d'Armée, 4.1)

trait de monture : Optimisation qui peut être donnée à un **HÉROS** montant une bête de guerre. (Composition d'Armée, 4.1)

tuée : Une figurine de l'unité est tuée chaque fois qu'on alloue à l'unité autant de dégâts que sa caractéristique de Santé. Chaque fois qu'une figurine est tuée, les dégâts alloués à l'unité sont remis à 0. S'il reste des dégâts dans la réserve de dégâts, continuez de les allouer et de retirer les figurines tuées jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de dégâts, ou qu'il n'y en ait plus assez pour tuer une figurine. (Règles de Base, 18.2)

tuée par : Une figurine est tuée par une unité quand une attaque ou une aptitude de cette unité a tué la figurine.

UNIQUE : Une unité avec ce mot-clé ne peut être incluse qu'une fois dans votre armée. (Composition d'Armée, 3.4)

unité : Groupe de figurines qui se déplacent et combattent ensemble. Une armée est constituée d'un certain nombre d'unités. Chaque unité a une charte qui détaille ses caractéristiques et ses aptitudes.

unité auxiliaire : Unité de votre feuille d'armée qui ne fait pas partie d'un régiment. (Composition d'Armée, 3.6)

unité de remplacement : Unité ramenée sur le champ de bataille après avoir été détruite. Même si on utilise les mêmes figurines, on considère que l'unité est entièrement nouvelle en termes de règles, sauf indication contraire. (Règles de Base, 24.2)

unité renforcée : Unité dont la taille minimum et le coût en points sont doublés quand vous l'ajoutez à une armée. Vous ne pouvez pas renforcer les unités dont la taille minimum est de 1. (Composition d'Armée, 3.3)

utilisée : Une aptitude a été **utilisée** une fois qu'elle a été annoncée, que son effet ait été résolu avec succès ou non. (Règles de Base, 5.2)

visible : Une figurine observatrice peut voir une unité cible si vous pouvez tracer une ligne droite depuis n'importe quel point de la figurine observatrice jusqu'à la figurine cible sans traverser d'objets, sauf les autres figurines de l'unité de la figurine observatrice. Une figurine est toujours visible d'elle-même. (Règles de Base, 6.0)

VOL : Mot-clé. Quand elles se déplacent, les unités qui peuvent voler ignorent les autres figurines et le terrain sur leur trajectoire. (Règles de Base, 15.4)

Votre (...) Phase : Timing. Seul le joueur actif peut utiliser des aptitudes qui ont ce timing. (Règles de Base, 13.0)



LISTE DE TERRAINS CITADEL

Cette liste vous indique quels types de terrain s'appliquent à quels éléments de terrain Citadel et le nombre de pièces de décor (Terrain, 1.7) qui les composent. De nouveaux terrains seront ajoutés à cette liste au fil des publications – voir warhammer-community.com pour la liste la plus récente. Notez que ces terrains ne sont pas tous disponibles, mais ils sont inclus dans cette liste pour les joueurs qui les ont. Si un élément de terrain possède plusieurs options de taille et de nombre de pièces de décor qui le compose, choisissez lesquelles s'appliquent avant de le placer.

Élément de Terrain	Type de Terrain	Pièces de Décor par Élément de Terrain	Taille
Ajoncs Barbelés	Obstacle	1-3	Petit-Grand
Aqualithe Purificateur	Site de Pouvoir	1	Moyen
Arche Ophidienne	Obstacle	1	Moyen
Autel de Slaanesh	Terrain de Faction	1	Petit
Autel des Crânes	Terrain de Faction	1	Petit
Autel Ravagé	Obstacle	1-2	Petit
Bassin de Frai en Ruine	Obstacle	1-2	Petit-Moyen
Belliforge Magmatique	Terrain de Faction	1	Petit
Bois Sauvage	Terrain Occultant	1-3	Petit-Grand
Bois Sauvage Éveillé	Terrain de Faction	1-3	Petit-Grand
Butte aux Fées	Terrain Occultant	1	Moyen
Camp de Drague-fosse	Obstacle	1-3	Petit
Camp de Pompe à Varanite	Obstacle	1-3	Petit-Grand
Chapelle	Site de Pouvoir	1	Petit
Chapelle Azyrite en Ruine	Obstacle	1-2	Petit-Grand
Chêne Nouveux Dévorant	Obstacle	1	Petit
Citadelle Bellidivinatoire	Site de Pouvoir	1	Grand
Colimaçon d'Éternité	Site de Pouvoir	1	Petit
Creuset d'Affrorteresse du Chaos	Zone de Terrain	1	Grand
Crypte de l'Orage Inaltérée	Zone de Terrain	1	Grand
Crypte de Sang	Obstacle	1-3	Petit-Moyen
Destin Brisé	Obstacle	1-3	Petit-Moyen
Domaine de Sigmar: Ruines Érodées (ruines)	Obstacle	1-3	Petit
Domaine de Sigmar: Ruines Érodées (statue de Sigmar)	Obstacle	1	Petit
Domaine de Sigmar: Temple Délabré	Zone de Terrain	1	Grand
Domaine de Sigmar: Trône de l'Orage Sacré	Zone de Terrain	1	Grand
Domicile en Ruine	Obstacle	1-2	Moyen-Grand
Écailles de Talaxis	Obstacle	1-3	Petit-Moyen
Épave de la Sombremer	Terrain de Faction	1-2	Petit
Estrade de la Mort du Dragon	Site de Pouvoir	1	Moyen
Fossequeule	Terrain de Faction	1	Moyen
Grande Marmite	Terrain de Faction	1	Moyen
Guet du Bois Nouveux	Obstacle	1-3	Petit
Gueule Nouveuse Immonde	Terrain de Faction	1	Petit
Idole des Anciens	Site de Pouvoir	1	Petit
Idole Gardienne	Obstacle	1	Petit
Jardin de Morr	Obstacle	1-3	Petit
Louftuaire de la Mauvaise Lune	Terrain de Faction	1	Moyen

Élément de Terrain	Type de Terrain	Pièces de Décor par Élément de Terrain	Taille
Machine Pénombrale	Site de Pouvoir	1	Petit
Machine Terraformatrice	Terrain de Faction	1	Petit
Maison en Chantier	Obstacle	1	Petit
Manoir Fortifié	Obstacle	1	Grand
Mausolée de l'Aura Cadavérique	Obstacle	1-3	Petit-Grand
Mausolée Sigmarite	Obstacle	1-3	Petit-Grand
Murs et Palissades	Obstacle	1-3	Petit-Grand
Nécrofort d'Affrorteresse du Chaos	Zone de Terrain	1	Grand
Nexus Chaotica	Terrain de Faction	1	Moyen
Nexus de la Dîme d'Os	Terrain de Faction	1	Grand
Occulum Numineux	Site de Pouvoir	1	Moyen
Pierre de Harde	Terrain de Faction	1	Petit
Plateforme Sigmarite	Site de Pouvoir	1	Grand
Porte de Royaume Menaçante	Site de Pouvoir	1	Petit
Prédateur et Proie	Obstacle	1-3	Petit-Moyen
Râteliers Épineux	Obstacle	1-3	Petit-Grand
Ruines Azyrites	Obstacle	2	Petit-Grand
Ruines Ésotériques	Obstacle	1-3	Petit-Grand
Sanctuaire Luminor	Terrain de Faction	1	Petit
Seuil de l'Orage	Terrain de Faction	1	Petit
Seuil d'Imprécation	Site de Pouvoir	1	Moyen
Sémaphore des Tourments	Terrain Occultant	1	Moyen
Siphon du Nexus	Site de Pouvoir	1	Petit
Square Azyrite Délabré	Obstacle	1-2	Petit-Grand
Temple des Crânes	Zone de Terrain	1	Grand
Terraformatrice en Ruine (Chênes Nouveaux)	Obstacle	1-3	Petit-Moyen
Terraformatrice en Ruine (Machine Terraformatrice)	Site de Pouvoir	1	Petit
Tour de Guet	Terrain Occultant	1	Petit
Tour de Mortepierre	Terrain Occultant	1	Grand
Trait de Royaume: Carcasse de Mégadroth	Obstacle	1-2	Petit
Trône d'Emprise Mystique	Site de pouvoir	1	Petit
Trône du Charnier	Terrain de Faction	1	Petit
Trou de Vermine	Terrain de Faction	1	Petit