

WARHAMMER UNDERWORLDS



LIVRE DE RÈGLES

SE PRÉPARER À JOUER

Bienvenue dans Warhammer Underworlds, un jeu d'escarmouche rapide de stratégie et de combat pour deux joueurs se déroulant sur les champs de bataille cachés des Royaumes Mortels. Chaque joueur commande une bande et affronte ses rivaux pour rassembler toute la gloire. Les règles sont faciles à apprendre et récompensent les joueurs expérimentés et rusés. Préparez votre bande et explorez les recoins sombres des Royaumes Mortels !

BUT DU JEU ET UTILISATION DE CE LIVRE DE RÈGLES

Le but du jeu est de marquer des **points de Gloire**, qu'on gagne en remplissant des objectifs et en éliminant des ennemis. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points de Gloire l'emporte ! Ce livre de règles explique comment jouer ; il est divisé en trois sections :

- ♦ **Se Préparer à Jouer** : Cette section détaille le matériel de la boîte, comment le disposer, et présente rapidement les concepts de base du jeu.
- ♦ **Règles de Base : Jouer une Partie (p. 12)** : Cette section explique comment jouer une partie de Warhammer Underworlds, ainsi que les règles usuelles.
- ♦ **Règles Avancées (p. 20)** : Cette section montre les interactions de règles inhabituelles dans les parties de Warhammer Underworlds.

NOTE DU CONCEPTEUR : RÈGLES EN GRAS

Certains termes apparaissent en **caractères gras**. Cela indique qu'ils sont importants pour les règles de Warhammer Underworlds. Chacun de ces termes se trouve dans l'index au dos de ce livre, pour s'y référer rapidement.

LA BANDE D'UN JOUEUR

Les **Combattants** sont représentés par des figurines Citadel. Assemblez-les à l'aide du guide de la boîte Warhammer Underworlds : Gardebraise.

Un joueur, un groupe de combattants, ses **cartes de combattant** (p. 8), sa **charte** (p. 8), et sa pile de Rivaux (p. 9) sont appelés collectivement une **bande**.

Les combattants de la bande d'un joueur sont des **combattants amis**. Les combattants de la bande de son adversaire sont les **combattants ennemis**.



PIONS

Les pions servent à noter diverses choses pendant une partie. Les règles vous diront quand et comment utiliser les pions. Pour l'instant, gardez-les à portée des joueurs.



Pion de point de Gloire



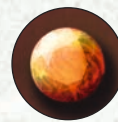
Pion de Tour



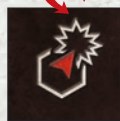
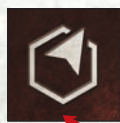
Pion de Dégâts



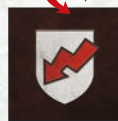
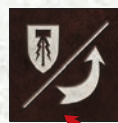
Pion de Résurrection



Pions génériques



Pion de Mouvement/Charge



Pion de Garde / Commotion



Pion d'élément

SYMBOLES DES DÉS

Prenez les 5 **dés d'Attaque** et les 3 **Dés de Sauvegarde** de la boîte Warhammer Underworlds : Gardebraise. Ils servent habituellement lors de la séquence de combat (p. 10). Pour l'instant, gardez-les à portée des joueurs.

Dés d'Attaque



Attaque Critique



Marteau



Épées



Flanqué



Encerclé

Dés de Sauvegarde



Sauvegarde Critique



Bouclier



Esquive



Flanqué



Encerclé



LE PLATEAU DE JEU

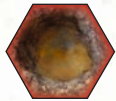
Prenez le plateau de jeu et placez-le entre les joueurs. Chaque face du plateau représente un **champ de bataille** différent, divisé en **cases**.

Un champ de bataille est constitué de **cases de départ**, de **cases de bord**, de **cases bloquées**, de **cases de commotion** et de **cases vides**. Les règles des cases se trouvent p. 15.

Case de départ



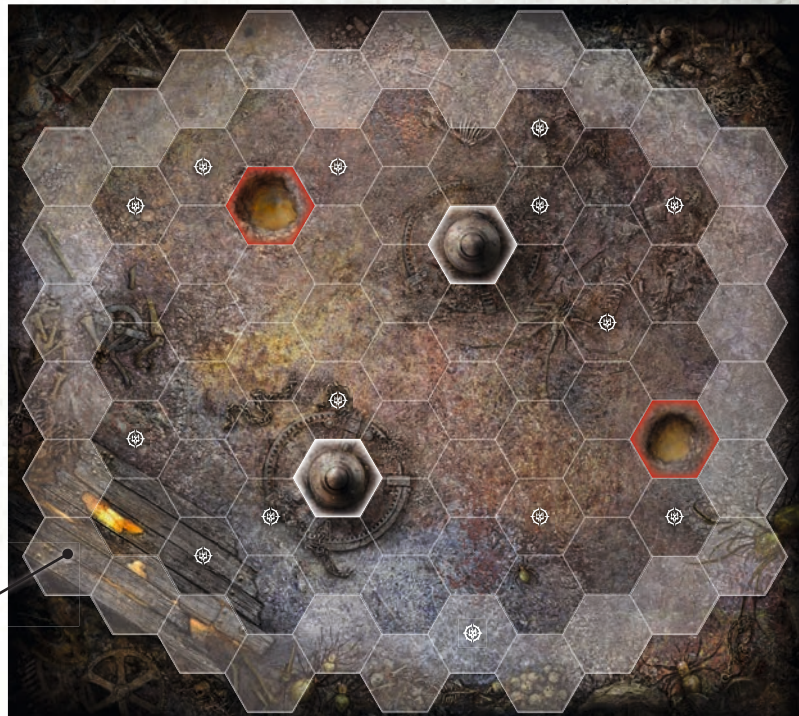
Case de commotion



Case bloquée



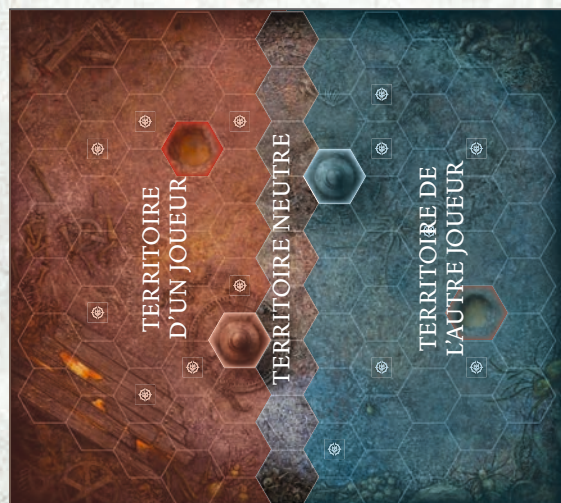
Case de bord



TERRITOIRES

Pendant la "Mise en Place" (p. 6), les joueurs déterminent leurs **territoires**. Les territoires des joueurs sont les deux moitiés du champ de bataille, comme indiqué en rouge et en bleu ci-dessous. Le territoire d'un joueur est son **territoire ami** et le territoire de son adversaire est le **territoire ennemi**.

Les cases qui ne sont pas colorées sur les schémas ci-dessous sont le **territoire neutre**. Le nombre de cases du territoire neutre change selon l'orientation du champ de bataille.



LES BANDES

Les courageux aventuriers qui explorent les souterrains des Royaumes Mortels sont à la fois téméraires et inconscients, mais ce sont des guerriers d'élite. Cette section explique de quoi est constituée une bande, ainsi que les concepts de base que vous allez utiliser pour jouer à Warhammer Underworlds.

CARTES DE CHARTE

Chaque bande a une carte de charte unique. Son recto détaille les **aptitudes** (voir ci-contre) qui donnent à la bande sa personnalité et son style de jeu, alors que le verso permet d'identifier facilement chaque combattant.

EXALTATION

Un combattant peut s'**Exalter** (★) en accomplissant des actes héroïques. Quand un combattant remplit la **condition d'Exaltation** de sa charte, retournez sa carte de combattant pour montrer son côté doré Exalté. Un combattant Exalté a de meilleures caractéristiques.

Certaines chartes ont une **condition de Non-exaltation**. Quand un combattant Exalté remplit cette condition, retournez sa carte de combattant pour montrer son côté gris **Non-exalté**.

CARTES DE COMBATTANT

Chaque combattant est représenté par une carte de combattant indiquant ses **caractéristiques** et **marques runiques** (voir ci-contre). Les caractéristiques déterminent la rapidité, la résistance et la précision du combattant, alors que les marques runiques servent à identifier les aptitudes du combattant. Assurez-vous que les deux joueurs ont leurs cartes de combattant et leur charte devant eux.

ARMES

Les **armes** d'un combattant se trouvent en bas de sa carte.

Les armes avec la marque runique (✕) sont des **armes de mêlée**. Les attaques des armes de mêlée sont des **Attaques de mêlée**.

Les armes avec la marque runique (≡) sont des **armes de tir**. Les attaques des armes de tir sont des **Attaques de tir**.

Les règles pour déterminer la **portée** et la **distance** se trouvent page 16.



LES PILES DE RIVAUX

Avant une partie de Warhammer Underworlds, chaque joueur choisit une **pile de Rivaux** de 32 cartes, composée de 12 **cartes d'Objectif** (les cartes dorées), qui lui indiquent comment marquer des points de Gloire, et de 20 **cartes de Pouvoir** (les cartes rouges), qui lui donnent accès à de puissantes aptitudes pour renverser le cours de la bataille.



Une pile de Pouvoirs inclut des Subterfuges et des Améliorations pour les bandes. Jouez la bonne carte au bon moment et voyez les plans de votre adversaire tomber à l'eau sous ses yeux déconfits!



Une pile d'Objectifs est le principal moyen pour marquer des points de Gloire. Chaque carte d'Objectif inclut une ou des conditions qu'une bande doit remplir pour vaincre ses rivaux.



Assaut
Flamboyant



Sentinelles de
Braisepierre



Pillage et
Rapine



Décompte pour
le Désastre

APTITUDES

Tout ce qu'un joueur ou un combattant peut faire est une aptitude – les plus répandues sont les **aptitudes de Base** (p. 9). Des aptitudes supplémentaires se trouvent sur les chartes et les cartes de Pouvoir.

APTITUDES INSTANTANÉES

Les aptitudes Instantanées, identifiées par le symbole d'Instantanéité (⚡), peuvent être jouées immédiatement avant ou après un événement indiqué par ladite aptitude.

NOTE DU CONCEPTEUR : NE VOUS PRESSEZ PAS !

Quand vous résolvez une aptitude, laissez le temps à votre adversaire (au moins quelques secondes) pour décider s'il utilise une aptitude Instantanée !

SÉQUENCER LES APTITUDES

Si un joueur a plusieurs aptitudes à résoudre en même temps, il choisit dans quel ordre les résoudre.

Si deux joueurs ont des aptitudes à résoudre en même temps, le joueur dont c'est le tour résout ses aptitudes en premier, puis son adversaire résout les siennes.

PUIS-JE UTILISER CETTE APTITUDE ?

Une aptitude ne peut être utilisée que si chacune des instructions données sur cette aptitude peut être résolue.

Exemple : Nyle veut Charger avec Ardorn. Toutefois, Ardorn s'est déjà déplacé à la même phase de combat et a un pion de Mouvement. Cela signifie qu'Ardorn ne peut pas Charger et que Nyle doit choisir un autre combattant pour Charger.

"NE PEUT PAS"

Si plusieurs aptitudes sont en conflit et que l'une stipule "ne peut pas", elle prend le pas sur les autres.

Exemple : Leigh veut jouer un Subterfuge qui lui permettrait de pousser un des combattants de Kelly. Toutefois, le combattant qu'il veut pousser est équipé d'une Amélioration qui dit qu'il ne peut pas être poussé. Pour jouer sa carte, Leigh doit choisir un des autres combattants de Kelly.

"MAIS MA CARTE DIT..."

Les aptitudes d'une carte peuvent contredire le livre de règles. Dans ce cas, les aptitudes de la carte prennent le pas, même si la règle du livre de règles stipule "ne peut pas".

Exemple : Leila joue un Subterfuge qui permet à un combattant ami de faire un Mouvement. Le combattant qu'elle choisit a un pion de Charge et ne peut pas faire de Mouvement. Toutefois, le Subterfuge de Leila prend le pas, donc elle peut résoudre ce Mouvement.

MARQUES RUNIQUES

Les Marques Runiques sont des symboles associés à certaines règles ou aptitudes. Les Marques Runiques se trouvent généralement sur les cartes de combattant, les chartes, les armes, les cartes d'Objectif et les cartes de Pouvoir. Elles signalent les aptitudes dont dispose un combattant ou une arme ou, dans le cas d'une d'Objectif, quels combattants peuvent remplir ses conditions.

Exemple : Tik Tik est le seul combattant des Tunneliers de Zikkitt avec la marque runique de sbire (S) sur sa carte. L'aptitude "Boum !" de la charte des Tunneliers de Zikkitt a cette marque runique, donc seul Tik Tik peut l'utiliser.

MISE EN PLACE

1. RASSEMBLER LES BANDES

Chaque joueur choisit une bande et une pile de Rivaux. Ils révèlent leurs choix et placent le matériel nécessaire devant eux. Chaque joueur sépare ensuite sa pile de Rivaux en une pile d'Objectifs (les cartes dorées) et une pile de Pouvoirs (les cartes rouges), et les pose face cachée.

Chaque joueur place ensuite un pion générique près de chaque aptitude de bande qui en nécessite un sur sa charte, comme indiqué par l'aptitude en question.



Exemple: Pendant l'étape Rassembler les Bandes, Phil choisit le Guet des Braises. Il prépare sa charte, ses cartes de combattant, ses figurines et une pile de Rivaux et les place devant lui. Il place aussi 4 pions de tour (p. 12) près de lui pour indiquer combien de tours il a joués à chaque round de bataille.

2. PIOCHER LA MAIN DE DÉPART

Chaque joueur mélange séparément ses piles d'Objectifs et de Pouvoirs, face cachée. Chaque joueur pioche ensuite 3 cartes d'Objectif et 5 cartes de Pouvoir – c'est la **main de départ**. La **main** d'un joueur ne doit pas être révélée à son adversaire.

Après que chaque joueur a pioché sa main de départ, il peut effectuer un **mulligan** pour tenter d'obtenir une meilleure main de départ.

FAIRE UN MULLIGAN

- ♦ Tout d'abord, le joueur met de côté face cachée toutes les cartes d'Objectif et/ou toutes les cartes de Pouvoir de sa main.
- ♦ Ensuite, il pioche autant de cartes équivalentes à celles qu'il a mises de côté.
- ♦ Enfin, il remélange les cartes mises de côté dans leurs piles.

NOTE DU CONCEPTEUR: DOIS-JE FAIRE UN MULLIGAN?

Recourir ou non à un mulligan est une décision difficile, car juger la qualité d'une main de départ est compliqué!

Lisez bien vos cartes. Si plusieurs cartes d'Objectif semblent trop difficiles à marquer, ou si vous avez plus de 2 cartes d'Amélioration (p. 13), il est sans doute préférable de faire un mulligan.

3. DÉTERMINER LES TERRITOIRES

Les joueurs tirent au dé (voir ci-dessous). Le vainqueur choisit quelle face du plateau de jeu sera le champ de bataille (p. 3) et quel sera son territoire. L'autre territoire sera celui de son adversaire.



TIRAU DÉ

Si une règle dit d'effectuer un tir au dé, chaque joueur jette un dé d'Attaque (p. 2) et leurs résultats sont comparés. Si le résultat d'un joueur bat celui de son adversaire, il remporte le tir au dé. En cas d'égalité, les joueurs relancent leur dé.

♦ bat tous les autres symboles.

♦ bat les symboles et .

♦ bat les symboles et .

♦ bat le symbole .



4. PLACER LES PIONS DE TRÉSOR

Le joueur qui n'a pas choisi son territoire mélange les pions d'élément avec leur numéro face cachée. Suivant les restrictions ci-dessous, les joueurs placent ainsi leurs pions d'élément: Le joueur qui n'a pas choisi son territoire place 1 pion d'élément avec son numéro face cachée sur une case vide. Ensuite, les joueurs placent tour à tour les pions d'élément avec leur numéro face cachée sur des cases vides:

♦ Un pion d'élément ne peut pas être placé sur une case de départ, bloquée, de commotion, de bord ou à 2 cases ou moins d'un autre pion d'élément.

♦ S'il est impossible de placer un pion d'élément, il peut être placé sur une case de bord.

♦ Une fois 5 pions d'élément placés, il doit y avoir au moins 1 pion d'élément sur le territoire de chaque joueur.

Une fois que 5 pions d'élément ont été placés, retournez-les pour révéler leur numéro. Un pion d'élément avec son numéro face visible est un **pion de trésor**.



Pion de Trésor

5. DÉPLOYER LES COMBATTANTS

En commençant par le joueur ayant placé le dernier pion d'élément, les joueurs placent tour à tour 1 combattant de leur bande sur une case de départ vide en territoire ami (p. 3). Un combattant placé sur une case de départ pendant la "Mise en Place" est **déployé**.

Si un joueur n'a plus de combattant à déployer, son adversaire termine de déployer les siens.

Une fois la séquence de "Mise en Place" terminée, vous êtes prêt à passer au premier round de bataille et à jouer à Warhammer Underworlds!

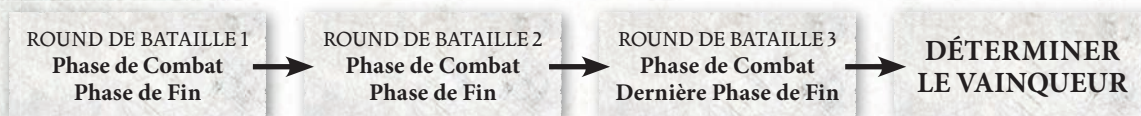


Case de départ

RÈGLES DE BASE : JOUER UNE PARTIE

Une partie de Warhammer Underworlds se joue en 3 rounds de bataille, puis on détermine le vainqueur. Chaque round de bataille consiste en une phase de combat suivie d'une phase de fin.

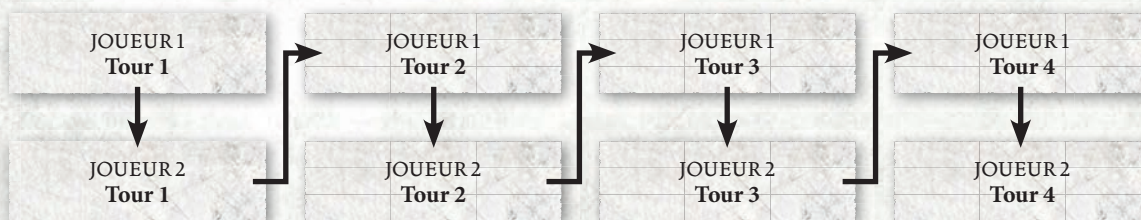
SÉQUENCE DE JEU



PHASE DE COMBAT

À chaque phase de combat, les joueurs résolvent tour à tour des aptitudes, comme déplacer leurs combattants et attaquer l'ennemi, jusqu'à ce que chaque joueur ait effectué 4 tours.

SÉQUENCE DE PHASE DE COMBAT



DÉTERMINER QUI A LE PREMIER TOUR

Au début de chaque round de bataille, les joueurs tirent au dé. Le vainqueur décide qui a le premier tour à cette phase de combat. L'autre joueur pioche 1 carte de Pouvoir et l'ajoute à sa main. De plus, aux rounds de bataille 2 et 3, si le résultat du tir au dé est une égalité, l'outsider gagne.

L'OUTSIDER

Un joueur est l'outsider si ses combattants amis tués ont une valeur combinée de leurs caractéristiques de Butin supérieure à celle de l'adversaire. Sinon, il n'y a pas d'outsider. Certaines aptitudes ne peuvent être utilisées que si un joueur est l'outsider.

ÉTAPES D'UN TOUR

Le tour d'un joueur se compose de deux étapes : une **étape d'Action** (ci-contre) suivie d'une **étape de Pouvoir** (p. 13). Après une étape de Pouvoir, le tour se termine et un autre commence.

PIONS DE TOUR

Pour éviter de perdre le compte du nombre de tours joués, au début de votre tour, retournez un de vos pions de tour.





ÉTAPE D'ACTION

Pendant une étape d'Action, le joueur dont c'est le tour choisit une aptitude de Base (voir ci-dessous) et la résout. Une étape d'Action se termine après avoir résolu l'aptitude de Base en question.

APTITUDES DE BASE

Les aptitudes de base sont des aptitudes communes auxquelles tous les combattants et joueurs ont accès. Elles ne peuvent pas être utilisées en dehors d'une étape d'Action. Certaines cartes et chartes donnent accès à des aptitudes de Base supplémentaires. Les aptitudes de Base sont identifiées par le symbole d'aptitude de Base (#).

MOUVEMENT

Le combattant se met en position.

Choisissez un combattant ami pour utiliser cette aptitude. Il peut se déplacer sur une case vide **adjacente**, et ce un nombre de fois inférieur ou égal à sa caractéristique de Mouvement. Ce combattant doit terminer son aptitude sur une case différente de là où il l'a commencée. Ensuite, donnez à ce combattant un pion de Mouvement. On dit que ce combattant a fait un Mouvement.



ATTAQUER

Le combattant cherche à tuer ses ennemis.

Choisissez un combattant ami pour utiliser cette aptitude. Il est l'**attaquant**. Choisissez 1 des armes de l'attaquant. Choisissez un combattant ennemi visible à portée de l'arme choisie pour être la **cible**. Résolez alors la **séquence de combat** (p. 14). On dit que ce combattant ami a Attaqué.

CHARGE

Poussant son cri de guerre, le guerrier se jette au combat.

Choisissez un combattant ami sans pion de Mouvement ni de Charge pour utiliser cette aptitude. Retirez-lui tous ses pions de Garde éventuels. Ensuite, il fait un Mouvement, puis donnez-lui un pion de Charge au lieu d'un pion de Mouvement. Enfin, ce combattant Attaque. Après qu'il a Attaqué, on dit qu'il a Chargé.



GARDE

Le combattant se tient prêt à tenir sa position face à ses assaillants.

Choisissez un combattant ami pour utiliser cette aptitude. Donnez-lui un pion de Garde.



FOCALISATION

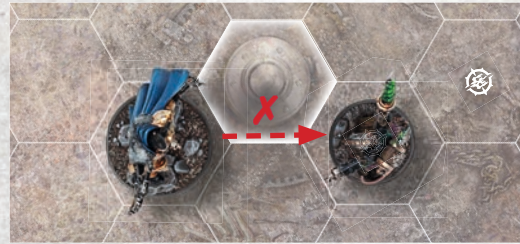
La bande évalue la situation et agit en conséquence.

Vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes de votre main, puis, pour chaque carte défaussée, piochez une carte du même type. Enfin, vous pouvez piocher 1 carte de Pouvoir supplémentaire. On dit que vous vous êtes Focalisé.

VISIBILITÉ

Pour vérifier qu'une case est **visible** par un combattant, tracez une ligne droite imaginaire depuis le centre de la case du combattant vers le centre de la case en question. Si cette ligne traverse ou touche au moins une case bloquée, la case en question n'est pas visible par le combattant. Sinon, cette case et tout ce qui s'y trouve sont visibles par le combattant.

Un combattant ne bloque pas la visibilité, et il est toujours visible de lui-même.



PIONS DE CHARGE

Un combattant avec un pion de Charge ne peut pas faire de Mouvement, Attaquer ni se mettre en Garde sauf si tous les combattants amis ont un pion de Charge.



NOTE DU CONCEPTEUR : PUIS-JE CHARGER ?

Charger est une aptitude de Base qui nécessite qu'un joueur résolve l'aptitude Mouvement puis l'aptitude Attaquer. Un combattant ne peut Charger que s'il peut résoudre ces deux aptitudes, l'une après l'autre. Si pour n'importe quelle raison il ne peut pas résoudre une de ces deux aptitudes pendant sa Charge, alors il ne peut pas Charger.

SÉQUENCE DE COMBAT

La séquence de combat sert à déterminer si une attaque réussit, rate ou se termine sur une égalité.

LE JOUEUR DE L'ATTAQUANT

CHOISIT UNE APTITUDE D'ARME :

1

Si l'arme choisie a 1 ou plusieurs **aptitudes d'Arme** (p. 11), le joueur de l'attaquant peut choisir 1 aptitude d'Armes à utiliser pour Attaquer.

FAIRE LE JET D'ATTAQUE :

2

Le joueur de l'attaquant jette autant de dés d'Attaque que la caractéristique de Dés (p. 4) de l'arme choisie.

FAIRE LE JET DE SAUVEGARDE :

3

Le joueur de la cible jette autant de Dés de Sauvegarde que la caractéristique de Sauvegarde de la cible.

DÉTERMINER LA RÉUSSITE :

4

Comptez le nombre de **réussites** des jets d'Attaque et de Sauvegarde (voir à droite).

Si le jet d'Attaque contient plus de réussites, l'Attaque réussit (✓). En cas d'égalité, l'Attaque est une égalité (−). Si le jet de Sauvegarde contient plus de réussites, l'Attaque échoue (✗).

COMPTER LES RÉUSSITES

Jet d'Attaque : Comptez les résultats ☉. Ensuite, comptez les résultats correspondant au symbole de Dé de l'arme choisie (♣ ou ✕). Enfin, si la cible est **Flanquée** et/ou **Encerclée**, comptez les résultats correspondant au symbole de Dé en question.

Jet de Sauvegarde : Comptez les résultats ☉. Ensuite, comptez les résultats correspondant au symbole de Dé de la caractéristique de Sauvegarde de la cible (♣ ou ♣). Enfin, si l'attaquant est **Flanqué** et/ou **Encerclé**, comptez les résultats correspondant au symbole de Dé en question.

Chaque symbole compté est une réussite.

ATTAQUE RÉUSSIE



Infligez à la cible autant de **dégâts** (p. 12) que la caractéristique de Dégâts (★) de l'arme choisie. Vérifiez ensuite si la cible est **tuée** (p. 12). Si elle n'est pas tuée, elle peut être **repoussée** (p. 12). Enfin, la séquence de combat se termine.

ÉGALITÉ



L'Attaque échoue. Ensuite, la cible peut être repoussée (p. 12). Enfin, la séquence de combat se termine.

ATTAQUE RATÉE



L'Attaque échoue. Rien ne se passe et la séquence de combat se termine.

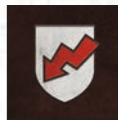
APTITUDES ADDITIONNELLES DE LA SÉQUENCE DE COMBAT

Parfois, un joueur aura accès à des aptitudes additionnelles qu'il pourra utiliser pendant la séquence de combat. Les plus répandues sont **Submerger** et **Tenir Bon** (p. 12). Chaque combattant a accès à ces aptitudes.



PIONS DE COMMOTION

Vous pouvez relancer 1 dé d'un jet d'Attaque si la cible a au moins 1 pion de Commotion.



PIONS DE GARDE

Les résultats et sont des réussites pour le jet de Sauvegarde si la cible a un pion de Garde. De plus, elle ne peut pas être repoussée. Un combattant avec un pion de Garde ne peut pas en recevoir un deuxième.



FLANQUÉ ET ENCERCLÉ

Pendant une partie de Warhammer Underworlds, les combattants amis aident leurs alliés et gênent leurs ennemis en les flanquant et en les encerclant.

FLANQUÉ

Jet d'Attaque: Les résultats sont des réussites pour un jet d'Attaque si la cible est Flanquée. S'il y a 1 combattant ennemi autre que l'attaquant adjacent à la cible, celle-ci est Flanquée.

Jet de Sauvegarde: Les résultats sont des réussites pour un jet de Sauvegarde si l'attaquant est Flanqué. S'il y a 1 combattant ennemi autre que la cible adjacent à l'attaquant, celui-ci est Flanqué.

ENCERCLÉ

Jet d'Attaque: Les résultats et sont des réussites pour un jet d'Attaque si la cible est Encerclée. S'il y a au moins 2 combattants ennemis autres que l'attaquant adjacents à la cible, celle-ci est Encerclée et Flanquée.

Jet de Sauvegarde: Les résultats et sont des réussites pour un jet de Sauvegarde si l'attaquant est Encerclé. S'il y a au moins 2 combattants ennemis autres que la cible adjacents à l'attaquant, celui-ci est Encerclé et Flanqué.



APTITUDE D'ARME

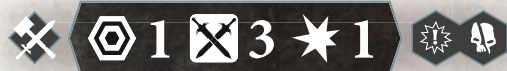
Certaines armes ont des marques runiques qui donnent accès au joueur de l'attaquant à une aptitude d'Arme qu'ils peuvent utiliser à l'étape 1 de la séquence de combat.

Ces marques runiques se trouvent généralement à côté de l'arme sur une carte de combattant. Certaines cartes de Pouvoir donnent à une arme une marque runique supplémentaire. Si une arme a plusieurs marques runiques, le joueur de l'attaquant peut décider quelle aptitude d'arme il utilise, mais il ne peut en choisir qu'une seule jusqu'à ce que l'Attaque soit résolue.

APTITUDE CRITIQUE D'ARME

Certaines armes ont des marques runiques précédées d'un . C'est alors une **Aptitude critique d'Arme**. On choisit d'utiliser une Aptitude critique d'Arme comme les autres Aptitudes d'arme, et ses effets sont similaires, cependant ces derniers ne se déclenchent que si le jet d'Attaque obtient au moins un résultat .

Exemple: Pendant une Attaque, Artemis choisit une arme qui a les marques runique (Critique Létal, voir ci-dessous). Il joue alors un Subterfuge Instantané qui donne à cette arme Fracassant (). À l'étape 1 de la séquence de combat suivante, Artemis peut choisir une aptitude d'Arme, mais pas les deux. Il choisit Fracassant, donc les résultats ne seront pas des réussites lors du jet de Sauvegarde contre cette Attaque.



FRACASSANT

Les résultats ne comptent pas comme des réussites dans le jet de Sauvegarde.

INÉVITABLE

Les résultats ne comptent pas comme des réussites dans le jet de Sauvegarde.

BRUTAL

Les résultats et ne comptent pas comme des réussites dans le jet de Sauvegarde.

LÉTAL

L'arme de ce combattant a +1 Dégât pour cette Attaque.

COMMOTION

Si l'Attaque réussit, donnez un pion de Commotion à la cible.

AGRIPPER

Si la cible peut être repoussée, à la place, elle peut être poussée d'une case.

INFLIGER DES DÉGÂTS

Quand une arme ou une aptitude inflige des dégâts à un combattant, donnez-lui un nombre de pions de dégâts (voir à droite) égal à la caractéristique de Dégâts de l'arme choisie ou du nombre de dégâts indiqué par l'aptitude. Après avoir infligé ces dégâts au combattant, vérifiez s'il est tué (voir ci-dessous).



Pion de dégâts

TUÉ

Si un combattant a un nombre de pions de dégâts supérieur ou égal à sa caractéristique de Santé, il est tué. Retirez-le, ainsi que ses pions, immédiatement du champ de bataille, retirez tout pion de sa carte de combattant et de ses Améliorations, défaussez ses Améliorations (p. 18), puis il devient Non-exalté (p. 8). Un combattant tué ne peut pas utiliser d'aptitudes et ne peut pas aider à marquer des cartes d'Objectif sauf si le contraire est spécifié. Enfin, ignorez les combattants tués pour toutes les règles, sauf si le contraire est spécifié.

BUTIN

Quand un combattant ennemi est tué, gagnez un nombre de points de Gloire égal à la caractéristique de Butin du combattant tué.



Pion de point de Gloire

QUI A INFLIGÉ DES DÉGÂTS ?

Parfois, il vous faudra déterminer quelle est la source des dégâts. Quand des dégâts sont infligés par une Attaque, ce sont l'attaquant et l'arme choisie pour l'Attaque qui infligent les dégâts. Si ces dégâts tuent la cible, celle-ci compte comme ayant été tuée par l'attaquant et son arme.

Quand des dégâts sont infligés par une aptitude autre qu'une Attaque, c'est cette aptitude qui inflige les dégâts. Si ces dégâts tuent la cible, celle-ci compte comme ayant été tuée par cette aptitude.

REPOUSSER

Si le nombre de réussites d'un jet d'Attaque est supérieur ou égal au nombre de réussites du jet de Sauvegarde, et qu'il y a au moins une réussite dans ce jet d'Attaque, le joueur de l'attaquant peut utiliser l'aptitude suivante :

Repousser : Poussez la cible de 1 case en l'éloignant de l'attaquant. On dit que la cible a été repoussée.

SUBMERGER

Si un jet d'Attaque contient plus de résultats  que le jet de Sauvegarde, une fois la cible repoussée ou tuée, l'attaquant peut utiliser l'aptitude suivante :

Submerger : Poussez l'attaquant de 1 case. Cette poussée doit se terminer sur la case où était la cible.

NOTE DU CONCEPTEUR : EST-CE QUE REPOUSSER ET SUBMERGER SONT DES APTITUDES D'ARME ?

Repousser et Submerger ne sont pas des aptitudes d'Arme, et peuvent servir en plus de l'aptitude d'Arme choisie.

TENIR BON

Si le jet de Sauvegarde d'une cible obtient plus de résultats  que le jet d'Attaque, la cible peut utiliser l'aptitude suivante :

Tenir Bon : L'arme de l'attaquant a -1 Dégât pour cette Attaque et la cible ne peut pas être repoussée.

POUSSER

Si une aptitude vous dit de pousser un combattant, poussez sa figurine sur une case vide adjacente, et ce autant de fois qu'indiqué par l'aptitude.

La direction de la poussée est décidée par le joueur qui pousse le combattant, sauf mention contraire.

Une poussée doit se terminer sur une case différente de celle où elle a commencé.

Si un combattant est censé être poussé sur une case occupée ou bloquée (p. 20), rien ne se passe.

NOTE DU CONCEPTEUR : UNE POUSSÉE EST-ELLE UN MOUVEMENT ?

Une poussée n'est pas un Mouvement. Ne donnez pas au combattant un pion de Mouvement après qu'il a été poussé.



ÉTAPE DE POUVOIR

Après l'étape d'Action d'un joueur vient son étape de Pouvoir.

Lors d'une étape de Pouvoir, les joueurs effectuent tour à tour une des choses suivantes, en commençant par le joueur dont c'est l'étape de Pouvoir :

- ♦ Jouer une carte de Pouvoir de sa main
- ♦ Utiliser une aptitude de sa charte
- ♦ Utiliser l'aptitude Fouiller (voir à droite)
- ♦ Passer (ne rien faire)

Une fois que les deux joueurs ont passé successivement, l'étape de Pouvoir se termine et le tour suivant commence.

JOUER UNE CARTE DE POUVOIR

Les cartes de Pouvoir sont de deux types :

les **Subterfuges** et les **Améliorations**.

Les Subterfuges sont des aptitudes souvent résolues aussitôt ou qui **persistent** pendant une durée déterminée (p. 17). Les Améliorations sont données aux combattants amis et leur donnent accès à de nouvelles aptitudes, souvent permanentes, ou modifient de leurs caractéristiques.

1. Symbole d'Amélioration
2. Symbole de Subterfuge
3. Nom de la carte
4. Texte d'aptitude
5. Valeur en Gloire
6. Symbole de pile de Rivaux

JOUER DES SUBTERFUGES

Pour jouer un Subterfuge, révélez-le et suivez les instructions du texte d'aptitude de la carte. Ensuite, défaussez cette carte. Une fois qu'un Subterfuge a été défaussé, il a été résolu.

SUBTERFUGES INSTANTANÉS

Ces Subterfuges, identifiés par le symbole d'Instantanéité (⚡) à côté du nom de la carte, sont des Aptitudes Instantanées (p. 5) pouvant être jouées aussitôt avant ou aussitôt après l'événement indiqué par le Subterfuge Instantané.

JOUER DES AMÉLIORATIONS

Pour jouer une Amélioration, révélez-la et **équipez** un combattant ami de cette Amélioration en la plaçant à côté de sa carte de combattant.

La valeur totale en Gloire des Améliorations qui équipent une bande ne peut pas dépasser le nombre de points de Gloire actuel de la bande.

FOUILLER

Fouiller permet à un combattant de retourner un pion d'élément sur lequel il se trouve. Une bande ne peut Fouiller qu'une fois à chaque étape de Pouvoir.

FOUILLER

Le combattant découvre, ou dissimule, des trésors et des secrets.

Choisissez un combattant ami sur un pion d'élément pour utiliser cette aptitude. Retournez ce pion d'élément puis donnez à ce combattant un pion de Commotion. Ce combattant a Fouillé.

Quand un combattant Fouille, si ce pion d'élément est un pion de trésor, il devient un **pion de couvert** (p. 15) et vice versa.

NOTE DU CONCEPTEUR : EST-CE UN PION DE TRÉSOR ?

Un pion d'élément n'est un pion de trésor que si sa face numérotée est visible. C'est important notamment si vous avez une carte d'Objectif qui vous demande de tenir un pion de trésor !



PHASE DE FIN

Une fois que les deux joueurs ont joué quatre tours lors d'un round de bataille, on passe à la **phase de fin**. Lors de celle-ci, ils suivent la séquence ci-dessous, en commençant par celui qui a eu le premier tour à la phase de combat :

SÉQUENCE DE PHASE DE FIN

1. **Marquer des cartes d'Objectif** : Vérifiez chaque carte d'Objectif de votre main. Si vous avez rempli les conditions d'une carte d'Objectif, vous pouvez la marquer. Pour cela, révélez-la et gagnez un nombre de points de Gloire égal à sa valeur de Gloire. Ensuite, placez les cartes marquées face visible à côté de votre pile d'Objectifs. C'est votre **pile d'Objectifs marqués**.
2. **Équiper des Améliorations** : Jouer des Améliorations (voir ci-contre).
3. **Défausser des cartes** : Vous pouvez défausser n'importe quel nombre de cartes de votre main.
4. **Piocher des cartes d'Objectif** : Piocher des cartes d'Objectif jusqu'à en avoir 3 en main.
5. **Piocher des cartes de Pouvoir** : Piocher des cartes de Pouvoir jusqu'à en avoir 5 en main.

Ensuite, les joueurs retirent leurs pions de Mouvement, de Charge, de Garde et de Commotion du champ de bataille et retournent leurs pions de tour.

La phase de fin est terminée et un nouveau round débute.

CARTES D'OBJECTIF INSTANTANÉ

Contrairement aux autres cartes d'Objectif qui sont marquées à la phase de fin, quand la condition d'une carte d'Objectif Instantané est remplie, si un joueur a une telle carte en main, il doit la marquer immédiatement. Un Objectif Instantané est indiqué par le symbole d'Instantanéité (⚡).

Après qu'un joueur a marqué une carte d'Objectif Instantané, il pioche immédiatement une carte d'Objectif. Si celle-ci est un Objectif Instantané, il ne peut pas être marqué avant le début du tour suivant.

NOTE DU CONCEPTEUR :

TOMBER À COURT DE CARTES

Il est possible que pendant une partie, un joueur tombe à court de cartes pour l'une de ses piles, voire les deux.

Si un joueur doit piocher une carte mais que la pile en question est vide, il ne pioche rien. Les cartes défaussées ne sont pas remélangées dans leur pile.

ROUNDS DE BATAILLE 2 ET 3

Les rounds de bataille 2 et 3 se jouent comme le round de bataille 1. Toutefois, à la phase de fin du round de bataille 3, appliquez les règles suivantes.

LA DERNIÈRE PHASE DE FIN

À la dernière phase de fin, chaque joueur ne joue que les étapes 1 et 2 de la séquence de phase de fin. Une fois que les deux joueurs ont suivi ces étapes, la partie se termine.

DÉTERMINER LE VAINQUEUR

Le joueur avec le plus de points de Gloire à la fin de la partie remporte une victoire majeure.

En cas d'égalité de points de Gloire :

- ♦ Si un seul joueur a encore des combattants, il remporte une victoire mineure.
- ♦ Sinon, additionnez la valeur des pions de trésor tenus par chaque bande. Le joueur dont la bande a le total le plus élevé remporte une victoire mineure.
- ♦ Sinon, les joueurs additionnent les caractéristiques de Butin de leurs combattants survivants. Celui avec le total le plus élevé remporte une victoire mineure.
- ♦ Sinon, la partie est une égalité.

NOTE DU CONCEPTEUR :

LA MORT N'EST PAS LA FIN !

Cela peut sembler bizarre, mais vous ne gagnez pas automatiquement si vous tuez tous les combattants ennemis. Vous devez mener à bien tous les rounds de bataille, ainsi, les joueurs ne peuvent pas ignorer leurs cartes d'Objectif.



RÈGLES AVANCÉES

Cette section détaille des règles et interactions qui ne se présentent pas à chaque partie de Warhammer Underworlds, et ajoute des clarifications aux Règles de Base lorsqu'elles interagissent avec des aptitudes, des effets, etc.

SOIGNER

Certaines aptitudes vous permettent de **soigner** un combattant. Dans ce cas, retirez 1 pion de dégât de ce combattant. Quand un combattant indemne (voir à droite) est soigné, rien ne se produit.

TYPES DE CASES

Une partie de Warhammer Underworlds a lieu sur un champ de bataille constitué de cases hexagonales. Les pions d'élément et les combattants sont placés sur les cases. Une case ne peut pas contenir plus d'un combattant. De plus, une case peut être une case de bord en plus de tout autre type de case. Il en va de même des cases occupées et des cases vides.

CASES DE DÉPART

Les cases qui contiennent le symbole Warhammer Underworlds (☸) sont des cases de départ.

CASES DE BORD

Les cases qui forment le bord du champ de bataille sont des cases de bord.

CASES BLOQUÉES

Les cases avec une ligne blanche épaisse sont des cases bloquées. Un combattant ne peut pas se déplacer sur ou à travers une case bloquée, et celle-ci bloque la visibilité (p. 13).

CASES DE COMMOTION

Les cases avec une ligne rouge épaisse sont des cases de commotion. Si un combattant entre ou est placé sur une case de commotion, donnez-lui un pion de Commotion.

CASES OCCUPÉES

Une case contenant un combattant est une **case occupée**.

CASES VIDES

Si une case n'est pas occupée ni bloquée, c'est une case vide.



PIONS D'ÉLÉMENT

Les pions d'élément sont double face. La première face est un pion de trésor, l'autre un pion de couvert.

PIONS DE TRÉSOR

Un pion de trésor représente un point stratégique. On dit d'un combattant qui est sur un pion de trésor qu'il le tient.

PIONS DE COUVERT

Les pions de couvert représentent des points défendables. Les résultats ☸ comptent comme des réussites pour les jets de Sauvegarde d'un combattant sur un pion de couvert.

MARQUES RUNIQUES COMMUNES

Vol (☸): Un combattant avec la marque runique de vol peut se déplacer à travers des cases occupées et n'est pas affecté par les cases de commotion quand il utilise l'aptitude Mouvement.

Leader (☷): Chaque bande a un combattant avec la marque runique de leader. Certaines cartes peuvent se référer au leader d'une bande.

DÉGÂTS

Un combattant avec au moins 1 pion de dégât est **blessé**. Un combattant blessé est aussi **vulnérable** dans le cas où 1 pion de dégât supplémentaire suffirait à le tuer. Un combattant sans pion de dégât est **indemne**.

EXALTATION ET NON-EXALTATION

Si un combattant Non-exalté doit devenir Non-exalté, il ne se passe rien. Si un combattant Exalté s'Exalte, il ne se passe rien.

RÉSURRECTION

Certaines aptitudes permettent aux combattants d'être **Ressuscités**. Quand cela arrive, le combattant Ressuscité est placé sur une case vide spécifiée par l'aptitude. Un combattant Ressuscité reçoit un pion de Résurrection et a une caractéristique de Butin de 0.

CARTE D'INTRIGUE

Certaines piles de Rivaux ont une carte d'intrigue qui introduit des règles additionnelles ou des mécaniques nouvelles lorsqu'un joueur utilise cette pile de Rivaux.

CLARIFICATIONS DE RÈGLES

ADJACENT

Adjacent est un terme utilisé pour décrire 2 cases, combattants ou pions d'élément au contact l'un de l'autre. Les choses comme les combattants ou les pions d'élément situés sur des cases adjacentes sont de facto adjacents. Par contre, une chose n'est pas adjacente à elle-même.

Quand une aptitude nécessite qu'un joueur détermine l'adjacence entre plusieurs choses (comme des combattants, des pions ou des cases), l'adjacence ne peut pas être déterminée entre des choses que l'aptitude ne nomme pas.

Exemple: Une aptitude dit "Choisissez 2 combattants. Poussez-les chacun d'une case afin qu'ils soient adjacents." Après les poussées, les combattants doivent être adjacents, et rien d'autre n'est pris en compte dans l'adjacence car la carte parle juste des combattants.

PORTÉE ET DISTANCE

Quand vous déterminez la distance entre 2 cases, utilisez la distance la plus courte possible (en comptant les cases bloquées).

*B est à 1 case de A.
B est éloigné de 1 case de A.*

*C est à 2 cases de A.
C est éloigné de 2 cases de A.*

*D est à 4 cases de A.
D est éloigné de 4 cases de A.*

Un combattant sur la case A ne pourrait cibler qu'un combattant sur la case C s'il avait une arme de Portée 2+ à moins d'utiliser l'aptitude Charge. Le même combattant aurait besoin d'une caractéristique de Mouvement de 3 pour atteindre la case D.



"ÉLOIGNER DE" ET "RAPPROCHER DE"

Si une règle dit qu'un combattant doit se Déplacer ou être poussé en l'éloignant de quelque chose (comme un combattant, un pion ou une case), chaque case sur laquelle entre ce combattant dans le cadre de ce Mouvement ou de cette poussée doit l'éloigner de la chose en question.

Exemple 1: Le combattant A repousse le combattant B. Ce dernier peut être repoussé sur toutes les cases marquées d'un ✓, car elles sont toutes plus éloignées de l'attaquant.

Pareillement, si une règle dit qu'un combattant doit se Déplacer ou être poussé en le rapprochant de quelque chose (comme un combattant, un pion ou une case), chaque case sur laquelle entre ce combattant dans le cadre de ce Mouvement ou de cette poussée doit le rapprocher de la chose en question.

Exemple 2: Le joueur du combattant B a joué une carte de Pouvoir qui lui permet de pousser un combattant ami de 1 case en le rapprochant d'un combattant ennemi. Il choisit de pousser le Combattant B en le rapprochant du Combattant A. Le Combattant B peut être poussé sur les cases marquées d'un ✓, car elles sont toutes plus proches du Combattant A.



APTITUDES PERSISTANTES

Les effets de la plupart des aptitudes s'appliquent aussitôt qu'elles sont utilisées, tandis que d'autres effets peuvent persister.

- ♦ Certaines aptitudes persisteront pour une durée précise (ex. "jusqu'à la fin du round de bataille").
- ♦ Si une aptitude qui persiste spécifie plus d'un événement jusqu'auquel elle persiste, elle persiste jusqu'à ce que le premier de ces événements se produise.
- ♦ D'autres aptitudes persistent jusqu'au "prochain" événement (ex. "la prochaine étape d'Action"). Les effets de ces aptitudes ne s'appliquent que jusqu'à cet événement.
- ♦ Les aptitudes ne peuvent pas persister au-delà de la fin du round de bataille, sauf mention contraire (ex. "jusqu'à la fin de la partie"). Ces effets persistent jusqu'à ce que la dernière étape de Pouvoir du round de bataille actuel soit terminée.
- ♦ Les aptitudes des cartes de charte et des cartes d'Intrigue durent pendant toute la partie, sauf si le contraire est spécifié.

Quand on joue Subterfuge avec une aptitude ayant une durée, il est résolu et défaussé normalement (p. 13).

JOUER DES APTITUDES INSTANTANÉES

Si les deux joueurs ont des Aptitudes Instantanées pouvant être jouées en même temps, en commençant par le joueur dont c'est le tour, les joueurs jouent tour à tour ces aptitudes, une par une, jusqu'à ce qu'ils passent tous les deux d'affilée. Ensuite, résolvez-les normalement (p. 5).

PILES DE CARTES ET DE DÉFAUSSE

Les cartes défaussées forment une deuxième pile placée face visible à côté de leur pile d'origine, créant ainsi une **pile de défausse d'Objectifs** et une **pile de défausse de Pouvoirs**. Un joueur peut regarder à tout moment n'importe quelle pile de défausse pendant la partie.

MODIFICATEURS

Les **Modificateurs** changent les valeurs ou les symboles sur les cartes. Tous les modificateurs se cumulent, donc si une caractéristique subit plusieurs modificateurs, appliquez-les tous. Toutefois, une Caractéristique ne peut pas descendre en dessous de 1, sauf mention contraire.

MODIFICATEURS NUMÉRIQUES

En fonction de leur valeur, les modificateurs numériques améliorent ou dégradent une caractéristique.

Exemple: Un combattant avec une caractéristique de Mouvement de 3 sur sa carte de combattant s'équipe d'une Amélioration qui lui donne +1 en Mouvement. Sa caractéristique de Mouvement est désormais de 4.

MODIFICATEURS FIXES

Un tel modificateur fixe une caractéristique à une valeur précise. Appliquez toujours ces modificateurs en premier.

Si plusieurs aptitudes sont censées fixer la même caractéristique à des valeurs différentes, l'aptitude jouée le plus récemment prend le pas tant qu'elle fait effet.

Exemple: Une Amélioration fixe la caractéristique de Mouvement d'un combattant à 5. Ensuite, son adversaire joue un Subterfuge qui fixe toutes les caractéristiques de Mouvement à 1 à la prochaine étape d'Action. Ce Subterfuge prend le pas et la caractéristique de Mouvement de ce combattant devient 1 jusqu'à ce que le Subterfuge ne fasse plus effet, après quoi elle reviendra à 5. Si l'Amélioration avait été jouée après le Subterfuge, la caractéristique de Mouvement du combattant aurait été de 5 malgré le Subterfuge.

MODIFICATEURS DES SYMBOLES DE DÉS

Certains modificateurs changent le symbole de Dé qu'un joueur doit obtenir pour avoir une réussite lors d'un d'Attaque ou de Sauvegarde.

Exemple: Un Subterfuge fixe le symbole de Dé à ✕ pour la prochaine Attaque. Au cours de celle-ci, si l'arme d'un combattant touche normalement sur 7, à la place, elle touchera sur ✕.

RELANCES

Quand une aptitude dit à un joueur de **relancer** un dé, il le relance immédiatement après le jet en question. Le nouveau résultat remplace l'ancien, même s'il est pire. Sauf mention contraire, un joueur ne peut pas relancer un dé déjà relancé.

DÉFINIR "N'IMPORTE QUEL NOMBRE"

Quand le terme "n'importe quel nombre" est utilisé, cela signifie la même chose qu'"au moins un".

INDEX DES TERMES

A		D		O	
adjacent	16	dégâts (infliger des)	12	outsider	8
Agripper	11	déployer/déployé	7		
Aptitude critique d'Arme	11	dés d'Attaque	2	P	
aptitude d'Arme	11	dés de Sauvegarde	2	persistant	17
aptitude de Base	9	déterminer le vainqueur	14	phase de combat	8
aptitude Instantanée	5	distance	16	phase de fin	14
aptitudes	5	Domaine	17	pile de défausse de Pouvoirs	17
armes	4			pile de défausse d'Objectifs	17
Attaque (aptitude)	9	E		pile de Pouvoirs	5
Attaques de Mêlée	4	en éloignant de	16	pile de Rivaux	5
Attaques de Tir	4	en rapprochant de	16	pile d'Objectifs	5
		équiper (Améliorations)	13	pile d'Objectifs marqués	14
B		étape d'Action	9	pion de couvert	15
bande	2, 4	étape de Pouvoir	14	pions	2
blessé	15	Exalté	4	pions de trésor	15
Brutal	11			points de Gloire	12
Butin	12	F		portée	16
		Focalisation (aptitude)	9	Pousser	12
C		Fouiller (aptitude)	14		
caractéristiques	4	Fracassant	11	R	
carte d'Amélioration	13			relancer	17
carte de Subterfuge	13	G		Repousser	12
carte de Subterfuge Instantané	13	Garde (aptitude)	9	réussites	10
carte d'Intrigue	15				
carte d'Objectif Instantané	14	I		S	
cartes de combattant	4	indemne	15	séquence de combat	10
case bloquée	15	Inévitable	11	séquence de jeu	8
case de bord	15			Soigner	15
case de commotion	15	L		Submergé	12
case de départ	15	Leader	15	symboles de Dé	2
case occupée	15	Létal	11		
cases	15			T	
case vide	15	M		Tenir Bon	12
case bloquée	15	main	6	territoire	3
champ de bataille	3	main de départ	6	territoire ami	3
Charge (aptitude)	9	marques runiques	5	territoire ennemi	3
charte	4	marques runiques communes	15	territoire neutre	3
combattants	2, 4	Mise en Place	6	Tirer au dé / tir au dé	7
combattants amis	2	Modificateurs	17	tué	12
combattants ennemis	2	Mouvement (aptitude)	9		
Commotion	11	mulligan	6	V	
condition d'Exaltation	4			visible	9
condition de Non-exaltation	4	N		vol	15
		Non-exalté	4	vulnérable	15

INDEX DES MARQUES RUNIQUES ET SYMBOLES

Aptitude de Base 	Dégâts 	Esquive 	Outsider 	Commotion 
Instantané 	Critique 	Flanqué 	Fracassant 	Agripper 
Attaque de mêlée 	Épées 	Encerclé 	Inévitable 	Exalté 
Attaque de tir 	Marteau 	Vol 	Brutal 	
Portée 	Bouclier 	Leader 	Létal 	