

Tous les dés utilisés sont des **d6** classiques.

## • Caractéristiques

➔ **Mouvement** : La valeur de mouvement représente la distance maximum que peut parcourir la figurine à chaque phase de mouvement. Elle est exprimée en pouce ( $1'' \approx 2,5\text{cm}$ ).

➔ **Mêlée** : La valeur de Mêlée représente la valeur de combat de la figurine au corps à corps. Elle est comprise entre 1 et 5, plus la valeur est élevée meilleur est le combattant. Lors d'un corps à corps, la figurine doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son score de Mêlée pour toucher l'adversaire. Une figurine peut avoir plusieurs valeurs de Mêlée, dans ce cas chaque valeur représente une attaque au corps à corps et la figurine a autant d'attaques au corps à corps que de valeurs de Mêlée.

➔ **Tir** : La valeur de Tir représente la valeur de combat à distance de la figurine. Elle est comprise entre 0 et 5, plus la valeur est élevée meilleur est le combattant. Une valeur de 0 signifie que la figurine ne peut pas effectuer d'attaque à distance. Lors d'un tir, la figurine doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son score de Tir pour toucher l'adversaire. Une figurine peut avoir plusieurs valeurs de Tir, dans ce cas chaque valeur représente une attaque à distance et la figurine a autant d'attaques à distance que de valeurs de Tir.

➔ **Armure** : La valeur d'Armure représente la défense de la figurine (armure mais aussi agilité, dextérité ...). Elle est comprise entre 0 et 5, plus la valeur est élevée meilleure est la protection. Quand la figurine est touchée par une attaque (au corps à corps ou à distance), elle fait un jet de défense, elle doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son score d'Armure pour éviter d'être blessée. Quand une figurine subit une blessure (c'est à dire qu'elle rate son jet de défense), elle perd 1PV.

➔ **Mental** : La valeur de Mental de la figurine représente sa capacité à ne pas céder à la panique et à résister aux pouvoirs magiques. Elle est comprise entre 0 et 5, plus la valeur est élevée plus le combattant est exemplaire. Le score de Mental intervient dans plusieurs jets : Bravoure, Moral, ... Le fonctionnement de ces jets est identique à celui de l'attaque et de l'armure : pour réussir le jet, il faut obtenir un résultat inférieur ou égal au score de Mental.

➔ **Points de vie (PV)** : Le nombre de Points de Vie indique le nombre de blessures que peut subir la figurine avant de succomber. (Une figurine dont le nombre de PV tombe à 0 succombe à ses blessures.) Une figurine qui succombe est éliminée et retirée du jeu.

➔ **Capacités** : Une figurine peut parfois posséder une ou des capacités complémentaires. Ce sont des « pouvoirs » en plus des caractéristiques standards. Les différentes capacités sont :

♦ **Allonge** : La figurine peut attaquer les figurines jusqu'à une distance de 2'' lors des corps à corps.

♦ **Désengagement** : Lors de la phase de mouvement, la figurine peut se désengager sans subir les attaques gratuites de ses adversaires au contact.

♦ **Éclaireur** : Lors de la phase de déploiement, la figurine peut ignorer les règles de déploiement et être posée n'importe où sur la table, mais pas en contact avec un adversaire.

♦ **Effrayant** : Avant le corps à corps, les figurines au contact des figurines effrayantes doivent faire un test de Bravoure (sauf ceux qui sont aussi Effrayants). La figurine doit obtenir un score inférieur ou égal à son Mental pour ne pas être effrayée jusqu'à la fin de la phase de corps à corps. Les figurines effrayées subissent un malus de 1 à leurs valeurs d'Armure et de Mêlée.

♦ **Puissant** : Lors de ses attaques, tous ses ennemis (sauf ceux qui sont aussi Puissants) subissent un malus de 1 à leur valeur d'Armure (au tir et au corps à corps).

## • Séquence de jeu

La partie commence par le choix d'un scénario et le déploiement des diverses armées. Le jeu se divise ensuite en plusieurs tours au cours desquels les figurines peuvent successivement se déplacer, utiliser la magie, utiliser leurs armes de tir et enfin se battre en corps à corps.

## • Déploiement

L'un des joueurs met en place le terrain et son adversaire choisit son bord de table. Les zones de déploiement des deux armées doivent être distantes de 18''. Les deux armées se déploient en alternance en plaçant toutes les figurines d'un même type en même temps et en commençant par une armée déterminée au hasard.

## • Séquence du tour

**1- Initiative** : chaque camp lance un dé et y ajoute la valeur de Mental la plus élevée parmi ses Héros et Sorciers/Magiciens présents dans son armée. Celui obtenant le résultat le plus élevé choisit qui commence à jouer. Les autres camps jouent alors dans le sens des aiguilles d'une montre.

**2- Mouvement** : chaque camp, dans l'ordre déterminé lors de la phase d'initiative, déplace librement toutes ses figurines non-engagées. Les volants se déplacent de 18''. Se déplacer d'un pouce en terrain difficile compte pour 2''. Franchir un obstacle coûte la moitié du mouvement de la figurine. Une figurine engagée (en contact avec une figurine ennemie) peut choisir de se désengager pour s'enfuir (en utilisant un déplacement) mais tous ses adversaires au contact peuvent alors l'attaquer gratuitement.

**3- Magie** : chaque camp (dans l'ordre déterminé lors de la phase d'initiative) lance ses sorts avec tous ses Sorciers/Magiciens. Tous les sorts ont une portée de 18''. Un sort peut être lancé sur un corps à corps mais un Sorcier au corps à corps ne peut pas lancer de sort à l'extérieur de celui-ci. Si le sort l'autorise (voir la description de chaque sort), la ou les figurines ciblées peuvent essayer de résister à la magie. Elles font pour cela un jet de Mental, s'il est réussi, le sort n'a aucun effet.

**4- Tir** : tous les tirs sont simultanés et ont une portée de 18''. Le tireur doit avoir une ligne de vue sur sa cible (il doit pouvoir voir son torse) ; tout obstacle entre le tireur et sa cible constitue un couvert (autre figurine, muret, ...). Une figurine ayant bougé de plus de la moitié de son Mouvement ne peut pas tirer ce tour. Si le tir est réussi, pour chaque couvert sur la trajectoire du tir, le tireur lance un dé. De 1 à 3, le couvert est ignoré. De 4 à 6, le tir échoue et touche le couvert (si le couvert est une autre figurine celle-ci devra faire un jet de défense ...). Chaque figurine fait autant de jet de défense que de touches obtenues à son encontre. Une figurine ne peut tirer sur un Héros ou un Sorcier que si celui-ci est la cible la plus proche. Il est impossible de tirer à travers plus de 2'' de bois ainsi que de tirer dans ou depuis un corps à corps.

**5- Corps à corps** : toutes les attaques de corps à corps sont simultanées. Chaque figurine fait autant de jet de défense que de touches obtenues à son encontre.

**6- Moral** : chaque joueur compte le nombre de figurine restant en jeu pour son armée. Si ce nombre est strictement inférieure à la moitié du nombre de figurines de départ, chaque figurine doit faire un jet de Moral. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au Mental de la figurine, celle-ci tient bon, sinon elle est en déroute pour le prochain tour. Une figurine en déroute ne peut faire qu'une seule action, un déplacement au maximum de sa valeur vers le bord de la table le plus proche. Une figurine qui sort de la table est considérée comme perdue. Les Héros et Sorciers peuvent relancer une fois leur jet de Moral.

## • Artillerie

Pour pouvoir être utilisée, une pièce d'artillerie doit avoir au moins un servant (elle en possède au maximum trois) et les servants doivent se trouver à moins de 1'' de celle-ci. Le déplacement d'une pièce d'artillerie est de 6'' avec 3 servants, 3'' avec 2 servants et 0'' avec 1 ou 0 servant.

Pour pouvoir tirer avec une pièce d'artillerie, il doit y avoir au moins un servant à moins de 1'' de celle-ci. Le Tir s'effectue en utilisant le score de Tir de la pièce d'artillerie. Les servants qui utilisent la pièce d'artillerie doivent choisir entre la déplacer ou tirer avec à chaque tour, dans les deux cas ils ne peuvent rien faire d'autre. S'ils n'utilisent pas la pièce d'artillerie, ils peuvent agir individuellement de manière normale. La portée d'une pièce d'artillerie est de 36'', mais elle ne peut pas tirer à moins de 6''. Une pièce d'artillerie ne comporte que 2 caractéristiques : Mouvement (6'') et Tir. Une armée ne comporte au maximum qu'une pièce d'artillerie par tranche de 1000 points.

On distingue 2 type de pièce d'artillerie : explosive et perforante.

➡ **Explosive** : Lors du tir, on utilise un gabarit de 3" de diamètre, toutes les figurines situées même partiellement sous le gabarit sont affectées par le tir. Le coût d'une pièce d'artillerie explosive est de 12 fois la valeur de Tir.

➡ **Perforante** : Toutes les figurines dans l'alignement de la cible et de la pièce d'artillerie et à une distance inférieure ou égale à 6" du point d'impact (et dans la portée de 36") sont affectées par le tir. Le coût d'une pièce d'artillerie perforante est de 6 fois la valeur de Tir.

• Héros et Sorciers

Chaque armée dispose d'un Héros ou d'un Sorcier pour chaque tranche de 250 points d'armée (y compris le coût du héros ou sorcier/magicien). Leurs caractéristiques sont déterminées comme une figurine normale. Les Héros dispose d'un objet magique pris dans la liste ci-dessous (gratuitement). Les Sorciers/Magiciens disposent de 2 sorts pris dans la liste ci-dessous (gratuitement). Si un Sorcier dispose de 2 fois le même sort, il pourra le lancer 2 fois par tour. Dans tous les autres cas, un Sorcier ne peut lancer qu'un seul sort par tour. Si au moins un Héros ou un Sorcier/Magicien est présent dans l'armée, toutes les figurines ont un bonus de +1 à leur valeur de Mental pour les jets de Moral.

• Titan

Les titans sont des figurines pouvant posséder 2 objets magiques. Chaque armée ne peut avoir qu'un seul titan et doit être constitué d'au moins 2000 points pour en jouer un.

• Objets magiques.

➡ **Amulette d'obsidienne** :

Le Héros est immunisé à la magie et dispose d'un (unique) sort.

➡ **<Objet> d'endurance** :

Après avoir raté un jet d'Armure, le Héros peut de nouveau tenter d'ignorer la touche en obtenant un résultat de 1 à 3 sur un d6.

➡ **<Objet> de massacre** :

Quand il réussit un jet de Mêlée, le Héros touche tous les ennemis au corps à corps.

➡ **<Objet> de puissance** :

+1 en Mêlée, -1 à l'Armure des ennemis au corps à corps.

➡ **<Objet> d'argent** :

Le Héros ne peut être la cible que d'une seule attaque de corps à corps par tour.

➡ **<Objet> de rapidité** :

Le Héros dispose de 2 attaques supplémentaires.

➡ **<Objet> de furtivité** :

Le Héros ne peut pas être ciblé par une attaque à distance.

• Sorts

➡ **Boule de feu** : toutes les figurines situées même partiellement sous un gabarit de 3" de diamètre subissent une touche pouvant être annulée normalement par l'Armure.

➡ **Invocation <créature>** : la lanceur de sort peut invoquer une figurine de type <créature>. Il place celle-ci dans un rayon de 2" mais hors de contact d'un adversaire. La <créature> invoquée doit avoir un coût de 10 au maximum.

➡ **Malédiction** : la cible perd un point de Mêlée et de Tir ainsi qu'une attaque (avec un minimum de 1) jusqu'à la fin de la partie. Une figurine ne peut subir les effets que d'une seule Malédiction. La cible peut résister à ce sort avec un jet de Mental.

➡ **Mur de feu** : la lanceur de sort crée une barrière de flammes incandescentes de 6" de long sur 1" de large. L'ensemble de la barrière doit être placée à portée du sort et de façon à ne pas recouvrir de figurine. La barrière de flammes bloque les lignes de vue. Les figurines peuvent la traverser mais subissent alors automatiquement une touche (elle peuvent éviter d'être blessées avec un jet d'Armure comme habituellement).

➡ **Paralysie** : la cible est paralysée jusqu'à la fin du tour. Elle ne pourra effectuer aucune attaque et subira un malus de 1 à sa valeur d'armure pour les jets de défense. La cible peut résister à ce sort avec un jet de Mental.

➡ **Paranoïa** : la cible doit se déplacer immédiatement vers l'allié le plus proche (si elle n'est pas engagée) et l'attaquer au corps à corps si possible (une seule attaque avec son meilleur score si elle possède plus d'une attaque). La cible peut résister à ce sort avec un jet de Mental.

➡ **Rayon de Mort** : la cible subit une touche pouvant être annulée avec un malus de 1 à son Armure.

➡ **Soif de sang** : la cible bénéficie immédiatement d'un mouvement gratuit. Si elle finit ce mouvement en contact avec un ennemi, elle dispose d'une attaque supplémentaire pour l'attaquer immédiatement. La cible peut résister à ce sort avec un jet de Mental.

➡ **Téléportation** : la cible est déplacée de 18" ou moins. La cible peut résister à ce sort avec un jet de Mental.

• Scenarii

Vous pouvez déterminer aléatoirement le scénario de chaque partie en lançant un dé. Tous les scénarios durent 6 tours.

➡ **Bataille rangée** : le vainqueur est celui ayant tué le plus d'ennemis en points. Les Héros et les Sorciers rapportent 50 points supplémentaires.

➡ **Occupation du terrain** : un élément de décor est occupé par quiconque possède le plus de figurines dessus à la fin de la partie. Le joueur ayant capturé le plus d'éléments de décor à la fin de la partie est le vainqueur.

➡ **Roi de la colline** : placez un grand élément de décor au centre de la table. Le vainqueur est celui qui possède le plus de figurine dessus à la fin de la partie.

➡ **Sauvetage** : le défenseur place un bâtiment représentant une prison n'importe où sur la table. L'attaquant y place un Héros ou Sorcier ayant le même profil que l'un des personnages de son armée (au choix). Ce personnage est gratuit et ne compte pas dans le nombre de Héros/Sorciers de l'armée. Le prisonnier est libéré par toute figurine alliée finissant son déplacement en contact avec la prison. Une fois libéré, le prisonnier ne peut pas se déplacer de plus de 6" par tour. L'attaquant gagne si le prisonnier est libre et vivant ou s'il a quitté la table à la fin de la partie. Le défenseur gagne dans tous les autres cas.

➡ **La gemme maudite** : placez la gemme au centre de la table. La gemme peut être ramassée par toute figurine finissant son mouvement à son contact ou par toute figurine tuant le porteur de gemme au corps à corps. La gemme peut être déplacée de 6" par tour au maximum et être transmise une fois par tour à un allié. Le vainqueur est celui qui a réussi à mettre la gemme dans la moitié de table de l'adversaire à la fin de la partie.

➡ **Pillage** : tout ennemi tué au corps à corps rapporte des pièces d'or. 1d6 pour les figurines ayant 0 à 2 points d'Armure, 2d6 pour celle en ayant 3 ou 4 et 3d6 pour celles en ayant 5. Les Héros et Sorciers génèrent 3d6 pièces de plus. Le vainqueur est celui ayant récupéré le plus d'or à la fin de la partie.

• Coût d'une figurine

Mouvement		Mêlée		Tir		Armure		Mental	
Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût
Vol	5	5	10	5	15	5	10	5	5
18"	4	4	8	4	12	4	8	4	4
15"	3	3	6	3	9	3	6	3	3
12"	2	2	4	2	6	2	4	2	2
9"	1	1	2	1	3	1	2	1	1
6"	0	0	NA	0	0	0	1	0	0

Une figurine peut avoir plusieurs attaques, il suffit de payer le coût de sa caractéristique pour chaque attaque (Mêlée ou Tir).

**Capacités** : Allonge (3 points), Désengagement (2 points) ; Éclaireur (5 points) ; Effrayer (4 points) ; Puissant (5 points).

Multipliez la somme de tous les coûts des caractéristiques (ci-dessus) d'une figurine par le facteur donné par ses points de vie (ci dessous) pour obtenir son coût total.

Point(s) de Vie (PV)	Valeur	1	2	3	4
	Facteur	×1	×1,5	×2	×3