

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

## MANUEL DU GÉNÉRAL



BATAILLES RANGÉES  
2022-23 – SAISON 1

Les Royaumes Mortels sont profanés.  
Ravagés par les disciples des Dieux du Chaos,  
ils sont au bord d'une destruction totale.

Les cités fortes de Sigmar sont des îlots de lumière  
dans un océan de ténèbres. Soumises à un état de siège  
permanent, leurs murs sont assaillis par des hordes  
de déments et de bêtes monstrueuses. Les ossements  
d'hommes de bien s'entassent devant leurs portes.  
On livre bataille à l'intérieur comme à l'extérieur de  
ces remparts de l'Ordre, car l'attrait du Chaos séduit  
les citoyens en leur promettant le pouvoir.

Pourtant les champions de l'Ordre continuent le combat.  
La Cloche du Croisé sonne à l'aube et une nouvelle  
expédition s'en va. Des chevaliers forgés par l'orage  
marchent aux côtés de miliciens déterminés,  
de Duardins stoïques et d'Aelfes gracieux.  
Parées des splendides atours de la guerre, les Croisades  
Éophores partent refonder les civilisations. Ces sévères  
pionniers emportent les flammes de l'espoir, mais  
progressent dans des désolations infernales.

Dans les étendues sauvages, des colons endurcis ramènent  
l'ordre dans un monde en ruine. Leurs yeux hagards  
scrutent l'horizon, à l'affût des pillards, tandis que  
leurs bras bâtissent de nouveaux foyers sur les vestiges  
d'anciens empires, et la terre maudite et les eaux gelées  
leur donnent peu à manger. C'est leur vaillance qui  
décidera du sort des Royaumes Mortels.

Les terreurs qui s'abattent sur ces aventuriers prennent  
mille et une formes. Des barbares cannibales et des  
tueurs psychopathes rampent hors de leurs repaires.  
Des osts vêtus de fer noir sortent de leurs châteaux ornés  
de crânes. Les hordes sauvages de la Destruction attaquent  
les colonies et les rasant jusqu'aux fondations.  
Et au cœur de la nuit, des osts de morts-vivants  
déferlent pour massacrer les mortels.

Contre de tels ennemis, le courage est la défense la plus  
solide et l'arme la plus efficace. Et les élus de Sigmar  
n'en manquent pas. Mais ils ne sont pas toujours  
assez forts pour l'emporter. Et même victorieuse,  
chaque bataille mine un peu plus leur âme.

Voici le temps du tumulte. Voici l'ère de la guerre.

Voici l'Âge de Sigmar.

# SOMMAIRE

À LA GUERRE! .....	2	PUBLICATIONS DE BATAILLE	
GALLET .....	4	RANGÉE 2022-23 – SAISON I .....	46
TUNNELS MORTELS .....	6	SORTS PERSISTANTS MIS À JOUR .....	47
PACK DE BATAILLES: BATAILLES		Épouvantasma .....	47
RANGÉES 2022-23 – SAISON I .....	8	Pendule de l'Éthervide .....	48
BATAILLES RANGÉES .....	9	Rouages Chronomantique .....	48
Règles de Royaume .....	12	Vifessaim Émeraude .....	49
Bataillons de Base .....	13	Géminides d'Uhl-gysh .....	49
Grandes Stratégies .....	14	Maelström Malveillant .....	50
Tactiques de Bataille .....	15	Palissade Prismatique .....	50
Feuille de Score .....	16	Soleil Violet de Shyish .....	51
PARÉ AU COMBAT .....	18	Épées de Vif-argent .....	51
PLANS DE BATAILLE .....	21	Mâchoires de Ravenak .....	52
Le Butin de Gallet .....	22	Entraves des Âme .....	52
Cache de Pierre de Royaume .....	24	Raz-de-charnier Suffocant .....	53
Lignes de Bataille .....	26	Crâne Incandescent .....	53
Les Êtres du Dessous .....	28	Portail Pénombrial .....	54
En Présence d'Idoles .....	30	Pont de Hurlémânes .....	54
Les Chemins Nidus .....	32	Prismes de Valagharr .....	55
Le Fort et le Rusé .....	34	Lauchon le Cherchemânes .....	55
Collision Frontale .....	36	LES RÈGLES .....	56
Pas de Repli .....	38	Le Code du Joueur .....	57
Les Nids de Soie de Fer .....	40	Règles de Base .....	58
Près du Cœur .....	42	INDEX DES RÈGLES .....	96
Guerre de Turf .....	44		

## PRODUIT PAR LE STUDIO WARHAMMER

Avec nos remerciements aux Faithful et à UK NEO pour leurs bons et loyaux services.

Manuel du Général: Batailles Rangées 2022-23 – Saison 1 © Copyright Games Workshop Limited 2022-23 – Saison 1. Manuel du Général: Batailles Rangées 2022-23 – Saison 1, GW, Games Workshop, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Battleme, Stormcast Eternals, ainsi que les logos, illustrations, images, noms, créatures, races, véhicules, lieux, armes et personnages associés, ainsi que leurs diverses déclinaisons, sont™ ou TM, et/ou © Games Workshop Limited, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, Royaume-Uni

WARHAMMER.COM

BATAILLES RANGÉES

PLANS DE BATAILLE

SORTS PERSISTANTS

RÈGLES DE BASE

INDEX DES RÈGLES

# À LA GUERRE!

Bienvenue dans le livre de Batailles Rangées pour cette saison de Warhammer Age of Sigmar. Vous y trouverez plein de nouveaux contenus pour le jeu égal dans l'univers ravagé par la guerre des Royaumes Mortels, où vous gagnerez la gloire lors d'épreuves tactiques contre les autres joueurs.

## JEU ÉGAL

On peut s'amuser à Warhammer Age of Sigmar pour toutes sortes de raisons. Certains prennent plaisir à imaginer des scénarios spéciaux et des règles maison pour jouer avec leurs amis, d'autres aiment approfondir l'histoire de leurs armées et personnages en se lançant dans des campagnes narratives élaborées. Toutefois, pour beaucoup, c'est l'effervescence des tournois amicaux qui crée le plus grand attrait pour les batailles des Royaumes Mortels. Il n'y a rien de tel que d'assembler une armée bien pensée, chaque unité et amélioration s'intégrant dans une toile stratégique complexe, avant d'aller à la bataille pour mettre ses aptitudes de commandement à l'épreuve face à des adversaires valeureux. Chaque année, les tables de jeu du monde entier résonnent du fracas des armées rivales, tandis que les joueurs s'affrontent pour désigner le plus grand général.

Se lancer dans le jeu égal est très facile. Il vous suffit

de sélectionner une armée en suivant les règles d'un pack de batailles de jeu égal et de trouver un adversaire qui a fait de même. Cela fait du jeu égal un mode idéal pour des parties de club ou de magasin, et une référence pour des événements de jeu égal organisés, où une multitude de joueurs se réunissent pour disputer des batailles et rencontrer d'autres hobbyistes. C'est pour soutenir ce genre d'événements que ce livre a été conçu. Les plans de bataille et conditions de victoire qu'il contient ont été soigneusement échafaudés pour donner lieu à des parties équilibrées et palpitantes, dans lesquelles vos compétences de constructeur d'armée et de commandant de terrain seront les déterminants majeurs de la victoire.

## BATAILLES RANGÉES

Si le pack Lutte de Généraux du Livre de Base est parfait pour les parties ponctuelles de jeu égal, les packs de Bataille Rangée sont conçus pour les événements comme les Grands Tournois qui



se tiennent à Warhammer World et autres grands événements indépendants. Grâce à ces packs, les participants seront sur un pied d'égalité. De plus, les résultats de ces événements étant standardisés, ils serviront de base solide pour analyser l'état du jeu, afin que nos concepteurs effectuent les équilibrages nécessaires et que Warhammer Age of Sigmar soit meilleur que jamais.

## RÈGLES DE SAISON

En plus des règles de sélection d'armée de Bataille Rangée et de notation lors d'un événement compétitif, les packs de Bataille Rangée fournissent des règles thématiques à chaque saison annuelle. Inspirés des événements en cours dans l'historique de Warhammer Age of Sigmar, ces règles de saison sont conçues pour ajouter de nouveaux défis tactiques et aiguisant vos compétences. Après tout, les aspirants généraux doivent apprendre à surmonter toutes sortes d'obstacles sur le champ de bataille, des terrains hostiles et scénarios différents aux nouveaux pouvoirs magiques et bataillons de base. Ces règles de saison sont inspirées par le narratif de Warhammer Age of Sigmar en

constante évolution, et elles vous permettent d'impliquer votre armée dans les grands conflits qui façonnent les royaumes.

Cette saison, les règles de jeu égal se focalisent sur le continent de Gallet dans le Royaume des Bêtes, une terre hostile où seuls ceux qui savent s'adapter rapidement aux conditions changeantes peuvent survivre. Le retour de Kragnos et le séisme cosmique provoqué par le Rituel de la Vie d'Alarielle a provoqué l'affluence de nombreuses armées à Ghur. Beaucoup cherchent des dépôts d'ambrivoire mis à jour par les mouvements tectoniques des continents, ou essaient d'en apprendre plus sur l'apparition d'entités élémentaires appelées "incarnations". De plus, récemment, les grands conflits du continent tout proche de Thondia ont chamboulé l'équilibre des pouvoirs des Terres Primordiales de Ghur, par conséquent beaucoup de chefs de guerre essaient de profiter de cette opportunité pour satisfaire leurs ambitions.

Gallet, la Terre Fracturée, est une région caractérisée par des cyclones qui érodent les roches poreuses et leur donnent des formes étranges, laissant des trous et des ravines où le vent souffle en produisant des sons inquiétants.

Ces conditions difficiles favorisent les créatures les plus robustes, c'est pour cette raison que les ogors, les orruks et les gargants prospèrent à Gallet, tout au moins à la surface du sol. Sous terre, les choses sont très différentes. En effet, le continent est truffé de cavernes et de tunnels dont les parois arborent des textures et des formations rocheuses inhabituelles, comme s'ils avaient été creusés par des monstres fouisseurs gigantesques. Il arrive que des individus hagards cherchant à échapper aux dangers de la surface s'aventurent dans les ténèbres de ces cavernes, mais ils trouvent généralement une mort horrible entre les mandibules des créatures insectoïdes qui y vivent. Ceux qui survivent à Gallet s'endurcissent rapidement, et il est commun de dire dans les villes des races civilisées que les aventuriers qui ont passé ne serait-ce que quelques jours à Gallet font partie des plus coriaces de tous.

Dans les Batailles Rangées de cette saison, un général avisé se reposera sur de tels vétérans, car à Gallet, les batailles ne se remportent pas grâce à des charges de cavalerie glorieuses ou des assauts foudroyants, mais après de dures mêlées où le sang-froid et l'adresse sont les atouts les plus importants.



# GALLET

La terre aride, craquelée et constamment ravagée par des cyclones de Gallet est hostile à toute forme de vie, à l'exception des plus résistantes. Pourtant, comme partout ailleurs dans le Royaume des Bêtes, les prédateurs ne manquent pas. La surface de Gallet est constellée de crevasses et de cavernes qui cachent des créatures invertébrées cauchemardesques couvertes de chitine, et qui en émergent la nuit pour se nourrir...

À première vue, les paysages de Gallet n'ont rien de particulier. Ils n'ont pas la splendeur de ceux de Thondia plus au nord, où des mesas colossales touchent les nuages, et où de vastes chaînes montagneuses s'étirent à l'infini. Pour sa part, Gallet est morne et battu par les vents; ses quelques pics sont régulièrement érodés par des cyclones qui proviennent de la Mermord. Leurs vents sont si violents qu'ils peuvent abattre les murs les plus épais. Les légendes locales affirment qu'ils sont provoqués par les beuglements du continent-prédateur Rhondhol alors qu'il se rapproche peu à peu de la côte de Gallet.

Que ces légendes soient vrai ou non, les ouragans qui dévastent sans cesse Gallet rendent toute vie à la surface incroyablement dangereuse. Ce n'est qu'en progressant sous terre que les voyageurs peuvent se préserver de la fureur des éléments. Gallet est en effet parsemé de profonds canyons et de ravins qui plongent à des kilomètres de profondeur. Nul ne connaît précisément les raisons de ce profil géologique. Les mythes de Ghur racontent que jadis, Gallet fut envahi par des créatures qui creusaient d'immenses galeries, alors que les érudits d'Azryr penchent plutôt pour les conséquences de séismes dont les épicentres auraient eu lieu à Thondia, car il est notoire que ce continent-alpha cherche à dévorer Gallet. D'aucuns accusent les skavens, car ces hommes-rats envahissants fouissent sans cesse les entrailles de Gallet à la recherche de poches de magie d'ambre liquide, et de malepierre pour alimenter leurs machines infernales.

Ainsi, le sous-sol de ce continent est un véritable sous-monde, dont l'obscurité est faiblement éclairée par une flore phosphorescente qui parvient à survivre sans eau ni lumière. Ces souterrains sont à l'abri des cyclones, des tempêtes de poussière ou des averses torrentielles capables de broyer un homme, et souvent assez vastes pour abriter des villes entières. Cependant, même les serveurs de Sigmar les plus intrépides n'ont réussi à établir qu'une poignée d'enclaves dans ces cavernes, et ce pour une bonne raison...

## HORREUR RAMPANTE

Toutes sortes de créatures affreuses prospèrent dans le Royaume des Bêtes, même si c'est la sauvagerie des carnivores qui prédomine. À Thondia, les terres sont arpentées par des géants et des bêtes aussi grandes que des tours dont les pas font trembler le sol. À Bjarl, les prédateurs alpha sont des choses constituées de neige et de glace, des créatures immunisées aux températures négatives et aux blizzards qui balaient ces terres glacées.

À Gallet, ce sont les arthropodes qui dominent. Des prédateurs insectoïdes et arachnéens de toutes formes et tailles grouillent sur ce continent, se réfugiant dans leurs terriers dès que les vents se mettent à souffler, et émergent à la nuit tombée pour chasser. La plupart ne sont pas plus gros que la main, mais d'autres sont gigantesques, comme les arachnaroks qui tissent leurs toiles dans les crevasses et les canyons, et qui surgissent de leur trou dès qu'elles perçoivent une vibration. Les tribus de grots

Crodaragnes sont nombreuses à vénérer ces monstrueux arthropodes, leur vouant un culte frôlant la démente.

Néanmoins, quelles que soient leur forme et leur taille, toutes ces créatures sont dangereuses, car elles peuvent inoculer de terribles poisons à leurs proies, ou les mettre en pièces avec leurs pinces, leurs griffes ou leurs mandibules. Ceux qui cherchent refuge sous terre pourraient se croire à l'abri, mais rapidement, ils entendent le crissement de pattes sur la roche, puis un feulement qui se mue en sifflement aigu tandis que des silhouettes aux pattes innombrables et aux yeux à facettes encerclent leur proie.

## TRÉSOR ENTERRÉ

Étant donné les horreurs qui rôdent dans les entrailles de Gallet, n'importe quelle personne saine d'esprit devrait refuser de s'aventurer sous terre, sans parler d'y fonder une colonie. Toutefois, les ressources magiques qu'on peut trouver dans les cavernes sont si précieuses que plusieurs factions des Royaumes Mortels y ont envoyé des expéditions pour s'en emparer. Les antres des monstres cavernicoles sont jonchés d'ossements fossilisés brillant d'une lueur surnaturelle, qui insufflent leur magie aux œufs de leurs occupants, si bien que leurs petits croissent jusqu'à atteindre des tailles colossales. Si un érudit avait l'opportunité d'examiner ces fossiles de squelettes lumineux, il s'apercevrait très rapidement qu'ils sont veinés de grandes quantités de pierre de royaume de Ghur.

Parfois, la nature et la magie s'entremêlent: des frelons de sang d'un mètre de long accrochent leur nid à un grand squelette d'ambrivoire, ou des arachnaroks prennent soin de tisser leur toile autour de fossiles, se servant de ce leurre pour attirer les aventuriers imprudents. Il y a même des rumeurs qui circulent à propos d'entités élémentaires en pierre de royaume pure, et qui se manifestent sous la forme de nuées insectoïdes capables de dévorer leurs victimes en quelques secondes.

Pendant l'Âge de Sigmar, l'expansion rapide de l'empire du Dieu-Roi repose en grande partie sur la pierre de royaume, car il faut de grandes quantités de cette matière magique pour fournir l'énergie nécessaire à l'érection rapide de grandes cités et alimenter ensuite les rouages de leur industrie. Les sources d'ambrivoire ne sauraient donc tomber entre les mains des ennemis de la civilisation. C'est ainsi que les cités franches de Ghur, notamment Izalend et Excelsis, ont lancé des dizaines de Croisades Éophores

dans les profondeurs de Gallet, toutes fortement dotées en compagnies de mineurs des Dépossédés et en machines de forage de l'Arsenal Soudefer.

Non seulement ces croisés cherchent des dépôts naturels d'ambrivoire, mais aussi d'autres ressources précieuses: des portes de royaumes cachées dans des crânes de titans morts depuis des éons, des veines de métaux rares ou encore l'extraordinaire soie de fer, une substance secrétée par des araignées géantes, et qui est à la fois souple et solide au point de pouvoir stopper une balle de mousquet.

La plupart de ces expéditions ont connu un triste destin, noyées sous des nuées d'insectes. D'autres ont eu maille à partir avec des ennemis du Dieu-Roi, comme des tribus de peaux-vertes troglodytes, des ogors cavernicoles ou encore des pillards des Dieux Sombres cherchant eux aussi à s'approprier les trésors de Gallet. Ces affrontements ressemblent rarement à des batailles rangées conventionnelles. L'environnement claustrophobique

implique que les combattants doivent tenir des points névralgiques, comme des cavernes où convergent les tunnels. Les effondrements sont courants, et le moindre faux pas peut précipiter un guerrier dans un trou sans fond qu'il n'avait pas remarqué. C'est donc un environnement très dangereux pour se battre.

***“Les yeux! Les yeux dans les murs! Le crissement incessant de millions de pattes qui enfle peu à peu, jusqu'à ce qu'ils nous submergent! Ne comprenez-vous donc pas? Nous allons tous mourir! Une nuit, ils viendront, tel un tapis mouvant qui engloutit tout, et ils videront jusqu'à la dernière goutte de notre sang. Ils arrivent!”***

- Sergent de Franche Compagnie  
Macklem Tavard, ultime  
 survivant de la Douzième  
 Entreprise de Gallet



# TUNNELS MORTELS

Le sous-sol de Gallet est labyrinthique et dangereux, avec des tunnels de tailles variées creusés il y a bien longtemps par d'énormes animaux fouisseurs. Ces passages sont les seules voies pour atteindre les précieux gisements d'ambroisie éparpillés dans les cavernes de Gallet, mais ils recèlent des dangers et des horreurs qui défient l'imagination.

Les tunnels de Gallet sont des endroits plongés dans l'obscurité, d'une chaleur étouffante, où le sol qui se dérobe peut précipiter les explorateurs vers la mort. De plus, la faune de ces lieux va de vers géants cracheurs d'acide à des arachnides ailés qui s'accrochent au visage de leurs victimes pour plonger leurs mandibules empoisonnées dans leurs yeux et leurs gorges. Même les champignons et les mousses bioluminescents qui recouvrent les parois sont mortels,

car ils dispersent des spores qui provoquent des mutations atroces à ceux qui les inhalent, alors qu'elles dévorent leur hôte de l'intérieur.

Il n'est pas surprenant que les Croisades Éophores qui s'aventurent dans ces endroits cauchemardesques subissent un taux de pertes délirant. Le simple fait de progresser à travers une galerie peut coûter une dizaine de vies tandis que des créatures émergent de fissures pour séparer en groupes isolés la colonne

de marche et tuer les soldats coupés de leurs camarades. Les explorateurs doivent sans cesse se méfier du moindre trou, car un tentacule ou une griffe peut en jaillir à tout moment pour les attirer dans les ténèbres. Les hurlements et les bruits morbides d'os brisés qui s'ensuivent suffisent à plonger dans la terreur les survivants, même les plus endurcis.

Des lieux de sinistre renommée comme les Cavernes d'Arachnar Caves ou les Boyaux de la Faille effraient les soldats des Compagnies Franches, car ces noms sont devenus synonymes de souffrance et de mort. Ceux qui apprennent qu'il s'agit là de leur prochaine destination défontent, et beaucoup envisagent de désertir, du moins jusqu'à ce qu'ils se rappellent le châtiment que les Dévots de Sigmar réservent aux lâches. Même les Croisades Éophores qui ont établi avec succès des places fortes souterraines sont constamment attaquées, et doivent survivre avec de maigres ressources en attendant sans cesse de nouveaux renforts. Les Siphons du Nexus de ces colonies sont tout ce qui les préserve des nuées envahissantes grâce à la protection spirituelle que génèrent leurs énergies géomantiques, toutefois ces dernières ne sont pas inépuisables...

Seuls les guerriers les plus redoutables et les plus robustes peuvent espérer survivre (voire, dans de rares cas, prospérer) dans un tel environnement, mais pour cela, ils doivent faire preuve non seulement d'un courage indomptable, mais aussi de talents martiaux incroyables.





## LES VÉTÉRANS DES GUERRES DANS LES TUNNELS

Malmenées par les combats dans le sous-sol de Gallet, les factions qui cherchent à prendre le contrôle des portes de royaumes ou des gisements d'ambrivoire s'en remettent à leurs meilleurs guerriers, des soldats qui ont survécu à tous les dangers de ce sous-monde. Accoutumées à combattre dans l'obscurité, où le moindre faux pas peut entraîner la mort, ces troupes expérimentées forment un noyau de vétérans parfait pour souder le reste de l'armée. Leurs tactiques et leurs équipements varient énormément. Certains de ces guerriers sont des brutes énormes possédant une résistance surnaturelle, d'autres sont des sapeurs émérites ou des tireurs d'élite. Cependant, ils ont tous en commun un esprit indomptable qui leur permet d'endurer les environnements les plus hostiles tout en poursuivant la lutte avec ruse et adresse.

Les Croisades Éophores disposent de plusieurs formations de guerriers de ce type. Il y a bien sûr parmi elles des Éternels de l'Orage, souvent des Libérateurs et des Vindictors qui vivent quotidiennement la violence de la mêlée. Pour leur part, les armées mortelles du Dieu-Roi sont aussi pléthoriques que variées, et même les plus humbles soldats peuvent se tailler une réputation de férocité s'ils ont le talent et la chance nécessaire. Les campagnes de Sigmar à Gallet font souvent appel aux compétences des Longues-barbes duardins, qui sont naturellement doués en combat souterrain, ou encore aux salves précises des arquebusiers des Guildes Franches, ou à l'agilité des Guerriers Fantômes aelfs. Seule une fraction de ces guerriers parvient à apprendre les astuces nécessaires pour survivre à Gallet, ils deviennent alors très recherchés par les généraux Éophores.

Cependant, si l'adresse et la ténacité sont des atouts à Gallet, c'est sans doute la résistance qui est le talent le plus utile. Les ogors des hordegueules sont donc particulièrement adaptés aux combats souterrains, car les flèches et les lances ont du mal à percer leur couche de gras protecteur. De même, la force brute est évidemment précieuse, ainsi que la stupidité bornée : ces deux caractéristiques ne manquent pas chez les Mâchefers et les Kruelboyz. Enfin, les fantassins morts-vivants de Nagash sont évidemment performants dans les conditions souterraines de Gallet. Ni les Ossiarques sculptés pour la guerre, ni les Hantenuits ne peuvent ressentir la peur ou la claustrophobie, contrairement à

beaucoup de mortels. De plus, ils ne sont gênés ni par le manque de lumière, ni par l'air rare ou vicié.

Ceci dit, tous les vétérans des guerres de Gallet ne sont pas nécessairement des soldats bien entraînés ou des brutes féroces. Certaines espèces sont naturellement douées pour le combat souterrain, même dans les conditions aussi extrêmes que celles de Gallet. Les galeries tortueuses sont le terrain favori de spécialistes de l'embuscade comme les Rats des Clans skavens ou les Troueurs grots, qui préfèrent attaquer dans le dos, et par surprise. Des groupes de tels tueurs discrets rôdent dans les cavernes à la recherche de victimes imprudentes.

**M**ulmo le Flatulent rit aux éclats alors qu'une autre chose rat tentait de lui entailler le genou avec un hachoir rouillé. L'ogor se baissa et attrapa le skaven par la peau du cou, le porta à sa bouche et lui arracha le bras avec les dents. Son couinement de douleur lui heurta les oreilles, donc il le lança aussi loin que possible au milieu de la horde de skavens.

Mulmo entreprit ensuite d'ouvrir le feu avec son arme contre la marée de vermine. Il y eut une détonation assourdissante, et les malheureux hommes-rats explosèrent en gerbes rouges ponctuées de membres volant en tous sens.

"C'est filandreux..." bougonna-t-il en mâchonnant. "Je me demande si cette expédition n'est pas une perte de temps, finalement..."

"D'autres auront sans doute meilleur goût," répondit son camarade Crache-plomb Brong Ventrebrouze en lui indiquant du doigt plusieurs silhouettes énormes qui venaient d'émerger d'une galerie grossièrement taillée et se frayaient un chemin à travers les skavens en direction des ogors. Ils laissaient derrière eux un sillage de cadavres désarticulés.

"C'est quoi, ça ?" demanda Uggroch en se frottant la barbe.

Les créatures ressemblaient à des rats, mais en beaucoup plus gros. Leurs corps musculeux étaient sillonnés de cicatrices et de plaies de suture. Une bave verdâtre moussait entre leurs incisives longues comme des dagues.

"Qu'est-ce que ça peut faire ?" rétorqua Mulmo. "On va les faire rôtir avant d'y goûter." Il se pencha et ramassa le gnoblar le plus proche, un petit avorton famélique qui portait un baril de poudre d'où dépassait une mèche. Mulmo alluma la mèche avec son boutefeux puis lança le gnoblar et l'explosif aux pieds des énormes rats mutants.

Plusieurs secondes s'écoulèrent, puis une énorme boule de feu apparut dans un vacarme assourdissant, suivie d'un nuage de fumée noire. Des paillements résonnèrent tandis que des skavens mutilés et en feu couraient en tous sens. C'est alors qu'il y eut un rugissement féroce, et un des rats colossaux émergea de la fumée. Sa fourrure était en flammes, et il posa son regard rouge et haineux sur Mulmo.

"Amène-toi !" s'écria Mulmo en riant alors que le monstre le chargeait. "On va voir si tu te débrouilles mieux que tes petits frères..."

# PACK DE BATAILLES: BATAILLES RANGÉES 2022-23 – SAISON 1

Ce pack de batailles présente les règles de cette saison pour jouer des Batailles Rangées lors d'un événement de jeu égal. Chaque année nous proposerons des règles incluant un théâtre de batailles exclusif, de nouveaux plans de bataille, grandes stratégies, tactiques de bataille, règles de royaume. Cette saison se déroule à Gallet, la Terre Fracturée.

## POUR DÉBUTER

Nous vous proposons ci-dessous un guide pas à pas pour vous aider à vous préparer à vos premières Batailles Rangées. Ces étapes insistent sur les détails essentiels pour organiser rapidement une Bataille Rangée.

1. Fixez d'abord la limite de points pour la bataille (p. 9).
2. Choisissez 1 faction pour votre armée et consultez le tableau de Batailles Rangées pour voir les restrictions qui s'appliquent au choix de vos unités (p. 9).

3. Notez les détails de votre armée sur votre feuille d'armée. Cela inclut la grande stratégie que vous avez choisie, vos unités et leurs optimisations (p. 10).
4. Enfin, déterminez le plan de bataille que vous allez jouer (p. 11), en veillant à bien lire les règles de royaume avant la bataille (p. 12-13). Il ne vous reste plus qu'à disputer la bataille!

# BATAILLES RANGÉES

Les batailles disputées en utilisant ce pack sont des Batailles Rangées.  
Les règles suivantes s'appliquent aux batailles disputées en utilisant ce pack:

## 1. LIMITE DE POINTS

Votre adversaire et vous devez vous accorder sur la limite de points de la bataille. La limite de points de la bataille peut être soit 1000, soit 2000. Après vous être accordé sur la limite de points, reportez-la dans le tableau de Batailles Rangées ci-dessous. Le tableau liste les restrictions portant sur les unités que les joueurs peuvent inclure dans leurs armées.

BATAILLES RANGÉES		
Limite de Points	1000	2000
Unités Leaders	1-3	1-6
Unités de Ligne	2+	3+
Unités Béhémoths	0-2	0-4
Unités d'Artillerie	0-2	0-4
Sorts Persistants et Invocations	0-2	0-3
Unités Renforcées	0-2	0-4
Unités Alliées	0-200	0-400
Taille Minimale de Champ de Bataille Recommandée	44" x 60"	
Nombre Minimal d'Éléments de Terrain Recommandé	8	

## 2. SÉLECTIONNEZ VOTRE ARMÉE

Vous devez ensuite sélectionner votre armée en suivant les restrictions ci-dessous.

### FACTION

Vous devez choisir 1 faction pour votre armée. Toutes les unités de votre armée doivent appartenir à la même faction.

### RÔLES TACTIQUES

Le tableau de Batailles Rangées liste le nombre minimal d'unités Leaders et de Ligne que vous devez prendre, et le nombre maximal d'unités Leaders, Béhémoths et d'Artillerie que vous pouvez prendre.

Votre général doit avoir le rôle tactique Leader. Une figurine qui est à la fois un Leader et un Béhémot compte comme 1 Leader et 1 Béhémot de votre armée. Si une unité est à la fois Ligne et Béhémot, elle ne compte pas dans le nombre maximal d'unités Béhémoths que vous pouvez inclure dans votre armée.

### BATAILLONS

Vous pouvez inclure des bataillons de base dans votre armée, mais vous ne pouvez pas inclure des chartes de bataillon.

PACK DE BATAILLES

PLANS DE BATAILLE

SORTS PERSISTANTS

RÈGLES DE BASE

INDEX DES RÈGLES

Page 46 vous trouverez une liste des publications dont les règles sont utilisables pour sélectionner votre armée.

Souvenez-vous que les unités alliées sont ignorées quand on détermine si les unités d'une armée sont de la même faction (règles de base, 27.1).



### UNITÉS RENFORCÉES ET EN SOUS-EFFECTIF

Le tableau de Bataille Rangée liste le nombre d'unités renforcées que vous pouvez sélectionner. Seules les unités de Ligne peuvent être renforcées deux fois. Vous ne pouvez pas inclure d'unités en sous-effectif dans une armée de Bataille Rangée.

### UNITÉS ALLIÉES

Le montant maximal de points que vous pouvez dépenser en alliés est indiqué dans le tableau de Bataille Rangée. Les unités alliées ne comptent pas dans le nombre d'unités de Ligne de votre armée. Toutefois, elles comptent dans le nombre maximal d'unités Leaders, Béhémoths et d'Artillerie dans votre armée.

### UNITÉS DE COALITION

Les unités de coalition ne comptent pas dans le nombre d'unités de Ligne de votre armée. Toutefois, elles comptent dans le nombre maximal d'unités Leaders, Béhémoths et d'Artillerie dans votre armée. De plus, les unités de coalition sont ignorées quand on détermine si les unités de votre armée appartiennent à la même faction.

### SORTS PERSISTANTS ET INVOCATIONS

Le tableau de Bataille Rangée liste le nombre maximal de sorts persistants et d'invocations que vous pouvez sélectionner. Vous ne pouvez pas sélectionner plusieurs fois le même sort persistant ou la même invocation.

## 3. REMPLISSEZ VOTRE FEUILLE D'ARMÉE

Une fois votre armée sélectionnée, notez ses détails sur votre feuille d'armée et montrez-la à votre adversaire avant de déployer votre armée. Elle doit inclure la liste et la taille des unités, des bataillons, des sorts persistants et des invocations; quelles unités sont dans chaque bataillon; la faction; la grande stratégie; les unités alliées; et la figurine qui est le général.

Utilisez la colonne Notes de la feuille d'armée pour indiquer les figurines d'état-major que vous avez choisies pour chaque unité, les sorts et prières que connaissent vos **SORCIERS** et vos **PRÊTRES**, et les artefacts de pouvoir que vous avez donnés à vos **HÉROS**, ainsi que le trait de commandement que vous avez choisi pour votre général. Si votre armée inclut des unités qui reçoivent des mots-clés au moment où elles sont placées, comme les unités qui ont une Marque du Chaos, ces mots-clés doivent être notés lorsque l'unité est ajoutée à la feuille d'armée.

### GRANDES STRATÉGIES

Lorsque vous remplissez votre feuille d'armée, vous pouvez choisir 1 grande stratégie. Elle représente ce que votre armée essaie d'accomplir, et atteindre ce but peut faire toute la différence lors d'une bataille très serrée. Les règles d'utilisation des grandes stratégies se trouvent page 14.

## 4. À LA GUERRE!

Une fois les feuilles d'armée remplies, il faut déterminer le plan de bataille que vous allez utiliser. De plus, des règles spéciales s'appliquent aux batailles disputées en utilisant ce pack de batailles (voir pages suivantes).

### PLANS DE BATAILLE RANGÉE

Les joueurs tirent au dé et le gagnant jette un dé. Sur 1-3, on utilise le Tableau de Plans 1; sur 4-6, on utilise le Tableau de Plans 2 (voir page suivante). Son adversaire jette ensuite un dé pour déterminer le plan de bataille qui est utilisé pour la partie.

#### D6 Tableau de Plans 1

- 1 *Le Butin de Gallet* (p. 22)
- 2 *Cache de Pierre de Royaume* (p. 24)
- 3 *Lignes de Bataille* (p. 26)
- 4 *Les Êtres du Dessous* (p. 28)
- 5 *En Présence d'Idoles* (p. 30)
- 6 *Les Chemins Nidus* (p. 32)

#### D6 Tableau de Plans 2

- 1 *Le Fort et le Rusé* (p. 34)
- 2 *Collision Frontale* (p. 36)
- 3 *Pas de Repli* (p. 38)
- 4 *Les Nids de Soie de Fer* (p. 40)
- 5 *Près du Cœur* (p. 42)
- 6 *Guerre de Turf* (p. 44)

### TACTIQUES DE BATAILLE

Les tactiques de bataille sont des objectifs secondaires que les armées peuvent tenter d'accomplir pendant la bataille, quand l'occasion se présente. Chaque tactique de bataille que vous choisissez vous donne un but particulier à chacun de vos tours, et votre armée peut tenter de l'atteindre. Les règles des tactiques de bataille se trouvent page 15.

### RÈGLES DE ROYAUME

Vous devez utiliser les règles de royaume des pages 12-13.

### ÉLÉMENTS DE TERRAIN

Le tableau de Bataille Rangée (p.9) indique le nombre de terrains minimum recommandé à placer sur le champ de bataille. Chaque terrain doit être placé à plus de 3" du bord du champ de bataille, à plus de 6" des autres terrains et à plus de 3" des objectifs. S'il n'est pas possible de placer un terrain en respectant ces restrictions, il n'est pas utilisé.

### TERRAIN DE FACTION

Les terrains de faction doivent être placés à plus de 3" des autres terrains et à plus de 3" des objectifs. Ces restrictions s'ajoutent à celles des règles de placement du battletome dans lequel il apparaît. S'il n'est pas possible de placer un terrain de faction en respectant ces restrictions, il n'est pas utilisé.

### TERRAIN MYSTÉRIEUX

Le défenseur doit faire un jet dans le tableau de Terrains Mystérieux des règles de base (28.1.3) pour déterminer les règles de paysage additionnelles qui s'appliquent aux terrains qui n'ont pas de charte de paysage. Faites un jet dans le tableau de Terrains Mystérieux pour chaque terrain concerné après son placement.

### DÉPLOIEMENT ALTERNÉ

Si un plan de bataille indique que les joueurs utilisent le **déploiement alterné**, ils placent 1 unité à la fois à tour de rôle. Ils continuent d'alterner le placement de leurs unités jusqu'à ce que les deux armées aient été placées. Si un joueur finit son placement avant son adversaire, l'adversaire place le reste de ses unités, l'une après l'autre.

### VOLER L'INITIATIVE

Ne faites pas de tir au dé pour déterminer qui a la priorité au premier round de bataille. À la place, le joueur qui a fini de déployer son armée en premier a la priorité au premier round de bataille.

*Lors de certains événements, les terrains auront été placés sur le champ de bataille avant que les joueurs arrivent à la table, ou la position des terrains aura été prédéterminée par un tiers. En pareil cas, les joueurs tirent au dé normalement pour déterminer qui est l'attaquant et qui est le défenseur, et l'attaquant choisit le territoire dans lequel il veut se déployer et place la première unité. Si un terrain de faction doit être placé avant les autres terrains alors que le champ de bataille a déjà été placé par un tiers, placez le terrain de faction avant de déterminer les territoires.*

# RÈGLES DE ROYAUME

## RÉGION DE GUERRE: GALLET, LA TERRE FRACTURÉE

Les règles suivantes reflètent les conditions de combat sur les terres fissurées et balayées par des ouragans de Gallet. Seuls les guerriers les plus robustes peuvent survivre dans un environnement aussi hostile.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Maîtres de la Terre Fracturée:** *Que ce soit par la force brute, la ruse ou le talent, certains guerriers parviennent à prospérer à Gallet.*

Les unités amies de Ligne de Bataille ayant une caractéristique Blessures de 4 ou moins et qui n'ont pas de monture gagnent le mot-clé **VÉTÉRANS DE GALLET**.

**Baptême du Feu:** *Gallet regorge de cavernes et de cratères qui résonnent des combats de la faune indigène. En temps de guerre, ces lieux se teintent de sang tandis que les plus puissants guerriers s'y affrontent.*

Au début de chaque round de bataille, après que les joueurs ont déterminé qui a le premier tour, le joueur qui a le second tour peut choisir 1 objectif du champ de bataille pour être le lieu du **baptême du feu** jusqu'à la fin de ce round de bataille. On ne peut pas choisir ainsi le même objectif plus d'une fois par bataille, et un seul objectif à la fois peut être un lieu de baptême du feu. Seules les figurines des unités avec le mot-clé **VÉTÉRANS DE GALLET** peuvent contester un objectif étant un lieu de baptême du feu.

**Fraternité du Combat:** *Les guerriers accoutumés à combattre dans les tunnels de Gallet ont appris à utiliser à bon escient le poids du nombre. Les plus sauvages se jettent en force sur l'ennemi, alors que les soldats plus disciplinés ont appris à frapper par-dessus les épaules de leurs camarades et à travers leurs rangs.*

Quand une figurine d'une unité de **VÉTÉRANS DE GALLET** effectue une attaque avec une arme de mêlée, vous pouvez cibler une unité ennemie à  $\frac{1}{2}$ " d'une autre figurine de cette unité de **VÉTÉRANS DE GALLET** au lieu d'utiliser la caractéristique Portée de l'arme pour cette attaque. Dans ce cas, la figurine qui attaque doit être à  $\frac{1}{2}$ " d'une autre figurine de son unité étant elle-même à  $\frac{1}{2}$ " de la cible.

### MAGIE DE ROYAUME

Tous les **SORCIERS** connaissent le sort suivant en plus des autres sorts qu'ils connaissent:

**Regard de Ghur:** *Rassemblant tous ses pouvoirs, le sorcier canalise la faim dévorante du Royaume d'Ambre pour susciter une peur primale chez ses ennemis, ce qui les pousse à se laisser guider par leur instinct de préservation plutôt que de suivre les ordres qu'on leur a donnés.*

Regard de Ghur est un sort ayant une valeur de lancement de 7 et une Portée de 12". En cas de réussite, choisissez 1 unité ennemie à portée et

visible du lanceur. Quand vous déterminez le nombre de figurines de l'unité ennemie quand elle conteste un objectif, l'adversaire doit diviser le résultat par deux, arrondi à l'inférieur.

### DÉCRET DE ROYAUME

Chaque joueur peut utiliser l'aptitude de commandement suivante en plus de celles qu'il peut utiliser par ailleurs :

**Assaut Irrésistible:** *Lorsqu'un ordre est aboyé, un groupe de guerriers charge ensemble, utilisant le poids du nombre pour culbuter l'ennemi ou stopper net son offensive.*

Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement à la fin de votre phase de charge. L'unité qui reçoit l'ordre doit être une unité de **VÉTÉRANS DE GALLET** d'au moins 10 figurines. Choisissez 1 unité ennemie à 1" de cette unité et ayant une caractéristique Blessures de 4 ou moins, et jetez un dé. Si le résultat est supérieur au nombre de figurines de cette unité ennemie, on lui applique l'effet frappe en dernier à la phase de combat suivante.

## BATAILLONS DE BASE

Vous pouvez inclure les bataillons de base suivants dans votre armée en plus de ceux des règles de base. Néanmoins, vous ne pouvez pas inclure plusieurs fois un des bataillons ci-dessous dans votre armée.

### CONQUÉRANTS EXPERTS



**Force Dominatrice:** *Ces guerriers ont une confiance absolue en leurs capacités. Lorsqu'ils se fixent un objectif, rien ni personne ne peut les empêcher de l'atteindre.*

Unité de **VÉTÉRANS DE GALLET** uniquement. Chaque figurine de ce bataillon compte pour 3 concernant la capture des objectifs.

### CHASSEURS DE PRIMES





**Chasseurs de Têtes:** *Ces guerriers ont reçu pour tâche de détruire les piliers de la résolution de l'ennemi.*



Si la cible d'une attaque effectuée avec une arme de mêlée par une figurine de ce bataillon est une unité **VÉTÉRANS DE GALLET**, ajoutez 1 à la caractéristique Dégâts de cette arme pour cette attaque.



## PACK DE BATAILLES







### ICÔNES D'UNITÉ (Obligatoire/Optionnelle)

  **Commandant:** Leader

  **Sous-commandant:** Leader ayant une caractéristique de Blessures inférieure à 10

  **Troupes:** Une unité qui n'est pas un Leader, de l'Artillerie ni un Béhémot

  **Artillerie:** Artillerie

  **Monstre:** Béhémot qui n'est pas un Leader

PLANS DE BATAILLE

SORTS PERSISTANTS

RÈGLES DE BASE

INDEX DES RÈGLES



## GRANDES STRATÉGIES

Après avoir sélectionné votre armée, vous devez choisir 1 grande stratégie de la liste ci-dessous et la noter sur votre feuille d'armée. À la fin de la bataille, si vous avez accompli votre grande stratégie, vous marquez des points de victoire supplémentaires, indiqués par le plan de bataille joué.

**Pas de Place pour les Faibles:** Quand la bataille se termine, vous accomplissez cette grande stratégie s'il n'y a pas d'unité de Ligne de l'armée de départ de votre adversaire sur le champ de bataille.

**Dompter la Terre:** Quand la bataille se termine, vous accomplissez cette grande stratégie si vous contrôlez tous les objectifs du champ de bataille entièrement en dehors de votre territoire.

**Défendre ce qui nous appartient:** Quand la bataille se termine, vous accomplissez cette grande stratégie s'il n'y a aucune unité ennemie entièrement sur votre territoire.

**Prendre ce qu'ils ont:** Quand la bataille se termine, vous accomplissez cette grande stratégie s'il y a plus d'unités amies que d'unités ennemies entièrement sur le territoire de votre adversaire.

**Démonstration de Force:** Quand la bataille se termine, vous accomplissez cette grande stratégie s'il y a au moins 3 unités de **VÉTÉRANS DE GALLET** de votre armée de départ sur le champ de bataille.

**Preuve de Dominance:** Quand la bataille se termine, vous accomplissez cette grande stratégie s'il y a une unité de **VÉTÉRANS DE GALLET** sur chaque quart du champ de bataille.

### ARMÉES DE DÉPART

Plusieurs grandes stratégies et tactiques de bataille se réfèrent à l'**armée de départ** d'un joueur. L'armée de départ est composée des unités de l'armée qui ont été placées avant le premier round de bataille, y compris les unités de réserve. Cela ne comprend pas les unités qui sont ajoutées à l'armée d'un joueur après que la bataille a commencé, ni les unités qui ont été détruites puis ramenées en jeu.



## TACTIQUES DE BATAILLE

Au début de votre phase des héros, vous devez choisir 1 tactique de bataille de la liste ci-dessous. Vous devez révéler votre choix à votre adversaire, et si votre tactique de bataille vous demande de choisir quelque chose, vous devez dire ce que vous choisissez à votre adversaire. Vous avez jusqu'à la fin du tour pour accomplir la tactique de bataille. Vous ne pouvez choisir chaque tactique de bataille qu'une seule fois par bataille.

**Prendre de l'Élan:** Choisissez 1 unité ennemie sur le champ de bataille. Vous accomplissez cette tactique de bataille si cette unité est détruite à ce tour et que vous contrôlez plus d'objectifs que l'adversaire à la fin de ce tour.

**Œil pour Œil:** Vous accomplissez cette tactique de bataille si au moins 1 unité ennemie a été détruite au tour précédent et qu'au moins une unité ennemie est détruite à ce tour.

**Profaner leur Terre:** Choisissez 1 élément de terrain ou élément de terrain de faction partiellement ou entièrement sur le territoire de votre adversaire. Vous accomplissez cette tactique de bataille si vous contrôlez cet élément de terrain à la fin de ce tour.

**C'est à Moi!** Choisissez 1 unité ennemie sur le champ de bataille. Vous accomplissez cette tactique de bataille si cette unité est détruite pendant ce tour à cause d'une attaque de la figurine choisie pour être votre général.

**Tête à Tête:** Choisissez une unité ennemie de **VÉTÉRANS DE GALLET** sur le champ de bataille. Vous accomplissez cette tactique de bataille si cette unité est détruite pendant ce tour à cause d'une attaque d'une unité amie de **VÉTÉRANS DE GALLET** ou d'une aptitude d'une unité amie de **VÉTÉRANS DE GALLET**.

**Frimet:** Choisissez une unité ennemie de **VÉTÉRANS DE GALLET** qui a une figurine contestant un objectif marqué comme étant le lieu de baptême du feu (p. 12). Vous accomplissez cette tactique de bataille si aucune figurine de cette unité ennemie ne conteste le lieu du baptême du feu à la fin de ce tour.

**Envers et Contre Tout:** Choisissez 1 unité de votre armée de départ sur le champ de bataille. Vous accomplissez cette tactique de bataille si, à la fin de ce tour, au moins une figurine de cette unité conteste un objectif que vous contrôlez et que cet objectif n'est contesté par aucune figurine ennemie de **VÉTÉRANS DE GALLET**.

**Percer les Lignes Ennemies:** Vous accomplissez cette tactique de bataille s'il y a au moins 2 unités de votre armée de départ entièrement en territoire adverse à la fin de ce tour. Si au moins 2 de ces unités sont des unités de **VÉTÉRANS DE GALLET**, marquez 1 point de victoire supplémentaire.

PACK DE BATAILLES

PLANS DE BATAILLE

SORTS PERSISTANTS

RÈGLES DE BASE

INDICE DES RÈGLES

## FEUILLE DE SCORE

À la fin d'une Bataille Rangée, le joueur qui a marqué le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. On marque des points de victoire de différentes manières, il est donc crucial de suivre les façons de marquer des points de victoire et le nombre de points de victoire marqués par un joueur. Vous trouverez page suivante un gabarit de notation, afin que vous puissiez suivre efficacement la progression de vos batailles.

En haut de la feuille de score, il y a une case pour noter la **limite de points** de la bataille et le **plan de bataille** joué.

Au-dessous il y a deux sections colorées : la première pour noter les informations de l'**attaquant** et la seconde pour noter les informations du **défenseur**.

Après avoir déterminé qui sera l'attaquant et qui sera le défenseur,

notez le **nom** de chaque joueur au début de la section colorée appropriée ainsi que la **grande stratégie** qu'il a choisie.

Il y a des cases dans les sections de l'attaquant et du défenseur pour noter toutes les **tactiques de bataille** qu'ils choisissent pendant la bataille et s'ils les accomplissent. De plus, il y a des cases pour le nombre d'**objectifs** que chaque

joueur contrôle à la fin de chacun de ses tours, ainsi que le nombre de **points de victoire** qu'ils ont marqués.

À la fin de la bataille, les deux joueurs notent s'ils ont accompli leur grande stratégie et additionner le nombre de points de victoire qu'ils ont marqués. Puis ils notent le **résultat** de la bataille dans la section du bas de la feuille.



## ● FEUILLE DE SCORE ●

Limite de Points  1000  2000 Plan de Bataille: \_\_\_\_\_

Nom de l'Attaquant: \_\_\_\_\_

Grande Stratégie de l'Attaquant: \_\_\_\_\_

Round de Bataille	Tactique de Bataille	Tactique de Bataille Accomplie?	Nombre de Pions Objectif Contrôlés	Points de Victoire Marqués
1		<input type="checkbox"/>		
2		<input type="checkbox"/>		
3		<input type="checkbox"/>		
4		<input type="checkbox"/>		
5		<input type="checkbox"/>		
Grande Stratégie Accomplie?		<input type="checkbox"/>	Total Points de Victoire	

Nom de l'Attaquant: \_\_\_\_\_

Grande Stratégie de l'Attaquant: \_\_\_\_\_

Round de Bataille	Tactique de Bataille	Tactique de Bataille Accomplie?	Nombre de Pions Objectif Contrôlés	Points de Victoire Marqués
1		<input type="checkbox"/>		
2		<input type="checkbox"/>		
3		<input type="checkbox"/>		
4		<input type="checkbox"/>		
5		<input type="checkbox"/>		
Grande Stratégie Accomplie?		<input type="checkbox"/>	Total Points de Victoire	

### Résultat

Victoire Majeure de l'Attaquant      
 Victoire Majeure du Défenseur      
 Match Nul   
 Victoire Mineure de l'Attaquant      
 Victoire Mineure du Défenseur

PLANS DE BATAILLE

SORTS PERSISTANTS

RÈGLES DE BASE

INDEX DES RÈGLES

# PARÉ AU COMBAT

Jouer à Warhammer Age of Sigmar est une expérience partagée, et tous les hobbyistes veulent que leurs batailles soient les plus grandioses possible. Dans cette optique, les tournois de Bataille Rangée demandent d'avoir une armée entièrement peinte, "Parée au Combat". Ici nous allons vous expliquer ce que cela signifie, et où trouver des tutoriels et guides de peinture en ligne pour que votre armée soit prête à l'action !

Un tournoi de Bataille Rangée a une atmosphère particulière, que chaque participant peut inspirer pour savourer la splendeur de magnifiques armées et le parfum de la compétition amicale.

Afin de rendre ces événements aussi mémorables que possible, chaque unité de votre armée doit être peinte au standard Paré au Combat. Ce terme signifie que vos figurines sont entièrement peintes et ont un socle décoré ou texturé. Il s'agit du standard minimum de peinture de figurines pour un tournoi de Bataille Rangée.

La gamme Citadel Colour inclut toutes les peintures et outils hobby dont vous aurez besoin pour peindre vos figurines efficacement. D'ailleurs, les peintures Contrast ont été créées spécifiquement pour vous aider à atteindre rapidement le standard Paré au Combat avec vos armées – une seule couche de Contrast apporte de la couleur et de la profondeur – tandis que les peintures Technical permettent de texturer un socle en une application. Il n'a jamais été aussi facile d'avoir une armée prête pour un tournoi !

## CITADEL COLOUR

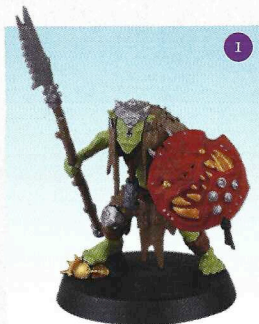
CitadelColour.com est la meilleure ressource pour peindre des figurines Warhammer; c'est un site web dédié à vous aider à peindre vos figurines. Vous trouverez des guides vidéo pas à pas pour peindre rapidement une force Parée au Combat, ainsi que des suggestions thématiques, des astuces et des techniques avancées pour vous aider à progresser au niveau suivant !



*Vous trouverez toutes les peintures et les outils nécessaires pour donner vie à vos figurines sur [warhammer.com](http://warhammer.com) et dans le magasin Warhammer le plus proche, ou chez un des revendeurs indépendants qui proposent nos produits.*

Une fois vos figurines bien assemblées, vous pouvez commencer à les peindre. Quel que soit votre niveau en peinture, les figurines peintes ont toujours fière allure, qu'elles soient alignées dans une vitrine ou sur le champ de bataille. De plus, le sentiment de fierté qu'on ressent en terminant de peindre des figurines est inégalable. Il est toujours bon de réfléchir posément

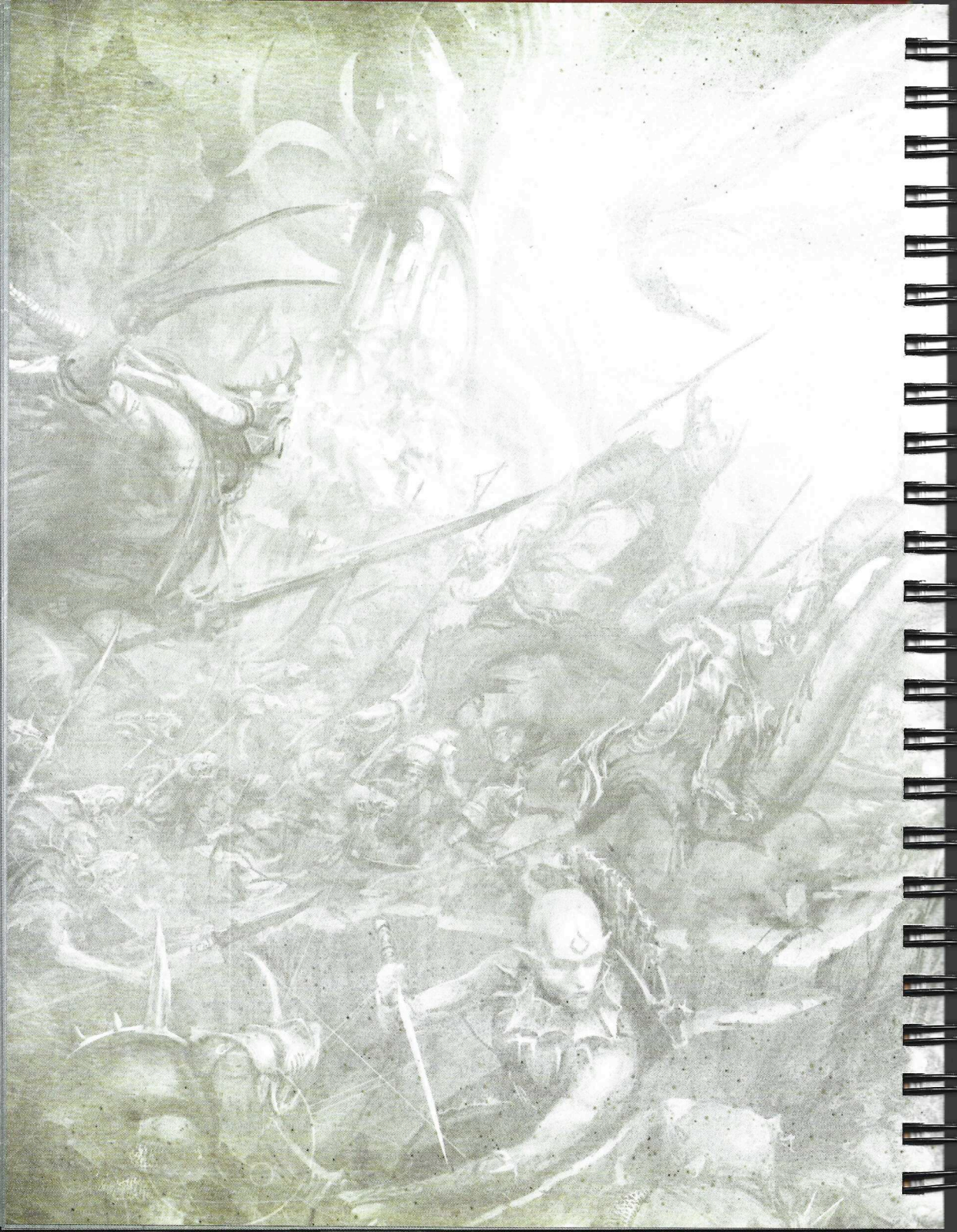
au schéma de couleurs de votre armée: cela aidera à donner de la personnalité à vos figurines, en plus de compléter leur historique. Une fois que vous êtes prêt à vous lancer, Games Workshop vous propose une immense gamme de peintures et de pinceaux, ainsi que toutes les informations, conseils et guides nécessaires pour devenir un peintre accompli.



Grâce au Système de Peinture Citadel, vous pouvez suivre un processus simple en trois étapes pour que vos figurines soient rapidement "Parées au Combat". Après avoir sous-couché vos figurines avec une bombe de peinture, il faut appliquer les couleurs Base (1), puis les peintures Shade (2) qui ajouteront de la profondeur aux détails. Enfin, les peintures Layer (3) appliquées sur les arêtes des figurines les éclairciront. Et c'est tout!

Si vous voulez peindre encore plus vite, les peintures Contrast sont faites pour vous! Quand elles sont passées sur une sous-couche spéciale en aérosol, elles apportent à la fois de la profondeur et des couleurs vives à vos figurines, qui seront parées au combat en un rien de temps. Les figurines ci-dessous ont reçu une seule couche de peinture Contrast!





# PLANS DE BATAILLE



PLANS DE BATAILLE

SORTS PERSISTANTS

RÈGLES DE BASE

INDEX DES RÈGLES



## PLAN DE BATAILLE LE BUTIN DE GALLET

À Gallet, les mouvements tectoniques et les mystérieuses créatures des tunnels sous la surface ont mis à jour des gisements d'ambrivoire. Il faut vous en emparer avant l'ennemi.

### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'attaquant et qui est le défenseur.

### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).

### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent le déploiement alterné (p. 11), en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses unités entièrement dans son territoire.

### GISEMENTS D'AMBRIVOIRE

Dans cette bataille, les points de victoire marqués pour les objectifs que vous contrôlez ne peuvent être marqués que si l'objectif a été activé. Au début de chaque round de bataille, après que les joueurs ont déterminé qui a le premier tour, le joueur qui a le second tour doit choisir 1 objectif à activer sur le champ de bataille.



Les objectifs activés le restent jusqu'à la fin de la bataille. De plus, les objectifs à la frontière du territoire d'un joueur ne peuvent pas être activés avant le début du second round de bataille.

### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

### GRANDE STRATÉGIE

Un joueur marque 3 points de victoire à la fin de la bataille s'il a accompli sa grande stratégie.

### DURÉE DE LA BATAILLE

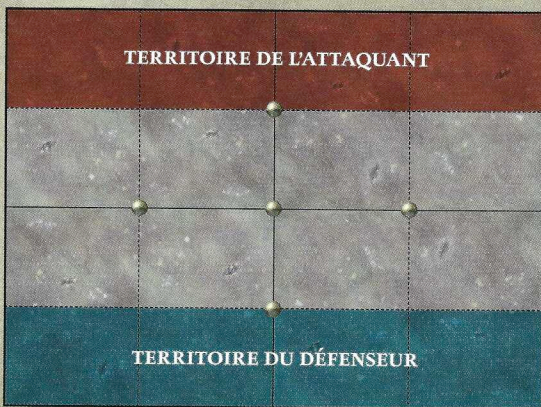
La bataille dure 5 rounds de bataille.

### VICTOIRE GLORIEUSE

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

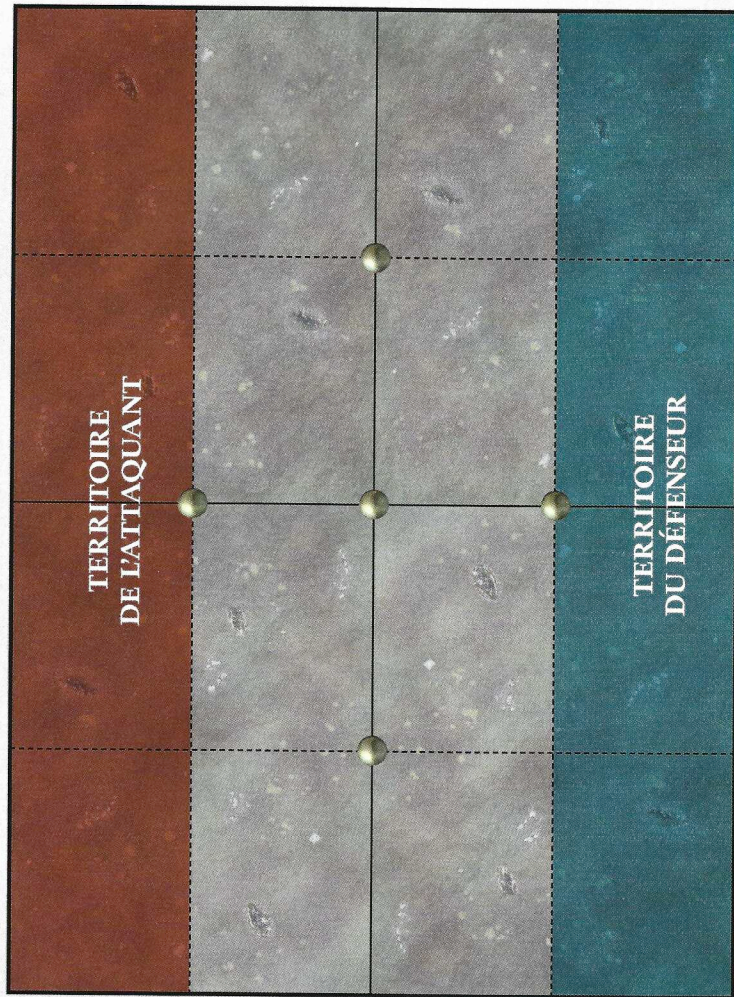
Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une victoire mineure.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une victoire mineure. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un match nul.





## LE BUTIN DE GALLET



### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

## PLAN DE BATAILLE

# CACHE DE PIERRE DE ROYAUME

Le Grand Rituel de la Vie d'Alarielle a éveillé le Royaume des Bêtes, qui s'anime d'instincts prédateurs. Le pouvoir de l'ambrivoire est plus fort que jamais, et les gisements de cette substance peuvent devenir très dangereux...

### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'**attaquant** et qui est le **défenseur**.

### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).

### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent le déploiement alterné (p. 11), en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses unités entièrement dans son territoire.



### PIERRE DE ROYAUME INSTABLE

Au début du troisième round de bataille, avant de déterminer qui a le premier tour, la Cache de Pierre de Royaume explose et envoie des morceaux de pierre de royaume partout sur le champ de bataille. Le défenseur doit retirer l'objectif au centre du champ de bataille et jeter un dé. Le résultat détermine où se trouvent les fragments. Placez 2 nouveaux objectifs sur le champ de bataille, sur les endroits indiqués par le résultat du dé.

*Note du Concepteur: Les endroits des fragments ne changent pas, même si l'objectif au centre du champ de bataille est déplacé à un autre endroit avant que la cache explose.*

### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.

- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.

- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.

- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

### GRANDE STRATÉGIE

Un joueur marque 3 points de victoire à la fin de la bataille s'il a accompli sa grande stratégie.

### DURÉE DE LA BATAILLE

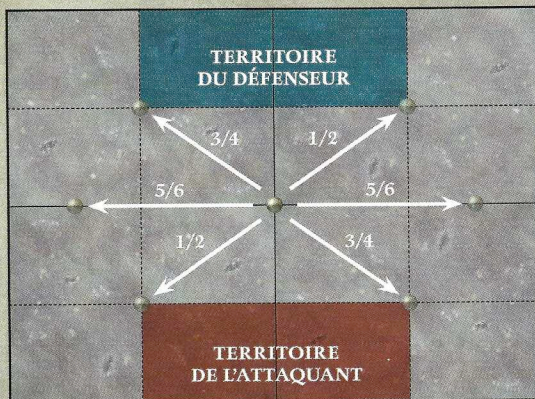
La bataille dure 5 rounds de bataille.

### VICTOIRE GLORIEUSE

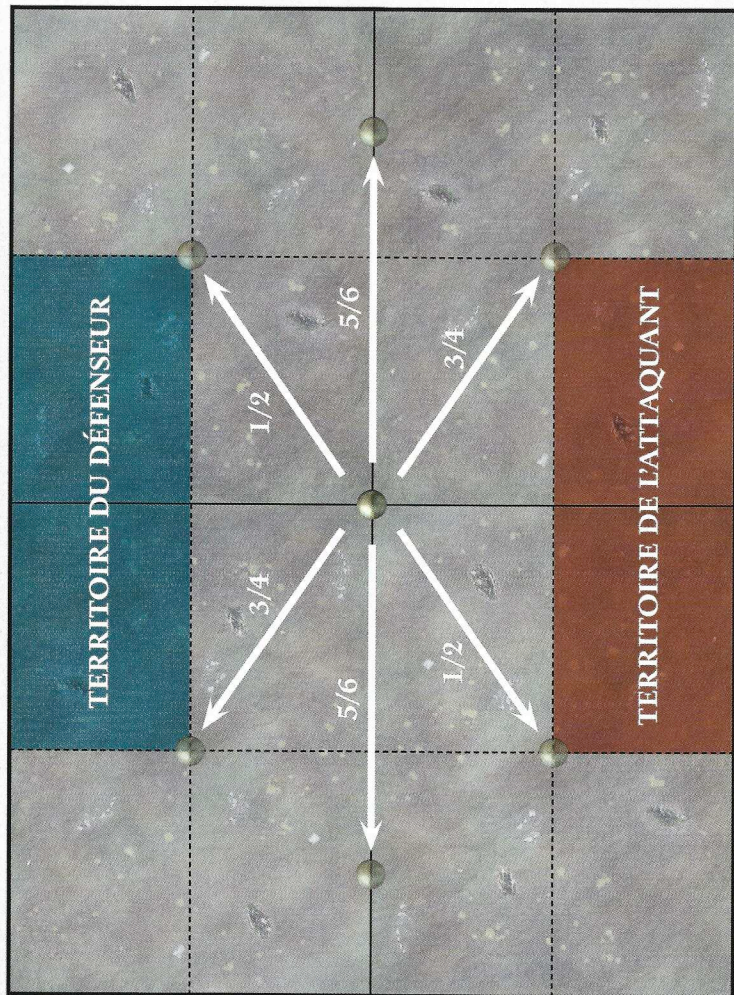
Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire à la fin de la bataille remporte une **victoire majeure**.

Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une **victoire mineure**.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une **victoire mineure**. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un **match nul**.



## CACHE DE PIERRE DE ROYAUME



### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.



## PLAN DE BATAILLE LIGNES DE BATAILLE

Dans cet espace clos, chaque camp doit former sa ligne de bataille tout en essayant de faire flancher celle de l'adversaire. Il n'y a aucune possibilité d'attaque surprise, la victoire se décidera sur la ligne de front.

### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'attaquant et qui est le défenseur.

### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).

### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent le déploiement alterné (p. 11), en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses unités entièrement dans son territoire.

### TENIR BON

Dans cette bataille, les joueurs se battent pour le contrôle des 4 quarts du champ de bataille au lieu des objectifs. Chaque quart se contrôle comme un objectif (règles de base, 18.1.1), sauf que les figurines doivent être entièrement sur un quart du champ de bataille pour le contester. De plus, chaque quart compte comme un objectif pour les grandes stratégies, les tactiques de bataille et les aptitudes.



### CAVERNE CONFINÉE

Dans cette bataille, les unités ne peuvent pas être retirées du champ de bataille grâce à un effet qui leur permettrait d'être replacées ultérieurement.

### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

### GRANDE STRATÉGIE

Un joueur marque 3 points de victoire à la fin de la bataille s'il a accompli sa grande stratégie.

### DURÉE DE LA BATAILLE

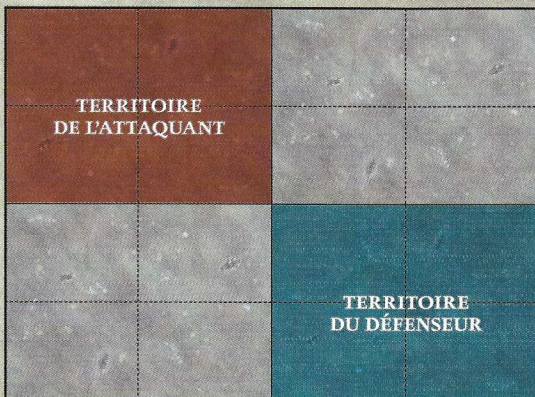
La bataille dure 5 rounds de bataille.

### VICTOIRE GLORIEUSE

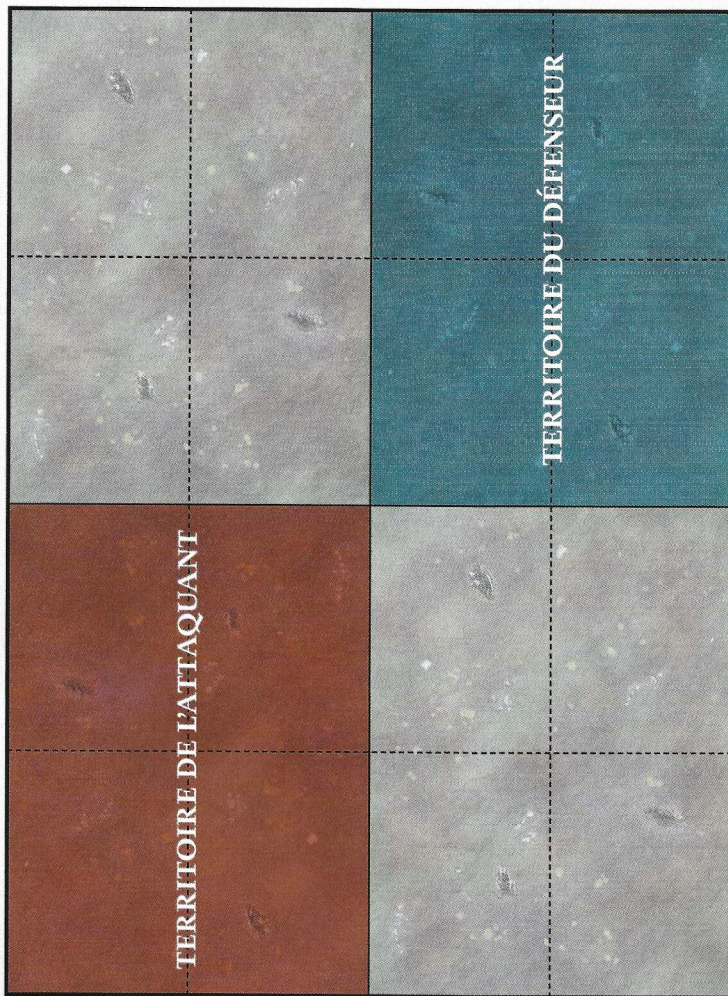
Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire à la fin de la bataille remporte une victoire majeure.

Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une victoire mineure.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une victoire mineure. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un match nul.



## LIGNES DE BATAILLE



### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

## PLAN DE BATAILLE LES ÊTRES DU DESSOUS

Cette zone est infestée de prédateurs qui rôdent dans les ombres. Vous devez les éliminer ou les repousser pour poursuivre votre progression, afin qu'ils ne puissent pas ensuite menacer vos arrières.

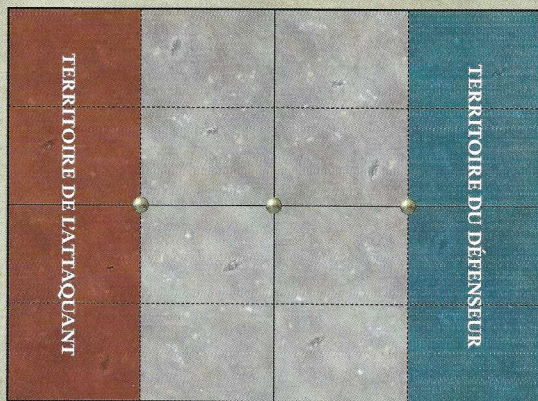
### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'attaquant et qui est le défenseur.



### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).



### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent le déploiement alterné (p. 11), en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses unités entièrement dans son territoire.

### L'ÉLAN DU CONQUÉRANT

Dans cette bataille, vous devez contrôler l'objectif à la frontière de votre territoire avant de pouvoir contester l'objectif au centre du champ de bataille. De plus, vous devez contrôler l'objectif au centre du champ de bataille avant de pouvoir contester l'objectif à la frontière du territoire adverse.

### FAUNE MORTELLE

Les objectifs ne peuvent pas être contrôlés au premier round de bataille.

### DURÉE DE LA BATAILLE

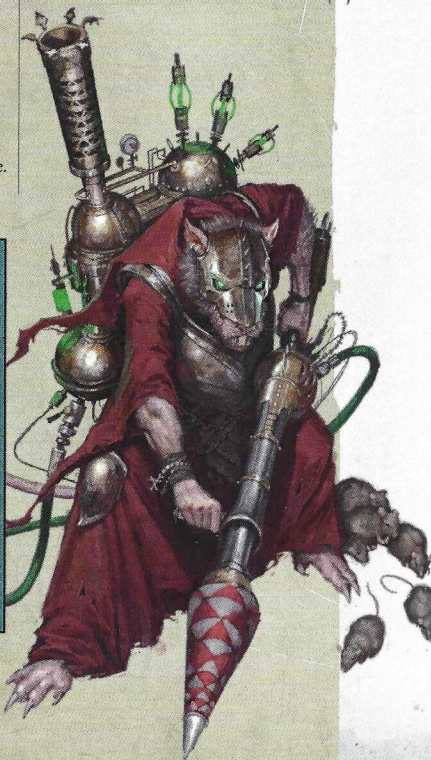
La bataille dure 5 rounds de bataille.

### VICTOIRE GLORIEUSE

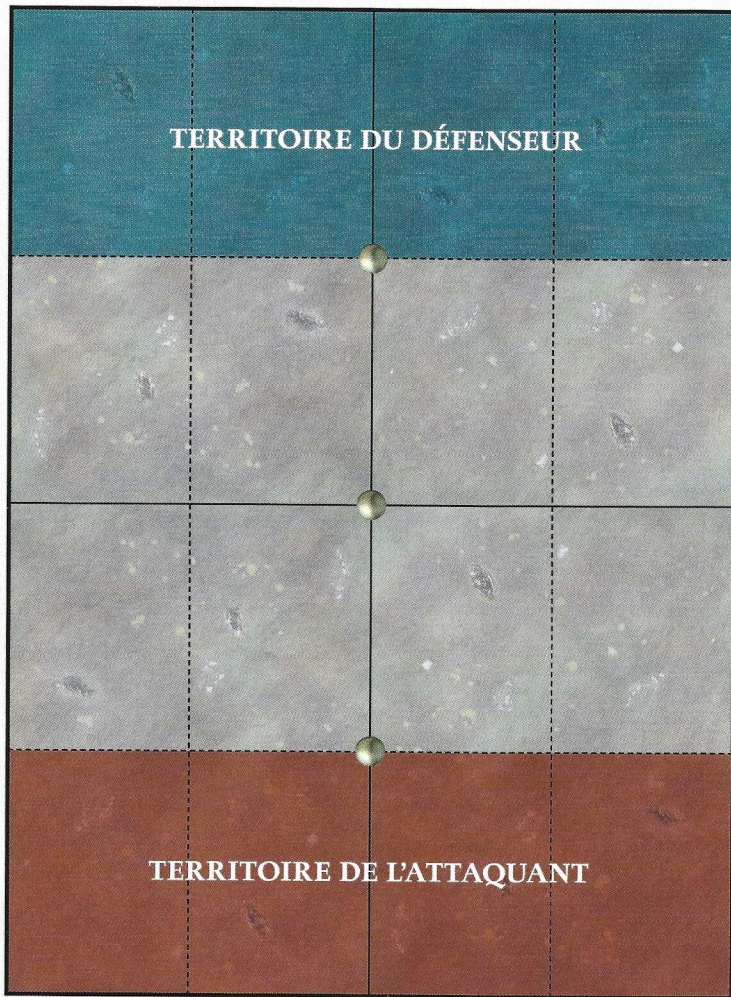
Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire à la fin de la bataille remporte une victoire majeure.

Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une victoire mineure.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une victoire mineure. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un match nul.



## LES ÊTRES DU DESSOUS



### VICTOIRE GLORIEUSE

A partir du troisième round de bataille, un joueur remporte immédiatement une **victoire majeure** s'il contrôle tous les objectifs du champ de bataille.

Si aucun joueur n'a remporté une **victoire majeure** avant la fin de la bataille, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une **victoire mineure**.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une **victoire mineure**. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un **match nul**.

SORTS PERSISTANTS

RÈGLES DE BASE

INDEX DES RÈGLES



## PLAN DE BATAILLE EN PRÉSENCE D'IDOLES

De célèbres guerriers marchent au combat dans les deux armées qui se font face, et leur présence exalte leurs camarades. Cependant, leur orgueil les pousse à chercher leurs homologues dans les rangs adverses pour prouver leur supériorité. Ces affrontements entre champions risque fort de déterminer l'issue de la bataille.

### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'attaquant et qui est le défenseur.

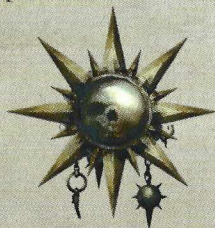
### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).

### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent

le déploiement alterné (p. 11), en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses unités entièrement dans son territoire, et à plus de 9" du territoire adverse.



### ICÔNES EXALTANTES

Après le déploiement mais avant de déterminer qui aura le premier tour au premier round de bataille, chaque joueur doit choisir 3 unités amies différentes sur le champ de bataille, en commençant par l'attaquant. Les unités choisies par chaque joueur sont leurs **unités idoles** pour cette bataille.

Divisez par deux le nombre de figurines d'une unité qui fuient à cause d'un test de déroute raté (en arrondissant à l'inférieur) tant que leur unité est entièrement à 6" d'une unité idole de leur armée.

### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 1 point de victoire pour chaque unité idole qui a été détruite par une unité idole amie pendant ce tour.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

### GRANDE STRATÉGIE

Un joueur marque 3 points de victoire à la fin de la bataille s'il a accompli sa grande stratégie.

### DURÉE DE LA BATAILLE

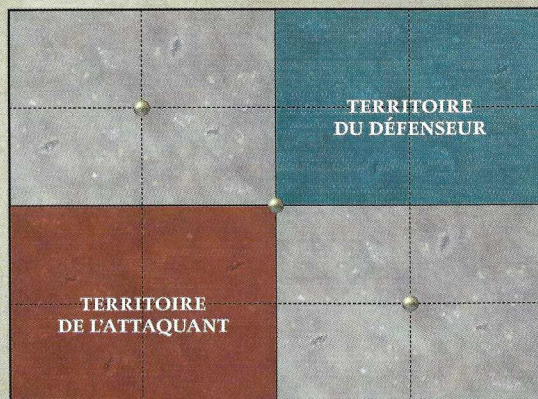
La bataille dure 5 rounds de bataille.

### VICTOIRE GLORIEUSE

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

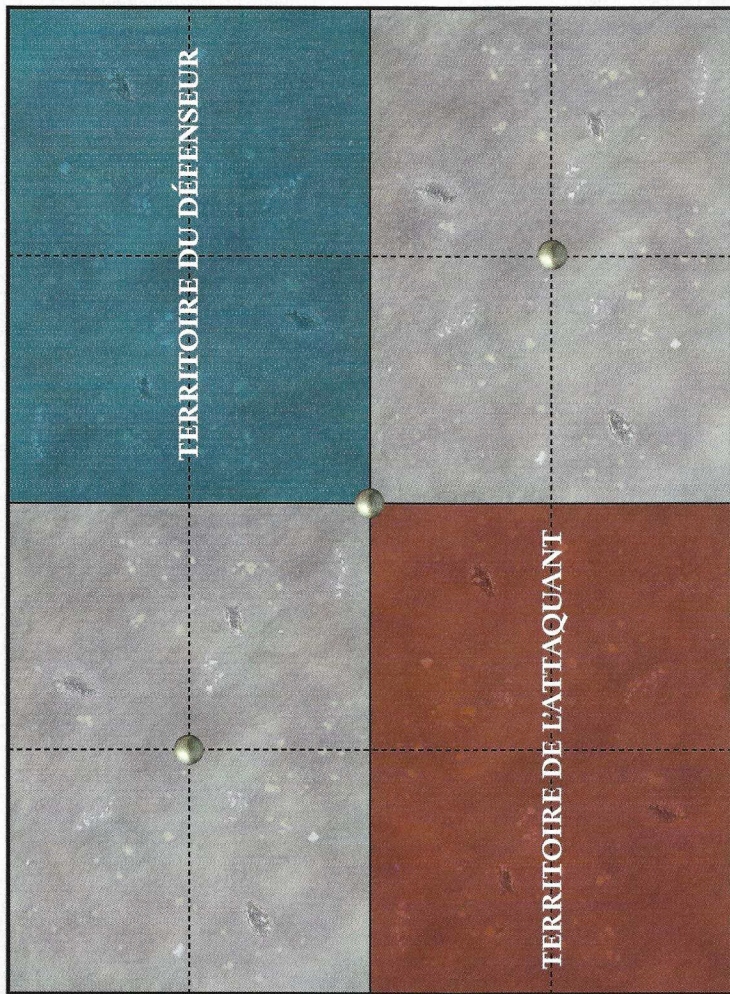
Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une **victoire mineure**.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une **victoire mineure**. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un **match nul**.





## EN PRÉSENCE D'IDOLES



### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 1 point de victoire pour chaque unité idole qui a été détruite par une unité idole amie pendant ce tour.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.



## PLAN DE BATAILLE LES CHEMINS NIDUS

Cette zone est saturée de tunnels et de trous, comme si c'était la colonie de quelque espèce d'insectes monstrueux. Toutefois, vous n'avez guère le temps de penser à cela, car l'ennemi approche. Il serait par contre envisageable d'utiliser ces galeries pour lancer une attaque surprise...

### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'attaquant et qui est le défenseur.

### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).

### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent le déploiement alterné (p. 11),

en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses unités entièrement dans son territoire, et à plus de 9" du territoire adverse.

### LE CHEMIN NIDUS

Quatre tunnels appelés chemins nidus débouchent sur le champ de bataille. Chaque chemin nidus est situé à un coin du champ de bataille, comme indiqué sur la carte.

À la fin de leur phase de mouvement, les joueurs peuvent choisir 1 unité amie entièrement à 6" d'un chemin nidus. Dans ce cas, ils retirent cette unité du champ de bataille et la replacent entièrement à 6" de l'autre côté de ce chemin nidus, à plus de 9" de toute unité ennemie.

Par exemple, si une unité est retirée du champ de bataille par le chemin nidus B en haut à gauche de la carte, elle doit être replacée entièrement à 6" du chemin nidus B en bas à droite de la carte.

### POINTS DE VICTOIRE

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

- 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 l'adversaire.
- Marquez 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

### GRANDE STRATÉGIE

Un joueur marque 3 points de victoire à la fin de la bataille s'il a accompli sa grande stratégie.

### DURÉE DE LA BATAILLE

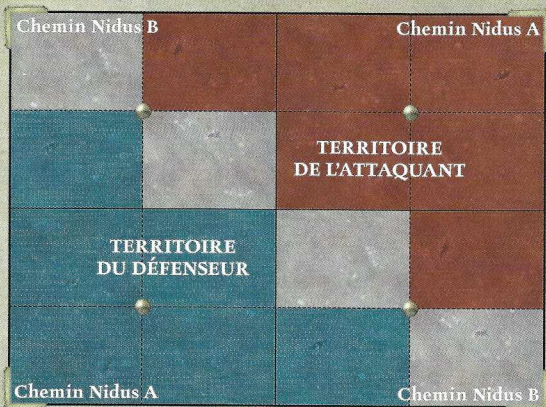
La bataille dure 5 rounds de bataille.

### VICTOIRE GLORIEUSE

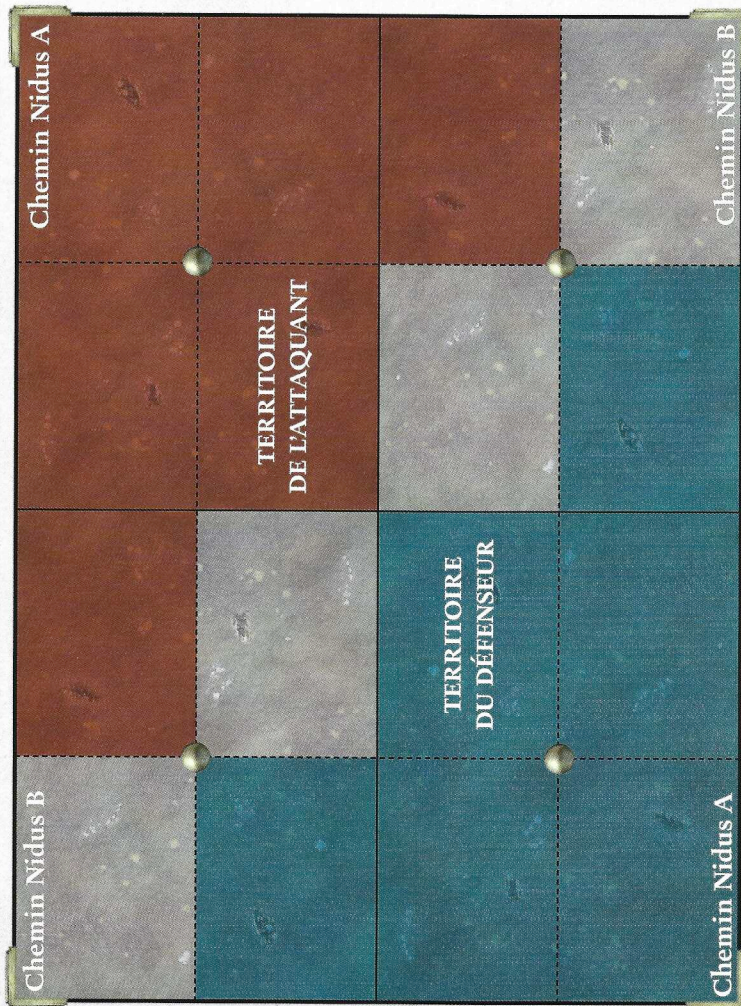
Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire à la fin de la bataille remporte une victoire majeure.

Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une victoire mineure.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une victoire mineure. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un match nul.



## LES CHEMINS NIDUS



### POINTS DE VICTOIRE

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

- 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 l'adversaire.
- Marquez 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

SORTS PERSISTANTS

RÈGLES DE BASE

INDEX DES RÈGLES

## PLAN DE BATAILLE LE FORT ET LE RUSÉ

Il n'y a pas de place pour les faibles. La victoire sera remportée par ceux qui auront affrontés les plus grands dangers et en seront ressortis vainqueurs.

### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'attaquant et qui est le défenseur.

### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).

### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent le déploiement alterné (p. 11), en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses unités entièrement dans son territoire.

### SELON LEURS TERMES

Dans cette bataille, le même objectif peut être choisi comme baptême du feu plus d'une fois par bataille.

### BRISEZ LEUR RÉSOLUTION

Vous marquez 2 points de victoire chaque fois qu'une unité ennemie de VÉTÉRANS DE GALLET est détruite. Marquez 1 point de victoire supplémentaire si cette unité ennemie de VÉTÉRANS DE GALLET contestait un objectif quand elle a été détruite.



### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

### GRANDE STRATÉGIE

Un joueur marque 3 points de victoire à la fin de la bataille s'il a accompli sa grande stratégie.

### DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille dure 5 rounds de bataille.

### VICTOIRE GLORIEUSE

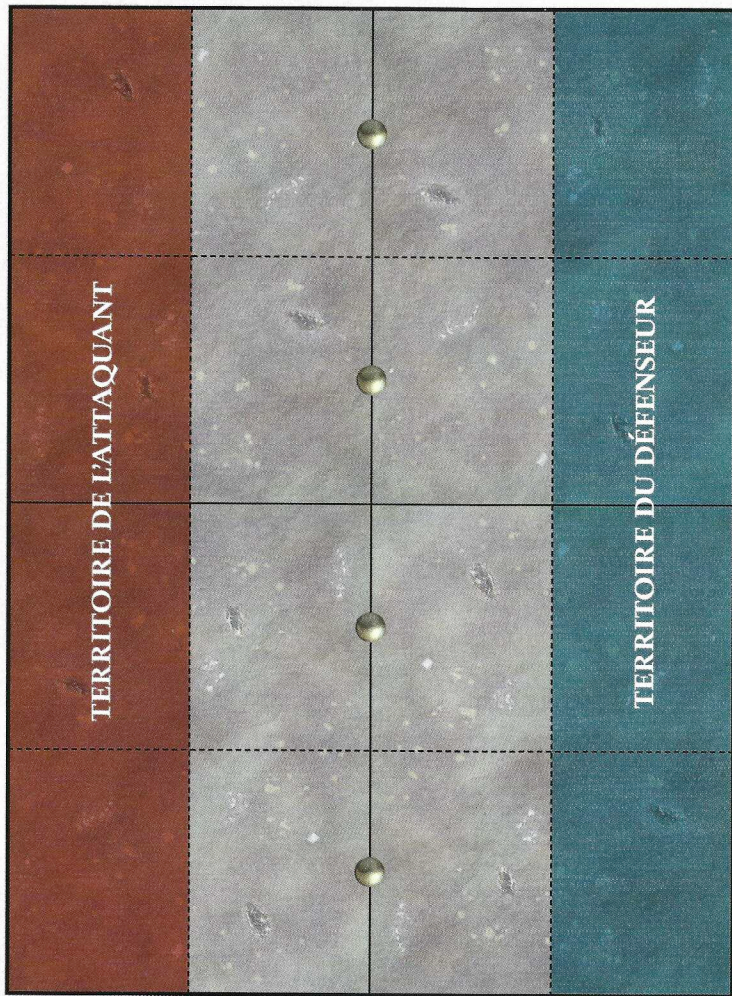
Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire à la fin de la bataille remporte une **victoire majeure**.

Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une **victoire mineure**.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une **victoire mineure**. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un **match nul**.



## LE FORT ET LE RUSÉ



### VICTOIRE GLORIEUSE

A partir du troisième round de bataille, un joueur remporte immédiatement une victoire majeure s'il contrôle tous les objectifs du champ de bataille.

Si aucun joueur n'a remporté une victoire majeure avant la fin de la bataille, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une victoire mineure.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une victoire mineure.

Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un match nul.

## PLAN DE BATAILLE COLLISION FRONTALE

Rassemblez vos forces et brisez l'ennemi lors d'un assaut irrésistible. Piétinez les faibles et arrachez la gorge de l'ennemi, car telle est la voie de Ghur!

### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'attaquant et qui est le défenseur.

### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).

### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent le déploiement alterné (p. 11), en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses unités entièrement dans son territoire, et à plus de 9" du territoire adverse.

### HABITANTS MORTELS

Dans cette bataille, les objectifs ne peuvent pas être contrôlés au premier round de bataille. Les joueurs ne prennent pas le contrôle d'objectifs une fois le placement terminé (règles de base, 18.1.1).



### POINTS DE VICTOIRE

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

- Marquez 1 point de victoire si vous contrôlez l'objectif entièrement sur votre territoire.
- Marquez 2 points de victoire si vous contrôlez l'objectif au centre du champ de bataille.

- Marquez 4 points de victoire si vous contrôlez l'objectif entièrement sur le territoire adverse.

- Marquez 1 point de victoire si vous avez pris le contrôle d'un objectif à ce tour et qu'il y a une unité amie de **VÉTÉRANS DE GALLET** à 6" de cet objectif.

- Marquez 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

### GRANDE STRATÉGIE

Un joueur marque 3 points de victoire à la fin de la bataille s'il a accompli sa grande stratégie.

### DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille dure 5 rounds de bataille.

### VICTOIRE GLORIEUSE

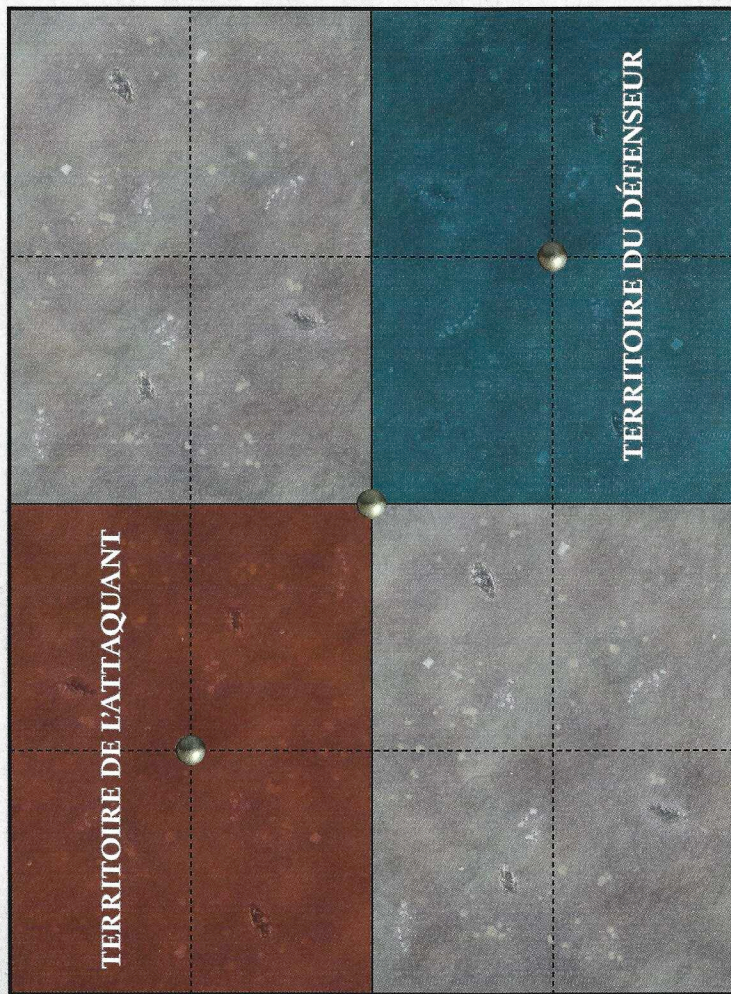
Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire à la fin de la bataille remporte une **victoire majeure**.

Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une **victoire mineure**.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une **victoire mineure**. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un **match nul**.



## COLLISION FRONTALE



### POINTS DE VICTOIRE

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

- Marquez 1 point de victoire si vous contrôlez l'objectif entièrement sur votre territoire.
- Marquez 2 points de victoire si vous contrôlez l'objectif au centre du champ de bataille.
- Marquez 4 points de victoire si vous contrôlez l'objectif entièrement sur le territoire adverse.
- Marquez 1 point de victoire si vous avez pris le contrôle d'un objectif à ce tour et qu'il y a une unité amie de **VÉTÉRANS DE GALLET** à 6' de cet objectif.
- Marquez 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

Comme des loups se rassemblant pour la curée, vos troupes ne vont pas laisser leur butin leur échapper. Vous vous servez de cette détermination pour protéger les atouts que vous avez conquis en ce lieu.

### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'attaquant et qui est le défenseur.

### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).

## PLAN DE BATAILLE PAS DE REPLI

### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent le déploiement alterné (p. 11), en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses unités entièrement dans son territoire, et à plus de 9" du territoire adverse.

### POINTS DE RALLIEMENT

Dans cette bataille, si un joueur utilise l'ordre Ralliement et que l'unité qui le reçoit est entièrement à 6" d'un objectif qu'elle contrôle, quand elle jette le dé pour une de ses figurines tuées, elle ramène 1 figurine tuée sur 5+ au lieu de 6. S'il s'agit d'une unité de VÉTÉRANS DE GALLET, elle ramène 1 figurine tuée sur 4+ à la place de 6.

### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

### GRANDE STRATÉGIE

Un joueur marque 3 points de victoire à la fin de la bataille s'il a accompli sa grande stratégie.

### DURÉE DE LA BATAILLE

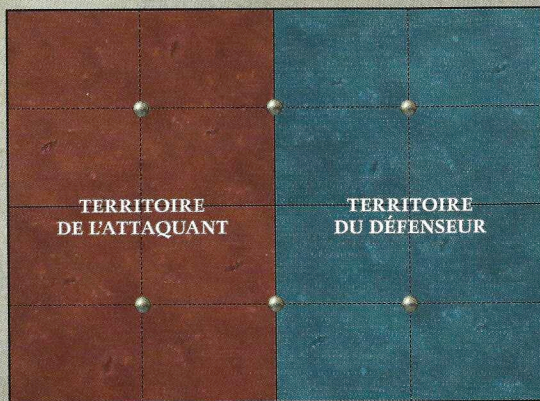
La bataille dure 5 rounds de bataille.

### VICTOIRE GLORIEUSE

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

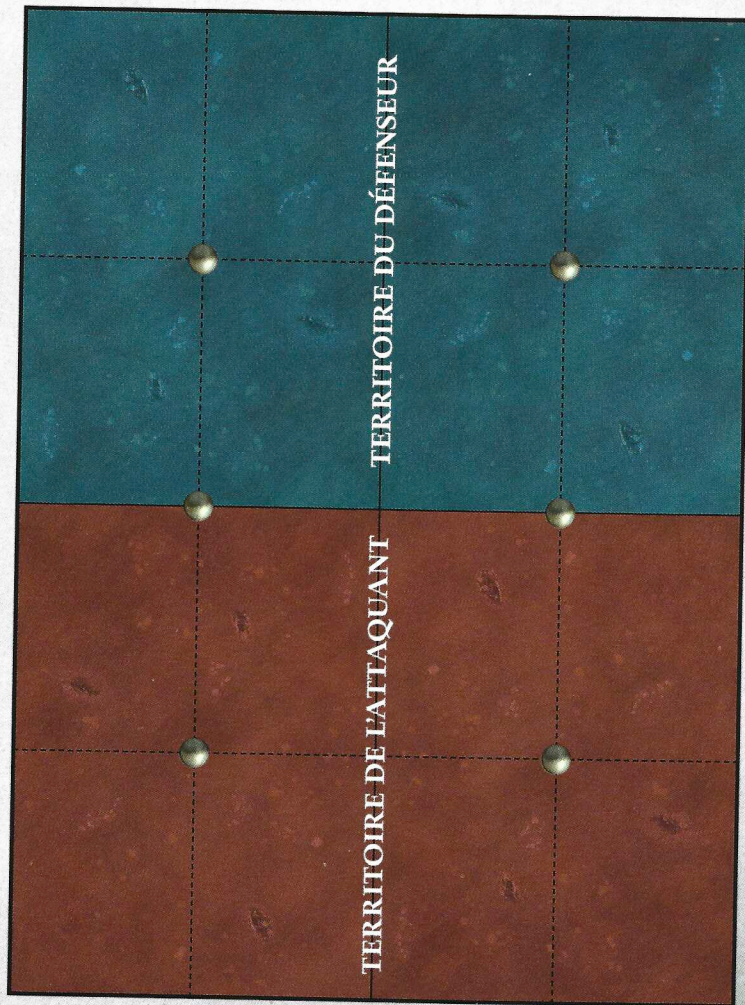
Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une victoire mineure.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une victoire mineure. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un match nul.





## PAS DE REPLI



### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

## PLAN DE BATAILLE LES NIDS DE SOIE DE FER

La soie de fer se revend très cher sur les marchés des Royaumes Mortels. Vos éclaireurs vous font part d'une caverne remplie de toiles à proximité, et vous comptez bien vous en emparer avant l'adversaire. Vos travaux pour collecter cette ressource risquent d'attirer l'attention de ses créatrices, mais c'est un risque que vous êtes disposé à prendre.

### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'**attaquant** et qui est le **défenseur**.

### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).

### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent

le déploiement alterné (p. 11), en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses unités entièrement dans son territoire, et à plus de 9" du territoire adverse.

### PILLER LES OBJECTIFS

À partir du second round de bataille, après avoir marqué les points de victoire, vous pouvez piller 1 objectif que vous contrôlez, qui est entièrement sur le territoire adverse et qui est à 1" d'une unité amie. Dans ce cas, marquez 1 point de victoire supplémentaire. L'objectif est alors retiré du jeu. Vous ne pouvez pas piller plus d'1 objectif par tour.

### HORREURS RAMPANTES

Après qu'un objectif a été pillé, et avant de le retirer du jeu, le joueur dont c'est le tour doit jeter 2D6 pour chaque unité à 9" de l'objectif pillé. Si le résultat est supérieur ou égal à la caractéristique Bravoure de cette unité, elle subit D3 blessures mortelles.

### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

### GRANDE STRATÉGIE

Un joueur marque 3 points de victoire à la fin de la bataille s'il a accompli sa grande stratégie.

### DURÉE DE LA BATAILLE

La bataille dure 5 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 en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une **victoire mineure**.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une **victoire mineure**. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un **match nul**.



## LES NIDS DE SOIE DE FER



### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

Cette grande caverne est riche en trésors de Ghur, mais vos conseillers vous apprennent que certains sont plus précieux que d'autres. Raflez tout ce que vous pouvez, et servez-vous de vos estafettes pour vous assurer que les meilleurs artefacts ne tombent pas entre les mains de l'ennemi.

### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'attaquant et qui est le défenseur.

### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).

## PLAN DE BATAILLE PRÈS DU CŒUR

### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent le déploiement alterné (p. 11), en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses unités entièrement dans son territoire, et à plus de 9" du territoire adverse.



### OBJECTIF ALPHA

La carte montre quels objectifs appartiennent à quel joueur. Au début du tour de chaque joueur, le joueur adverse choisit un de ses propres objectifs pour être l'objectif alpha à ce tour. Par exemple, si c'est le tour de l'attaquant, le défenseur choisit 1 des objectifs du défenseur (voir carte) pour être l'objectif alpha à ce tour.

### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.

- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.

- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.

- 1 point de victoire si vous contrôlez l'objectif alpha.

- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

### GRANDE STRATÉGIE

Un joueur marque 3 points de victoire à la fin de la bataille s'il a accompli sa grande stratégie.

### DURÉE DE LA BATAILLE

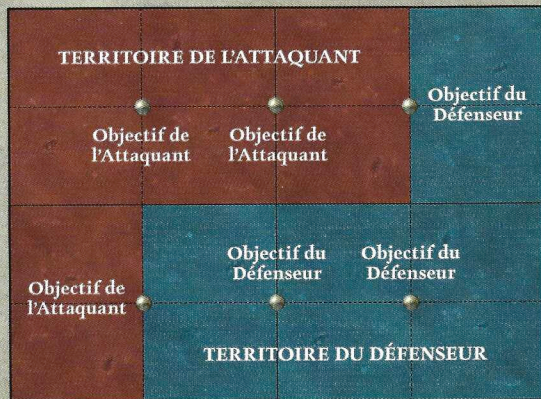
La bataille dure 5 rounds de bataille.

### VICTOIRE GLORIEUSE

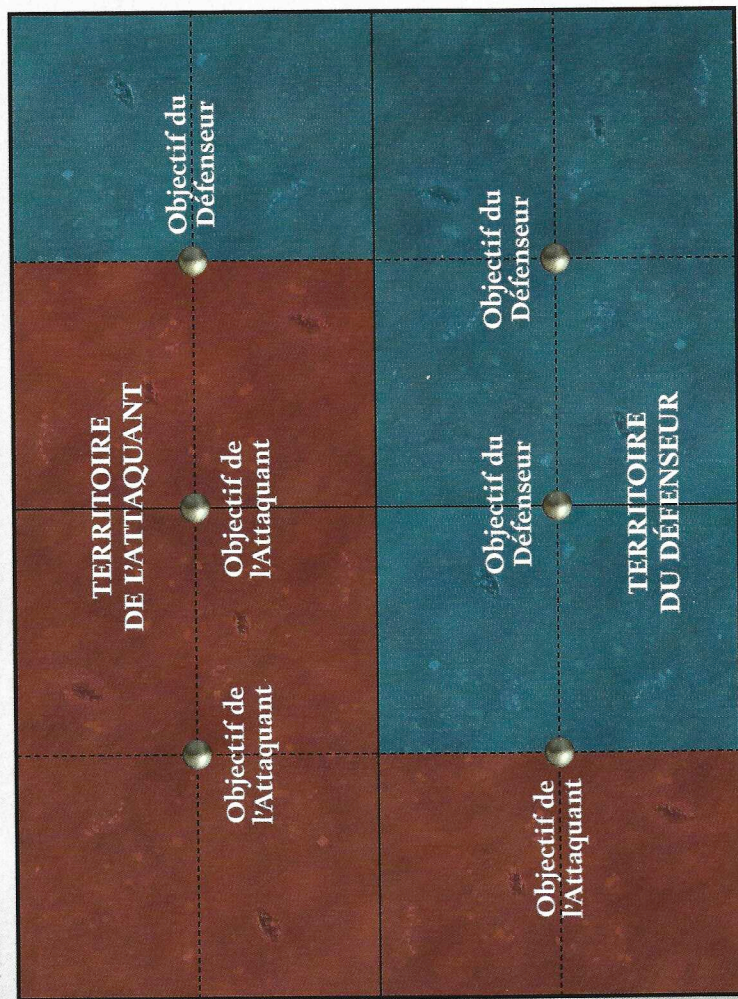
Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire à la fin de la bataille remporte une victoire majeure.

Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une victoire mineure.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une victoire mineure. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un match nul.



## PRÈS DU CŒUR



### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 1 point de victoire si vous contrôlez l'objectif alpha.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

SORTS PERSISTANTS

RÈGLES DE BASE

INDEX DES RÈGLES



## PLAN DE BATAILLE GUERRE DE TURF

Chaque général a lancé toutes ses forces dans cette bataille. L'heure des machinations est révolue, désormais la victoire va se décider par la violence du corps à corps, quand les guerriers se toisent dans le blanc des yeux et donnent tout ce qu'ils ont pour l'emporter.

### LES ARMÉES

Les joueurs sélectionnent une armée puis ils tirent au dé. Le gagnant décide qui est l'attaquant et qui est le défenseur.

### CHAMP DE BATAILLE

Le défenseur place le champ de bataille. Il place d'abord les objectifs comme indiqué sur le schéma. Puis il place le nombre de terrains recommandé indiqué dans le tableau de Batailles Rangées (p. 9).

### DÉPLOIEMENT

L'attaquant choisit son territoire. L'autre territoire est celui du défenseur. Puis les joueurs utilisent le déploiement alterné (p. 11), en commençant par l'attaquant. Chaque joueur doit placer ses uni-

tés entièrement dans son territoire, et à plus de 9" du territoire adverse.

### PAS DE RÉSERVES

Toutes les unités doivent être placées sur le champ de bataille avant le début de la bataille. Si une unité est placée en réserve, toutes ses figurines sont tuées et l'unité est détruite.



### ABATTOIR CLAUSTROPHOBIQUE

Les unités convoquées ne peuvent pas tirer ou charger lors du tour où elles sont ajoutées à votre armée.

### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

### GRANDE STRATÉGIE

Un joueur marque 3 points de victoire à la fin de la bataille s'il a accompli sa grande stratégie.

### DURÉE DE LA BATAILLE

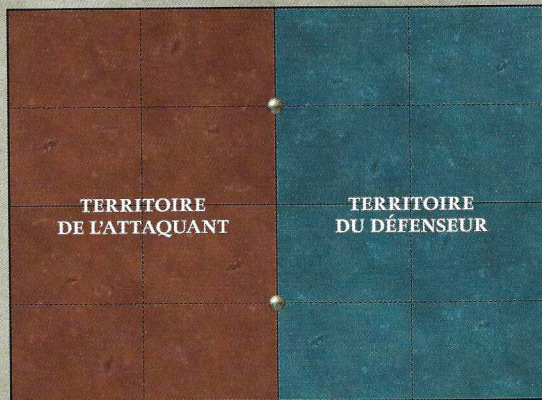
La bataille dure 5 rounds de bataille.

### VICTOIRE GLORIEUSE

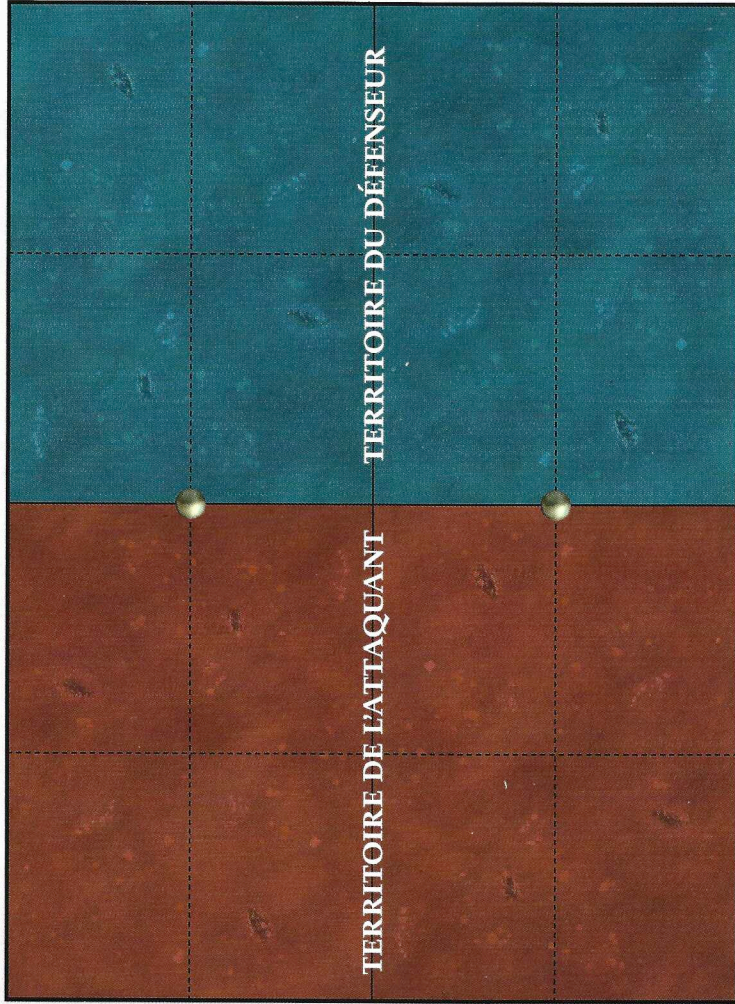
Le joueur qui a marqué le plus de points de victoire à la fin de la bataille remporte une victoire majeure.

Si les joueurs en ont marqué autant, le joueur qui a accompli le plus de tactiques de bataille remporte une victoire mineure.

Si les deux joueurs ont accompli le même nombre de tactiques de bataille, alors si un seul joueur a accompli sa grande stratégie, il remporte une victoire mineure. Et si aucun ou les deux joueurs ont accompli leur grande stratégie, la bataille est un match nul.



## GUERRE DE TURF



### POINTS DE VICTOIRE

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

- 1 point de victoire si vous contrôlez au moins 1 objectif.
- 1 point de victoire si vous contrôlez 2 objectifs ou plus.
- 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- 2 points de victoire si vous avez accompli la tactique de bataille que vous avez choisie à ce tour.

SORTS PERSISTANTS

RÈGLES DE BASE

INDEX DES RÈGLES

# PUBLICATIONS DE BATAILLE RANGÉE 2022-23 – SAISON 1

À mesure que Warhammer Age of Sigmar se développe, nous écrivons des règles pour le jeu. Toutefois, lorsque l'on joue de façon compétitive, il est parfois difficile de savoir lesquelles de ces règles sont "légales" – autrement dit, celles que l'on peut utiliser en Bataille Rangée. Cette page fournit une liste utile montrant toutes les publications dont les règles sont autorisées en Bataille Rangée.

## BASE

- Livre de Base Warhammer Age of Sigmar
- Manuel du Général:  
Batailles Rangées 2022-23 – Saison 1
- Profils de Bataille Rangée 2022-23 – Saison 1

## BATTLETOMES

- Battletome: Beasts of Chaos
- Battletome: Blades of Khorne
- Battletome: Cities of Sigmar
- Battletome: Daughters of Khaine
- Battletome: Disciples of Tzeentch
- Battletome: Flesh-eater Courts
- Battletome: Fyreslayers
- Battletome: Gloomspite Gitz
- Battletome: Hedonites of Slaanesh
- Battletome: Idoneth Deepkin
- Battletome: Kharadron Overlords
- Battletome: Lumineath Realm-lords
- Battletome: Maggotkin of Nurgle
- Battletome: Nighthaunt
- Battletome: Ogor Mawtribes
- Battletome: Orruk Warclans
- Battletome: Ossiarch Bonereapers
- Battletome: Seraphon
- Battletome: Skaven
- Battletome: Slaves to Darkness
- Battletome: Sons of Behemat
- Battletome: Soulbright Gravelords

- Battletome: Stormcast Eternals
- Battletome: Sylvaneth

## EXTENSIONS

- La Colère de l'Élu Éternel
- Broken Realms: Morathi
- Broken Realms: Teclis
- Broken Realms: Be'lakor
- Broken Realms: Kragnos

## AUTRES PUBLICATIONS

- Compendium: Monstrous Arcanum  
(sauf les profils de Bataille Rangée  
Warhammer Legends)
- Mises à jour de Battletomes  
du magazine White Dwarf
- Saison de Guerre: Thondia

## ERRATA

Nous mettons périodiquement en ligne des documents d'errata de règles pour nos publications qui corrigent les erreurs. Elles incluent les maladresses manifestes, les règles qui ne fonctionnent pas comme nous l'entendions, et celles qui ont eu un effet indésirable imprévu sur le "méta" du jeu. Les errata de ces documents sont toujours considérés comme faisant partie des publications qu'elles corrigent, c'est pourquoi nous ne les listons pas ici. En conséquence, tous les errata de règles pour les publications légales lors d'une saison de Bataille Rangée sont, par extension, légaux eux aussi.





# SORTS PERSISTANTS MIS À JOUR

Cette section vous donne les chartes de sorts persistants parues à l'origine dans *Warhammer Age of Sigmar: Maléfices* et *Les Guerres des Âmes: Pouvoir Interdit*. Beaucoup de ces chartes ont vu leurs règles mises à jour pour accompagner le pack de Batailles Rangées de cette saison (2022-23 - Saison 1), et prennent le pas sur les versions de publications antérieures ou n'ayant pas de date de publication.

Les sorts persistants sont un des aspects les plus amusants de *Warhammer Age of Sigmar*, car ils apportent une dose d'imprévisibilité à vos parties et de synergie avec vos unités de diverses manières.

Comme les sorts persistants fonctionnent différemment des unités, une section entière des règles de base (19.3-19.5) est dédiée à ces manifestations magiques autonomes, notamment à leur interaction avec la séquence du tour.

Les aptitudes de nombre de sorts persistants affectent les unités des deux joueurs, alors avant d'en convoquer un, mieux vaut se demander si cela ne sera pas plus avantageux pour l'adversaire ! Par exemple, il se pourrait que le Soleil Violet de Shyish que vous avez invoqué transmute votre général en statue d'améthyste ! Après tout, cela correspond bien à l'histoire de l'Âge de Sigmar, car la nature même des forces occultes est très capricieuse, et un grand pouvoir implique de grands risques...

Les sorts persistants de cette section sont loin d'être les seuls sorts persistants disponibles. Beaucoup d'entre eux peuvent être convoqués uniquement par des sorciers d'une certaine faction, comme la Rune de Pétrification des Suzerains Lumineths ou le Méga Mouseron de Mork des Vils du Fielobscur. Leurs chartes de sort persistant se trouvent dans le battle tome de la faction qui peut les convoquer.

PACK DE BATAILLES



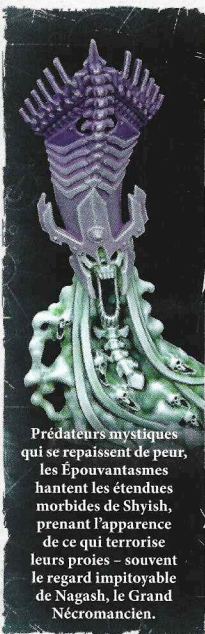
## CHARTRE DE SORT PERSISTANT ÉPOUVANTASME

**CONVOCAATION :** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 5 et une portée de 12". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée de lanceur.

**PRÉDATEUR :** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Il peut être déplacé de 8" maximum et peut voler.

**Festin d'Effroi :** Les *Épouvantasm* dévorent la terreur de leurs victimes, et deviennent plus puissants à mesure que la panique se répand comme un feu de broussaille.

Les unités qui sont entièrement à 12" de ce sort persistant ne peuvent recevoir d'ordres à la phase de déroute. De plus, si une unité qui est entièrement à 12" de ce sort persistant rate un test de déroute, ajoutez D3 au nombre de figurines qui fuient.



Prédateurs mystiques qui se repaissent de peur, les *Épouvantasm* hantent les étendues morbides de Shyish, prenant l'apparence de ce qui terrorise leurs proies – souvent le regard impitoyable de Nagash, le Grand Nécromancien.

RÈGLES DE BASE

INDEX DES RÈGLES



Glissant soudain dans l'existence comme la faux de la mort, le Pendule de l'Éthervide fend aussi facilement les armures, les chairs et même la trame des royaumes.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT PENDULE DE L'ÉTHERVIDE

**CONVOCACTION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 5 et une portée de 8". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée du lanceur. Quand ce sort persistant est placé, faites pivoter la figurine de sorte que la lame du pendule pointe la direction dans laquelle vous souhaitez que le sort persistant se déplace.

**PRÉDATEUR:** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Il peut être déplacé de 8" maximum et peut voler. Quand vous déplacez ce sort persistant, il doit suivre une ligne droite dans la direction pointée par la lame du pendule.

**Lame Faucheuse:** *Un seul passage de la lame du pendule suffit à décimer les rangs ennemis, projetant des gerbes de membres et de têtes tranchés à chaque mouvement de balancier.*

Après que ce sort persistant s'est déplacé, jetez un dé pour chaque unité dont une ou plusieurs figurines ont été traversées par le sort et pour chaque autre unité qui est à 1" de lui à la fin de son mouvement. Sur 2+, cette unité subit D3 blessures mortelles.



Telle la procession du firmament, les rotations de ces rouages influent sur le passage du temps, permettant aux sorciers d'accélérer ou de ralentir le cours des événements qui les entourent.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT ROUAGES CHRONOMANTIQUES

**CONVOCACTION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 6 et une portée de 6". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**Mécanismes du Temps:** *Les Rouages Chronomantiques indiquent le passage des secondes comme des éons. En les manipulant, un sorcier peut accélérer le cours du temps autour de lui, permettant aux guerriers d'approcher rapidement l'ennemi. À l'inverse, le sorcier peut ralentir le passage du temps pour éviter les coups et lancer davantage de sortilèges.*

Si un joueur a un **SORCIER** ami à 6" de ce sort persistant au début de sa phase des héros, il peut décider si ce sort persistant accélère ou ralentit le cours du temps.

Quand ce sort persistant est placé, le joueur qui le contrôle doit décider s'il accélère ou ralentit le cours du temps.

S'il l'accélère le cours du temps, les joueurs peuvent relancer les jets de charge pour les unités amies qui sont entièrement à 12" de ce sort persistant.

S'il ralentit le cours du temps, les joueurs peuvent relancer les jets de lancement des **SORCIERS** amis entièrement à 12" de ce sort persistant.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT VIFESSAIM ÉMERAUDE

**CONVOCATION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 6 et une portée de 6". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**PRÉDATEUR:** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Il peut être déplacé de 8" maximum et peut voler.

**Abondance de Soins:** *Se tortillant dans la chair déchirée et les os brisés, les insectes du Vifessaim Émeraude referment les plaies des vivants et ramènent les morts dans le combat.*

Après que ce sort persistant se soit déplacé, le joueur qui le contrôle peut choisir 1 unité à 3" de lui. Il peut guérir jusqu'à D3 blessures allouées à l'unité choisie, ou, si aucune blessure ne lui est allouée, il peut ramener des figurines de l'unité qui ont été tuées dont le total de caractéristiques de Blessures est de D3 ou moins.



Imprégné des pouvoirs guérisseurs de Ghyran, le Vifessaim Émeraude bourdonne en quête des morts et des mourants pour leur rendre vie et vigueur.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT GÉMINIDES D'UHL-GYSH

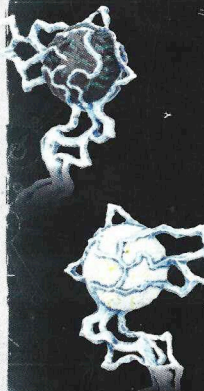
**PARTIES:** Ce sort persistant se compose de 2 parties.

**CONVOCATION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 6 et une portée de 8". S'il est lancé avec succès, placez les parties du sort persistant à 6" l'une de l'autre et entièrement à portée du lanceur.

**PRÉDATEUR:** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Il peut être déplacé de 8" maximum et peut voler. Les parties de ce sort persistant doivent rester à 6" l'une de l'autre.

**Vrilles d'Ombre et de Lumière:** *Là où le Géminide de l'Ombre laisse derrière lui une brume toxique peuplée d'illusions, le Géminide de Lumière produit des rayons ardents et transmet des vérités démentielles.*

Après que ce sort persistant s'est déplacé, jetez un dé pour chaque unité dont une ou plusieurs figurines ont été traversées par le sort et pour chaque autre unité qui est à 1" de lui à la fin de son mouvement. Sur 2+, l'unité concernée subit 1 blessure mortelle. De plus, si une blessure mortelle causée par cette aptitude est allouée à une unité et n'est pas annulée, celle-ci ne peut donner ni recevoir d'ordres jusqu'au début de la prochaine phase de combat.



Tirés du semi-royaume crépusculaire situé entre Hysh et Ulgu, les Géminides irradient la magie brute de la lumière et de l'ombre, annihilant la chair et remplissant l'esprit de mensonges terrifiants et de vérités insupportables.



Un Maelström Malveillant est un vortex de magie de Shyish, une tempête qui aspire les énergies mystiques et les âmes de morts avant d'exploser en une nova cataclysmique.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT MAELSTRÖM MALVEILLANT

**CONVOCAATION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 5 et une portée de 8". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**PRÉDATEUR:** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Il peut être déplacé de 8" maximum et peut voler.

**Détonation Morbide:** À force de se gorgier de magie et des esprits hurlants des morts, le maelström finit par s'effondrer sous son propre poids dans une nova dévastatrice.

Une fois que ce sort persistant a été lancé, mettez un D6 à côté de lui, avec la face "1" sur le dessus. Chaque fois qu'un sort est lancé sans être dissipé par une unité à 12" de ce sort persistant, augmentez de 1 la valeur indiquée par le dé (jusqu'à un maximum de 6) après que les effets du sort ont été résolus. De plus, chaque fois qu'une figurine est tuée à 12" de ce sort persistant, augmentez de 1 la valeur indiquée par le dé (jusqu'à un maximum de 6).

À la fin de la phase de combat, si ce sort persistant est sur le champ de bataille, jetez un dé et ajoutez au jet la valeur indiquée par le dé à côté de lui. Sur 10+, chaque unité à 12" de ce sort persistant subit D3 blessures mortelles. Ce sort persistant est ensuite retiré du jeu.



Les espars cristallins de la Palissade Prismatique sont faits de lumière pure, rigidifiée en une barrière qui baigne les guerriers dans les rayons aveuglants de Hysh.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT PALISSADE PRISMATIQUE

**CONVOCAATION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 5 et une portée de 8". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**Lumière Aveuglante:** Les rayons projetés par cette barrière confondent la visée de ceux qui la voient, et gagnent en intensité à chaque instant.

Les unités à 6" de ce sort persistant ne peuvent pas effectuer d'attaques de tir. Ajouter 3" à la portée de cette aptitude au début de chaque round de bataille après le tour où ce sort persistant a été convoqué.



Aucun sortilège n'inspire une plus grande peur que le Soleil Violet de Shyish. L'orbe à face de crâne dérive sur le champ de bataille, tandis que ses rayons de mort transmutent tous ceux qu'ils touchent en statues d'améthyste.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT SOLEIL VIOLET DE SHYISH

**CONVOCAION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 8 et une portée de 8". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**PRÉDATEUR:** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Il peut être déplacé de 8" maximum et peut voler.

**La Mort Manifeste:** *Tous ceux qui sont touchés par les rayons funestes du Soleil Violet de Shyish sont condamnés; leur corps est cristallisé et leur âme est arrachée et vole jusqu'au Royaume de la Mort.*

Soustrayez 1 aux jets de sauvegarde des attaques qui ciblent les unités à 6" de ce sort persistant. De plus, jetez un dé pour chaque unité à 3" de ce sort persistant après qu'il s'est déplacé. Sur 1, 1 figurine de cette unité est tuée.



Portées par les courants de Chamon, les Épées de Vif-argent survolent le champ de bataille en formation serrée avant de se disperser pour éviscérer et décapiter tous ceux qui se dressent sur leur chemin.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT ÉPÉES DE VIF-ARGENT

**CONVOCAION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 6 et une portée de 6". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**PRÉDATEUR:** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Il peut être déplacé de 8" maximum et peut voler.

**Lames Dansantes:** *Avec une célérité déconcertante, et une sorte de volonté vengeresse, les Épées de Vif-argent découpent les lignes ennemies, leurs lames acérées séparant les membres mais aussi les âmes de leurs corps.*

Après que ce sort persistant s'est déplacé, le joueur qui le contrôle peut choisir 1 unité dont une ou plusieurs figurines ont été survolées par le sort et jeter 12 dés. Pour chaque jet de 6, l'unité choisie subit 1 blessure mortelle. De plus, les blessures mortelles provoquées par cette aptitude ne peuvent pas être annulées.





Sauvage, implacable et éternellement affamé, ce sortilège se fraie un chemin dans des régiments entiers à coups de dent, et envoie ses proies déchiétées dans l'estomac d'une immense bête des cavernes de Ghur.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT MÂCHOIRES DE RAVENAK

**CONVOCACTION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 6 et une portée de 8". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**PRÉDATEUR:** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Il peut être déplacé de 3D6" maximum et peut voler. Vous pouvez relancer les dés qui déterminent jusqu'à quelle distance ce sort persistant peut se déplacer s'il a été convoqué au même tour.

**Faim Dévorante:** *Dévastant le champ de bataille dans un mouvement flou et bestial, les Mâchoires de Ravenak taillent en pièces tout ce qui passe à portée de leurs dents.*

Après que ce sort persistant s'est déplacé, choisissez 1 unité ayant au moins une figurine qu'il a traversée ou qui se trouve à 1" de lui à la fin de son déplacement et jetez un dé. Sur 2+, si le jet pour le mouvement de ce sort persistant est plus grand que la caractéristique Mouvement de l'unité choisie, cette dernière subit un nombre de blessures mortelles égal à la différence entre la caractéristique Mouvement de cette unité et le jet pour le mouvement de ce sort persistant.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT ENTRAVES DES ÂMES

**PARTIES:** Ce sort persistant se compose de 3 parties.

**CONVOCACTION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 7 et une portée de 8". S'il est lancé avec succès, placez les parties du sort persistant entièrement à 3" les unes des autres et entièrement à portée du lanceur.

**En Route pour la Grande Oubliette:**

*Ces menottes ne s'attachent pas seulement au corps des combattants mais aussi à leur âme, drainant leur vigueur tout en les traînant dans un vaste donjon de Shyish.*

Les unités à 6" de ce sort persistant ne peuvent pas courir ni tenter de charger. De plus, au début de la phase de mouvement, jetez un dé pour chaque unité à 6" de ce sort persistant. Sur un jet de 6, l'unité concernée subit D3 blessures mortelles.



Des chaînes rouillées tintent et des menottes corrodées grincent comme les Entraives des Âmes enserrant leur proie pour piéger leur esprit et l'emmener dans la Grande Oubliette de Shyish.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT RAZ-DE-CHARNIER SUFFOCANT

**CONVOCATION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 6 et une portée de 8". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**PRÉDATEUR:** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Il peut être déplacé de 8" maximum et peut voler.

**Trainés dans la Tombe:** *Les guerriers pris dans le sillage d'un Raz-de-charnier Suffocant sont happés par la terre effervescente et les formes spectrales des morts inapaisés.*

Après que ce sort persistant s'est déplacé, pour chaque unité dont une ou plusieurs figurines ont été survolées par le sort, jetez autant de dés que le nombre de figurines de l'unité concernée. Pour chaque jet de 6, elle subit 1 blessure mortelle.



Les esprits des morts sortent du sol et s'élancent dans un raz-de-charnier pour étouffer les vivants, enterrant leurs victimes et tirant leurs âmes jusque dans le Royaume de la Mort.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT CRÂNE INCANDESCENT

**CONVOCATION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 6 et une portée de 8". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**PRÉDATEUR:** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Il peut être déplacé de 8" maximum et peut voler.

**Crâne Enflammée:** *Le Crâne Incandescent s'écrase sur la ligne de bataille adverse avec la force d'un volcan, réduisant tout en cendre avant d'exploser dans un accès de rage.*

Après que ce sort persistant s'est déplacé, si au moins une unité se trouve à 3" de lui, jetez un dé pour chaque unité à 3" de ce sort persistant. Sur 2+, l'unité concernée subit D3 blessures mortelles. Après que ce sort persistant a provoqué au moins une blessure mortelle grâce à cette aptitude, il est retiré du jeu.



Constitué des flammes d'Aqshy, le Crâne Incandescent carbonise le champ de bataille, incinérant des rangs entiers de fantassins et mettant à feu la colère des survivants.



Composé de deux miroirs étranges, le Portail Pénombral relie deux points du champ de bataille, permettant aux sorciers de distribuer leurs sorts destructeurs et leurs enchantements bienfaisants à des distances incroyables.

## CHARTE DE SORT PERSISTANT PORTAIL PÉNOMBRAL

**PARTIES:** Ce sort persistant se compose de 2 parties.

**CONVOCATION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 5 et une portée de 18". S'il est lancé avec succès, placez les parties du sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**Passage Ésotérique:** *Lorsqu'on regarde dans un Portail Pénombral, les praticiens de la magie y voient un reflet ténébreux de ce qu'il y a de l'autre côté de l'objet jumeau; si la matière ne peut franchir le portail, l'énergie éthérique ne subit pas cette restriction.*

Une fois par tour, si un **SORCIER** lance avec succès un sort à 1" de ce sort persistant, la portée, la visibilité et l'effet du sort peuvent être déterminés à partir d'une partie de ce sort persistant au lieu du lanceur. Les sorts qui convoquent des sorts persistants ne bénéficient pas de cet effet.

De plus, une fois par tour, si un sort persistant prédateur commence un mouvement à 6" de ce sort persistant, au lieu de lui faire effectuer un mouvement, le joueur qui contrôle le sort persistant prédateur peut le retirer du champ de bataille et le replacer n'importe-où à 6" de l'autre partie de ce sort persistant. Un sort persistant prédateur placé de cette manière ne compte pas comme s'étant déplacé.



Fusion cauchemardesque d'os et d'essence spirituelle torturée, un Pont de Hurlemânes désintègre et consume les âmes des morts pour ouvrir un passage à travers la réalité.

## CHARTE DE SORT PERSISTANT PONT DE HURLEMÂNES

**PARTIES:** Ce sort persistant se compose de 2 parties.

**CONVOCATION:** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 6 et une portée de 24". S'il est lancé avec succès, placez les parties du sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**Passage Mortel:** *Ceux qui franchissent un Pont de Hurlemânes naviguent sur les vagues de la magie de la mort, et contournent les barrières physiques.*

Au début de la phase de mouvement, le joueur dont c'est le tour peut retirer du champ de bataille 1 unité amie qui est entièrement à 6" d'une partie de ce sort persistant, et la replacer entièrement à 6" de l'autre partie de ce sort persistant et à plus de 9" des unités ennemies.

A unit cannot be removed and set up again in this way more than once per phase. A unit removed and set up again in this way cannot make a normal move or run in the same phase.





Ces prismes de pierre noire fissurée orbitent le champ de bataille par paires, diffusant l'énergie nécromantique par leur surface abîmée en un flot nauséux, qui sape la volonté et la vitalité de tous ceux qu'il touche.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT PRISMES DE VALAGHARR

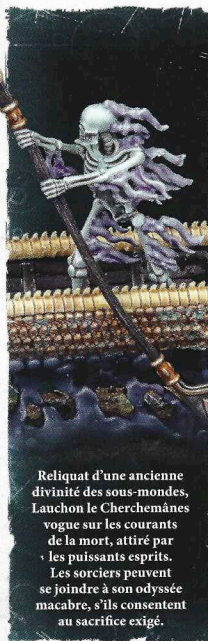
**PARTIES :** Ce sort persistant se compose de 2 parties.

**CONVOCATION :** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 5 et une portée de 18". S'il est lancé avec succès, placez les parties du sort persistant entièrement à 12" l'une de l'autre et entièrement à portée du lanceur.

**PRÉDATEUR :** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Quand vous choisissez ce sort persistant pour le déplacer, retirez 1 des parties du champ de bataille et replacez-la entièrement à 12" de l'autre partie.

**Piège à Drain d'Âmes :** L'énergie maléfique des Prismes de Valagharr qui lie chaque fragment à l'autre piège les créatures à proximité dans une toile de magie qui les draine de leur force d'âme.

Après que ce sort persistant s'est déplacé, tracez une ligne droite imaginaire entre les points les plus proches de chaque partie de ce sort persistant. Chaque unité dont une ou plusieurs figurines sont traversées par cette ligne est prise au piège jusqu'à la fin de ce tour. Divisez par deux la caractéristique de Mouvement d'une unité prise au piège. De plus, une unité prise au piège ne peut pas voler ou être retirée du champ de bataille avec un effet qui lui permet d'être ensuite remplacée au même tour.



Reliquat d'une ancienne divinité des sous-mondes, Lauchon le Cherchemânes vogue sur les courants de la mort, attiré par les puissants esprits. Les sorciers peuvent se joindre à son odyssee macabre, s'ils consentent au sacrifice exigé.

## CHARTRE DE SORT PERSISTANT LAUCHON LE CHERCHEMÂNES

**CONVOCATION :** Ce sort persistant est convoqué grâce à un sort qui a une valeur de lancement de 6 et une portée de 6". S'il est lancé avec succès, placez le sort persistant entièrement à portée du lanceur.

**PRÉDATEUR :** Ce sort persistant est un sort persistant prédateur. Il peut être déplacé de 18" maximum et peut voler.

**Le Prix des Âmes :** Le Cherchemânes connaît l'emplacement de chaque esprit des royaumes, et peut rapidement guider un sorcier jusqu'à celui qu'il cherche. Mais il demande un lourd tribut en échange.

Avant que le joueur qui le contrôle déplace ce sort persistant, il peut choisir 1 **SORCIER** ami qui est entièrement à 3" de ce sort persistant. Retirez le **SORCIER** du champ de bataille. Après que ce sort persistant s'est déplacé, replacez le **SORCIER** entièrement à 3" de ce sort persistant et à plus de 9" des unités ennemies. Après avoir été remplacé, le **SORCIER** subit 1 blessure mortelle. Le **SORCIER** peut faire un mouvement normal ou courir à la phase de mouvement suivante.

# LES RÈGLES

Cette section explique comment faire des parties de Warhammer Age of Sigmar avec votre collection de figurines Citadel. Elle inclut également le Code du Joueur, un précieux guide qui aidera chaque joueur à passer un excellent moment avec son adversaire.

## LE CODE DU JOUEUR WARHAMMER AGE OF SIGMAR

On dit souvent "quelle que soit l'issue de la partie, c'est la façon de jouer qui compte".

C'est dans cet état d'esprit que Warhammer Age of Sigmar a été créé, et pour vous aider à mettre en œuvre cette idée, nous avons concocté des directives que nous appelons le "Code du Joueur", et qui est reproduit page suivante.

Il vous suffit d'appliquer les règles cardinales de ce code, car les principes qui les suivent ne sont que des déclinaisons pratiques de ces règles cardinales. Si vous respectez le Code du Joueur, vous constaterez que vous vous amusez plus, et en outre, vous jouerez à Warhammer Age of Sigmar tel qu'on est censé y jouer : comme un passe-temps pratiqué dans un esprit de joute amicale.

## LES RÈGLES DE BASE

Les règles de base sont la fondation du jeu Warhammer Age of Sigmar. Elles vous indiquent comment vos figurines se déplacent, lancent des sorts, tirent avec leurs armes à projectiles, chargent en mêlée et combattent avec leurs armes de corps à corps; en gros tout ce dont vous avez besoin pour commencer à livrer bataille avec vos figurines ! Les règles de base décrivent les principaux mécanismes du jeu, pour les fantassins comme pour les monstres, vous permettant de passer rapidement de vos premières parties au spectacle grandiose des conflits à grande échelle.

## ERRATA OFFICIELS

Ce livre comprend les corrections des errata officiels des règles de base de Warhammer Age of Sigmar disponibles au moment de sa mise sous presse.



## LE CODE DU JOUEUR

### RÈGLES CARDINALES

- Toujours être poli et respectueux.
- Toujours dire la vérité et ne jamais tricher.

### PRINCIPES

- Arriver à l'heure avec tout le matériel nécessaire pour jouer.
- Proposer une poignée de main à votre adversaire avant et après la partie.
- Éviter d'utiliser un langage que l'adversaire pourrait trouver offensant.
- Demander la permission à votre adversaire pour utiliser des figurines non peintes ou de substitution.
- Proposer à l'adversaire d'examiner votre feuille d'armée avant le début de la bataille.
- Répondre aux questions de votre adversaire à propos de votre armée et de ses règles.
- Mesurer les mouvements et les distances avec précision et minutie.
- Laisser l'adversaire vérifier vos jets de dés avant de récupérer vos dés.
- Demander la permission à l'adversaire avant de toucher ses figurines.
- Rappeler à l'adversaire les règles qu'il a oublié d'appliquer, ou celles qu'il n'applique pas correctement, d'autant plus si c'est à son avantage.
- Ne jamais faire exprès de perdre du temps au cours d'une partie.
- Éviter de distraire l'adversaire quand il essaye de se concentrer, et respecter son espace personnel.
- Ne jamais vous plaindre à propos de votre manque de chance ou de la chance de votre adversaire.
- Ne jamais s'entendre par avance avec l'adversaire sur l'issue d'une partie.



Certains mots apparaissent en gras. Cela indique que ce sont des termes importants qui sont fréquemment utilisés dans les règles de Warhammer Age of Sigmar.

Le titre de chaque règle de base a un numéro de section. Cela vous aidera à trouver rapidement une règle mentionnée dans une autre partie des règles de base. Ex: "(voir 3.0)" renvoie à la section 3.0 – Déploiement.

Les éléments de terrain (voir 17.0), les sorts persistants (voir 19.3) et les invocations (voir 20.3) sont aussi des figurines Citadel. Toutefois, seules les figurines Citadel qui représentent les guerriers de votre armée sont considérées comme des "figurines" en termes de règles.



Une figurine avec un socle.

# LES RÈGLES DE BASE

Les règles suivantes expliquent comment utiliser votre collection de figurines Citadel pour faire une partie de Warhammer Age of Sigmar.

## 1.0 CONCEPTS DE BASE

Cette section des règles de base contient des principes importants qui sont appliqués dans toutes les parties de Warhammer Age of Sigmar.

### 1.1 FACTIONS, TOMES DE BATAILLE ET PACKS DE BATAILLE

Pour faire une partie de Warhammer Age of Sigmar, vous devez d'abord choisir les **factions** que vous voulez inclure dans votre **armée** (voir 1.4). Chaque faction a son propre  **tome de bataille** , qui contient les  **chartes d'unités**  (voir 1.3.1), les  **profils de Bataille Rangée**  (voir 25.0) et les  **aptitudes d'allégeance**  (voir 27.0) de cette faction. Ensuite, votre adversaire et vous devez vous accorder sur le  **pack de bataille**  que vous allez utiliser (voir 28.0). Le pack de bataille contient les instructions sur la façon de sélectionner votre armée, de disposer le champ de bataille (voir 2.0), et sur ce que vous devez faire pour gagner la bataille.

### 1.2 FIGURINES

Les figurines Citadel qui composent votre armée sont simplement appelées  **figurines** . La plupart des figurines ont un  **socle**  en plastique qui leur permet de tenir debout et dont on se sert pour mesurer les distances vers ou à partir de la figurine (voir 1.5.1). Le socle compte comme faisant partie de la figurine en termes de règles. Une figurine ne peut pas être placée ni terminer un mouvement sur une autre figurine, entièrement ou partiellement.

#### 1.2.1 FIGURINES AMIES ET ENNEMIES

Les figurines de votre armée sont appelées figurines  **amies** , et celles de l'armée adverse sont appelées figurines  **ennemies** . Si une règle indique qu'elle affecte les figurines sans préciser amies ou ennemies, elle affecte les figurines amies  **et**  ennemies.

#### 1.2.2 RETIRÉ DU JEU

Les figurines pourront être  **retirées du jeu** , généralement quand elles ont été  **tuées**  (voir 14.2), ont  **fui**  (voir 15.1), ou pour que leur unité soit en  **cohésion**  (voir 1.3.3). Mettez de côté les figurines retirées du jeu, afin qu'elles ne soient plus sur le champ de bataille. Elles ne font plus partie de votre armée.

### 1.3 UNITÉS

Les figurines sont organisées en  **unités** . Une unité est un groupe d'une ou plusieurs figurines qui ont la même charte d'unité (voir 1.3.1). Le nombre de figurines dans une unité est indiqué sur son profil de Bataille Rangée (voir 25.0). Une unité est détruite lorsque la dernière de ses figurines est retirée du jeu.

#### 1.3.1 CHARTES

Chaque unité a une  **charte d'unité** , qui fournit les informations nécessaires pour l'utiliser en jeu (voir 22.0). Il existe aussi des chartes de sorts persistants (voir 19.3), d'invocations (20.3) et de terrains de faction (voir 23.0).

### 1.3.2 MOTS-CLÉS

Chaque charte d'unité inclut une liste de **mots-clés** qui s'appliquent à toutes les figurines d'une unité qui utilise cette charte d'unité. Les mots-clés apparaissent en **GRAS MAJUSCULE** dans les règles et identifient une ou plusieurs unités. Par exemple, une règle peut dire qu'elle s'applique aux unités **ÉTERNELS DE L'ORAGE**; elle s'appliquera à toutes les unités qui ont le mot-clé **ÉTERNELS DE L'ORAGE** sur leur charte d'unité.

### 1.3.3 COHÉSION D'UNITÉ

Les unités doivent être placées et finir chaque mouvement en formant un groupe en **cohésion**. Une unité composée de **2 à 5 figurines** est en cohésion si chaque figurine de l'unité est à 1" horizontalement et à 6" verticalement d'au moins 1 autre figurine de l'unité. Une unité qui compte **plus de 5 figurines** est en cohésion si chaque figurine de l'unité est à 1" horizontalement et 6" verticalement d'au moins 2 autres figurines de l'unité. Si une unité amie n'est pas en cohésion à la fin d'un tour ou après que vous l'avez placée, vous devez retirer du jeu des figurines de l'unité, une par une, jusqu'à ce qu'elle soit en cohésion.

### 1.4 ARMÉES

Chaque joueur d'une partie d'Age of Sigmar est le **commandant** d'une **armée**. Toutes les unités de votre armée doivent appartenir aux factions que vous avez choisies pour votre armée (voir 1.1). Le pack de bataille utilisé indique comment choisir vos unités (voir 28.0). Une **feuille d'armée** servant à noter vos unités figure à la fin des règles.

#### 1.4.1 SORTS PERSISTANTS, INVOCATIONS ET TERRAINS DE FACTION

Votre armée peut inclure 1 **sort persistant** (voir 19.3) pour chaque **SORCIER** de votre armée, et 1 **invocation** (voir 20.3) pour chaque **PRÊTRE** de votre armée. De plus, votre armée peut inclure 1 **terrain de faction** (voir 23.0).

#### 1.4.2 VOTRE GÉNÉRAL

Après avoir sélectionné votre armée, vous devez choisir 1 figurine de votre armée qui sera votre **général**. Les généraux servent à générer des **points de commandement** (voir 6.0).

*Le singulier et le pluriel d'un mot-clé sont synonymes en termes de règles. Par exemple, une "unité SANGUINAIRE" a le même sens qu'une "unité de SANGUINAIRES".*

*Les unités placées ailleurs que sur le champ de bataille, les unités de réserve (voir 3.1) par exemple, sont toujours considérées comme étant placées en cohésion.*

#### Une charte d'unité



MOTS CLÉS    ORDRE, ÉTERNELS DE L'ORAGE, SANGUINAIRES



Chaque figurine de l'unité de Vindictors doit être à 1" d'au moins 1 autre figurine de l'unité. Chaque figurine de l'unité d'Eventeurs doit être à 1" d'au moins 2 autres figurines de l'unité (voir 1.3.3).

## RÈGLES DE BASE

Une règle indiquera parfois qu'une figurine ou une unité doit être **entièrement** à une distance d'autre chose. Une **figurine** est entièrement à une certaine distance d'un autre objet si chaque partie de son socle est à telle distance de l'objet. Une **unité** est entièrement à une certaine distance d'un autre objet si chaque partie des socles de toutes les figurines de l'unité est à telle distance de l'objet.

Dans la plupart des cas, les modificateurs se cumulent. Toutefois, certains jets de dés, comme les jets de touche et de blessure, précisent qu'ils ne peuvent pas être modifiés au-delà de +1 ou -1. En pareil cas, additionnez tous les modificateurs qui s'appliquent, et si le total dépasse +1 ou -1, traitez-le comme étant de +1 ou -1 selon le cas.

## 1.5 INSTRUMENTS DE GUERRE

Pour faire une partie de Warhammer Age of Sigmar, vous aurez besoin de dés à six faces et d'une règlette ou d'un mètre-ruban gradué en pouces (").

## 1.5.1 MESURER LES DISTANCES

À Warhammer Age of Sigmar, les **distances** sont mesurées en pouces ("). La distance entre deux figurines est mesurée entre les points les plus proches de leurs socles respectifs. Si une figurine n'a pas de socle, mesurez à partir du point de la figurine le plus proche à la place. Vous pouvez mesurer les distances quand vous le souhaitez.

Pour mesurer la distance entre des unités, prenez toujours la mesure entre les figurines les plus proches de chaque unité. Par exemple, une unité est à 12" d'une autre unité à condition qu'au moins une figurine d'une des unités est à 12" ou moins d'au moins une figurine de l'autre unité.

Certaines règles vous demandent de tracer une ligne droite entre deux figurines ou deux points du champ de bataille. En pareil cas, la ligne est imaginaire et fait 1 mm de large.

## 1.5.2 DÉS

À Age of Sigmar, on utilise des dés à six faces (abrégiés en **D6**). Quand on fait un jet de dé, il faut souvent obtenir un résultat supérieur ou égal au **résultat requis** pour que le jet soit **réussi**. Un résultat requis est généralement noté sous forme de chiffre suivi du signe +. Par exemple, un jet requérant un résultat de 3 ou plus pour être réussi sera noté "3+".

Certaines règles parlent de 2D6, 3D6, etc. Ce sont des jets à **xD6**. Pour faire un jet à xD6, jetez autant de dés que "x" puis additionnez leurs résultats. Un **double** est un jet de 2D6 dont les dés donnent le même chiffre avant d'appliquer les modificateurs. Si une règle vous demande de jeter un **D3**, jetez un D6 et divisez le résultat par deux, en arrondissant au supérieur.

## 1.5.3 TIRER AU DÉ

Une règle peut demander aux joueurs de **tirer au dé**. Pour ce faire, chaque joueur jette un dé, et celui qui a le résultat le plus haut gagne. En cas d'égalité, refaites le tir au dé. On ne peut pas relancer ni modifier le résultat des dés lors d'un tir au dé.

## 1.5.4 RELANCES

Certaines règles parlent de **relances**. Pour faire une relance, jetez à nouveau un dé. On ne peut pas relancer un dé plus d'une fois. Si une règle permet de relancer un jet à xD6, vous devez relancer tous les dés du jet.

## 1.5.5 MODIFICATEURS

Un **modificateur** s'appliquera parfois à un jet de dé. Les modificateurs s'appliquent après les relances. Quand une règle parle d'un jet **non modifié**, il s'agit du jet de dé après relance mais avant d'appliquer les modificateurs. Si une règle vous demande de choisir ou de changer un dé jeté, faites-le après la relance mais avant les modificateurs.



## 1.6 APTITUDES ET EFFETS

Chaque charte d'unité inclut des **aptitudes**, et chaque aptitude a un **effet**. Quand une aptitude est utilisée, son effet est appliqué. De plus, la plupart des effets ont des **restrictions**. On trouve aussi des aptitudes dans les ensembles d'aptitudes d'allégeance (voir 27.0) et dans les règles des bataillons (voir 26.0). Voici un exemple d'aptitude :

**Gerfaut Céleste**: *Le spectacle de la forme angélique d'Yndrasta prenant son envol inspire une incommensurable résolution à ses guerriers.*

Ne faites pas de tests de déroute pour les unités **ÉTERNELS DE L'ORAGE** et **CITÉS DE SIGMAR** amies entièrement à 12" de cette unité.

### 1.6.1 APTITUDES ET PHASES

La plupart des aptitudes sont utilisées pendant une des phases d'un tour (voir 5.0). Une aptitude peut être utilisée uniquement à la phase spécifiée dans sa règle.

Une aptitude peut indiquer qu'elle est utilisée au **début de la phase** ou à la **fin de la phase**. Si elle ne le précise pas, elle est utilisée **pendant la phase**. Les aptitudes qui sont utilisées au début d'une phase s'appliquent avant toute autre chose pendant la phase, tandis que les aptitudes utilisées à la fin de la phase s'appliquent après toute autre chose pendant la phase. Les aptitudes utilisées pendant une phase peuvent être utilisées n'importe quand pendant la phase, à condition que ce soit après les aptitudes de début de phase et avant celles de fin de phase.

### 1.6.2 EFFETS SIMULTANÉS

Si les effets de plusieurs aptitudes sont censés s'appliquer en même temps pendant un tour, le joueur dont c'est le tour applique les effets de ses aptitudes en premier, un par un, dans l'ordre de son choix. Puis son adversaire fait de même.

Si les effets de plusieurs aptitudes sont censés s'appliquer à un moment autre que pendant un tour, les joueurs tirent au dé et le gagnant applique les effets de ses aptitudes en premier, une par une, dans l'ordre de son choix. Puis son adversaire fait de même.

### 1.6.3 EFFETS CONTRADICTOIRES

Lorsque les effets de plusieurs aptitudes se contredisent, le dernier qui a été appliqué l'emporte.

### 1.6.4 EFFETS DÉCLENCHÉS

Les effets de certaines aptitudes s'appliquent quand un jet de dé les **déclenche**. Par exemple, l'effet d'une aptitude peut être déclenché si le jet de touche non modifié pour attaque donne un 6. Un effet déclenché s'applique juste après le jet qui l'a déclenché. Si plusieurs effets sont déclenchés par le même jet, un seul de ces effets s'applique. Le joueur qui a fait le jet choisit celui qui s'applique.

### 1.6.5 TIRER OU COMBATTRE PLUSIEURS FOIS

Les effets de certaines aptitudes permettent à une unité de tirer (voir 10.1) ou de combattre (voir 12.1.1) plusieurs fois pendant une même phase. Toutefois, l'effet d'une aptitude ne peut pas permettre à une unité de le faire plus de deux fois par phase (ceci est une exception au principe voulant que les effets des aptitudes l'emportent sur les règles de base).

*Si l'effet d'une aptitude contredit une règle de base, l'effet l'emporte sur la règle de base.*

*L'effet de l'aptitude Gerfaut Céleste est que le joueur qui commande l'unité qui a l'aptitude ne fait pas de tests de déroute pour les unités listées; la restriction est que l'effet s'applique aux unités listées seulement si elles sont entièrement à 12" de l'unité qui a cette aptitude.*

*Les effets qui permettent à une unité de combattre au début ou à la fin de la phase de combat sont appelés des effets de frappe en premier et effets de frappe en dernier respectivement. Des règles spéciales s'appliquent quand des unités concernées par ces effets attaquent (voir 12.4).*

*Lorsqu'une chose est affectée par une aptitude, cela signifie que l'effet de l'aptitude est appliqué à la chose en question.*

*Si l'effet d'une aptitude modifie une règle de base, les restrictions qui s'appliquent à la règle de base continuent de s'appliquer sauf si l'effet précise le contraire.*

*Certaines aptitudes ont une zone d'effet. Par exemple, l'aptitude "Gerfaut Céleste" d'Yndrasta affecte toutes les unités ÉTERNELS DE L'ORAGE et CITÉS DE SIGMAR amies entièrement à 12". Dans ce cas, on considère que l'effet de l'aptitude s'applique aussitôt que l'unité affectée se trouve dans la distance spécifiée, et pas nécessairement au moment où elle bénéficie de son effet.*

## RÈGLES DE BASE

*Si les joueurs sont d'accord, ils peuvent utiliser un champ de bataille incluant des collines et des pentes. En pareil cas, les collines et pentes comptent comme des espaces découverts.*

*Les unités de réserve sont sélectionnées comme les autres unités de votre armée avant la bataille, tandis que les unités convoquées sont ajoutées à votre armée au cours de la bataille. Les figurines retirées du jeu peuvent être utilisées pour constituer une unité convoquée.*

## 2.0 LE CHAMP DE BATAILLE

Le **champ de bataille** est une surface plate sur laquelle les figurines peuvent tenir debout, comme une table ou le sol. Sa taille est déterminée par le pack de bataille que vous avez choisi (voir 28.0). Son décor est représenté par des éléments de paysage de la gamme Warhammer Age of Sigmar, appelés **éléments de terrain** dans les règles (voir 17.0). Le pack de bataille vous indique comment disposer les terrains (voir 28.2.3). Le reste du champ de bataille est constitué d'**espaces découverts**.

## 3.0 DÉPLOIEMENT

Une fois le champ de bataille mis en place, votre adversaire et vous devez **déployer** vos armées. Le pack de bataille utilisé explique comment le déploiement se déroule (voir 28.2.4).

## 3.1 UNITÉS DE RÉSERVE ET UNITÉS CONVOQUÉES

Certaines règles permettent de placer une unité ailleurs que sur le champ de bataille en tant qu'**unité de réserve**. Une unité qui est ajoutée à votre armée en cours de bataille est appelée une **unité convoquée**.

Lorsque vous placez une unité de réserve, que ce soit pendant le déploiement ou en cours de bataille, vous devez dire à votre adversaire que l'unité est **en réserve** et la mettre de côté au lieu de la placer sur le champ de bataille. Au début du quatrième round de bataille, les unités qui sont encore en réserve sont détruites. Les unités ne peuvent pas lancer des sorts ni utiliser des aptitudes tant qu'elles sont en réserve, sauf si le sort ou l'aptitude précise qu'une unité de réserve peut l'utiliser.





#### 4.0 ROUNDS DE BATAILLE

Une bataille se divise en plusieurs **rounds de bataille**. Au **début du round de bataille**, les joueurs font un **jet de priorité** puis chaque joueur effectue **1 tour**. Chaque tour est divisé en **6 phases**. Quand le second tour est fini, c'est la **fin du round de bataille** et un nouveau commence.

#### 4.1 JET DE PRIORITÉ

Au début de chaque round de bataille, les joueurs doivent tirer au dé. C'est le **jet de priorité**. Le gagnant a la **priorité** à ce round de bataille et doit décider qui a le premier tour et qui a le second.

En cas d'égalité au jet de priorité, ne refaites pas le tir au dé. À la place, si c'est le premier round de bataille, le joueur qui a fini de déployer son armée en premier a la priorité. Sinon, le joueur qui a eu le premier tour au round de bataille précédent a la priorité.

#### 4.1.1 POINTS DE COMMANDEMENT DE DÉPART

Après avoir déterminé l'ordre des tours, le joueur qui a le premier tour reçoit **1 point de commandement** (voir 6.0) et celui qui a le second tour reçoit **2 points de commandement**.

#### 5.0 SÉQUENCE DE TOUR

Quand arrive votre tour, vous devez résoudre les phases de votre tour selon la **séquence de tour** suivante.

- 1 Phase des Héros (voir 7.0)
- 2 Phase de Mouvement (voir 8.0)
- 3 Phase de Tir (voir 10.0)
- 4 Phase de Charge (voir 11.0)
- 5 Phase de Combat (voir 12.0)
- 6 Phase de Déroute (voir 15.0)

*Lorsqu'une règle parle d'une de vos phases (par exemple, votre phase des héros), cela signifie cette phase de votre tour.*

*Lorsqu'une règle parle de la ou d'une phase (par exemple, la phase des héros ou une phase des héros), cela signifie cette phase pendant le tour de l'un ou l'autre joueur.*

*Les aptitudes de commandement qui sont utilisées à la phase des héros se trouvent page suivante. Celles qui sont utilisées pendant d'autres phases apparaissent plus loin dans les règles de base.*

#### 6.0 POINTS DE COMMANDEMENT

Les **points de commandement** permettent d'utiliser des **aptitudes de commandement**. Vous recevez des points de commandement au début du round de bataille après le jet de priorité (voir 4.1). De plus, si votre général est sur le champ de bataille au début de la phase des héros, vous recevez **1 point de commandement**. À la fin du round de bataille (voir 16.0), les points de commandement inutilisés sont perdus.

#### 6.1 UTILISER DES APTITUDES DE COMMANDEMENT

Pour utiliser une aptitude de commandement, vous devez dépenser **1 point de commandement**, choisir **1 figurine amie** qui va **donner** l'ordre, et choisir **1 unité amie** qui va **recevoir** l'ordre. Sauf mention contraire, les figurines qui peuvent donner des ordres et les unités à qui elles peuvent les donner sont les suivantes :

- Les champions d'unité peuvent donner des ordres à leur propre unité (voir 22.3.2).
- Les **HÉROS** peuvent donner des ordres aux unités qui sont entièrement à 12" d'eux.
- Les généraux peuvent donner des ordres aux unités qui sont entièrement à 18" d'eux.
- Les **TOTEMS** peuvent donner des ordres aux unités qui sont entièrement à 18" d'eux.

Chaque aptitude de commandement indique quand on peut l'utiliser et l'effet qu'elle a sur l'unité qui reçoit l'ordre. Une figurine ne peut pas donner plus de 1 ordre par phase, et une unité ne peut pas recevoir plus de 1 ordre par phase. De plus, vous ne pouvez pas utiliser la même aptitude de commandement plus de 1 fois par phase (même pour des unités différentes).

## 7.0 PHASE DES HÉROS

Au début de la **phase des héros**, en commençant par le joueur dont c'est le tour, **chaque** joueur peut choisir 1 **HÉROS** qui va effectuer une action héroïque (voir 7.1), et **chaque** joueur reçoit 1 point de commandement si son général est sur le champ de bataille (voir 6.0). De plus, à votre phase des héros, vous pouvez utiliser les **SORCIERS** amis pour tenter de lancer des sorts (voir 19.0), les **PRÊTRES** amis pour faire des prières et tenter de bannir des invocations (voir 20.0), et les deux pour tenter de conjurer des sorts persistants (19.3). À la phase des héros adverse, vous pouvez utiliser les **SORCIERS** amis pour tenter de dissiper des sorts (voir 19.2).

### 7.1 HÉROS ET ACTIONS HÉROÏQUES

Une unité qui a le mot-clé **HÉROS** sur sa charte d'unité est un **HÉROS**. Au début de la phase des héros, vous pouvez effectuer 1 **action héroïque** du tableau ci-dessous avec 1 **HÉROS** ami. L'effet de l'action héroïque est traité de la même façon que l'effet d'une aptitude en termes de règles (voir 1.6).

#### ACTIONS HÉROÏQUES



**Commandement Héroïque:** Choisissez 1 **HÉROS** ami et jetez un dé. Ajoutez 2 au jet si votre général a été tué. Sur 4+, vous recevez 1 point de commandement pouvant être dépensé uniquement pendant ce tour pour que le **HÉROS** donne un ordre.



**Volonté Héroïque:** Choisissez 1 **HÉROS** ami qui n'est pas un **SORCIER**. S'il s'agit de la phase des héros adverse, le **HÉROS** peut tenter de dissiper 1 sort à cette phase comme s'il était un **SORCIER**. S'il s'agit de votre phase des héros, le **HÉROS** peut tenter de conjurer 1 sort persistant à cette phase comme s'il était un **SORCIER** (vous pouvez malgré tout tenter de dissiper ou conjurer qu'une fois le même sort ou sort persistant pendant la même phase).



**Heure de Gloire:** Choisissez 1 **HÉROS** ami. Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques du **HÉROS** jusqu'à la fin du tour, et ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent le **HÉROS** jusqu'à la fin du tour. Chaque **HÉROS** ne peut effectuer cette action qu'une seule fois par bataille.



**Guérison Héroïque:** Choisissez 1 **HÉROS** ami à plus de 3" de toute unité ennemie, et faites un jet de guérison héroïque en jetant 2D6. Si le jet est inférieur à la caractéristique de Bravoure du **HÉROS**, vous pouvez guérir jusqu'à D3 blessures allouées au **HÉROS**. Si le jet est égal à la caractéristique de Bravoure du **HÉROS**, vous pouvez guérir 1 blessure allouée au **HÉROS**.

### 7.2 APTITUDES DE COMMANDEMENT DE PHASE DES HÉROS

Vous pouvez utiliser l'aptitude de commandement suivante à la phase des héros (voir 6.1):

**Ralliement:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement au début de la phase des héros. L'unité qui reçoit l'ordre doit être à plus de 3" des unités ennemies. Jetez 1 dé pour chaque figurine tuée de l'unité. Pour chaque jet de 6, vous pouvez ramener 1 figurine tuée dans l'unité.

## 8.0 PHASE DE MOUVEMENT

À votre **phase de mouvement**, vous pouvez choisir 1 unité amie qui est à plus de 3" des unités ennemies et annoncer qu'elle va faire un **mouvement normal** ou qu'elle va **courir**, ou vous pouvez choisir 1 unité amie qui est à 3" d'une unité ennemie et annoncer qu'elle va **se replier**.

Une fois que vous avez déplacé les figurines de l'unité, vous pouvez choisir une autre unité amie et annoncer qu'elle va faire un mouvement normal, courir ou se replier, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les unités que vous voulez déplacer ont fait un mouvement normal, couru, ou se sont repliées. Une fois qu'une unité a fait un mouvement normal, couru, ou s'est repliée, elle ne peut plus être choisie à cette phase.

### 8.1 MOUVEMENT NORMAL

Lorsque vous choisissez une unité pour qu'elle effectue un **mouvement normal**, vous pouvez déplacer chaque figurine de l'unité d'une distance en pouces inférieure ou égale à la caractéristique de **Mouvement** indiquée sur sa charte d'unité. Les unités ne peuvent pas se déplacer à 3" ou moins des unités ennemies quand elles font un mouvement normal.

### 8.2 REPLI

Lorsque vous choisissez une unité pour qu'elle **se replie**, vous pouvez déplacer chaque figurine de l'unité d'une distance en pouces inférieure ou égale à la caractéristique de **Mouvement** indiquée sur sa charte d'unité. L'unité doit terminer le mouvement à plus de 3" des unités ennemies. Une unité qui s'est repliée ne peut pas tirer ni tenter une charge pendant le même tour.

### 8.3 COURSE

Lorsque vous choisissez une unité pour qu'elle **course**, vous devez faire un **jet de course** pour l'unité en jetant un dé. Ajoutez le résultat à la caractéristique de **Mouvement** de toutes les figurines de l'unité jusqu'à la fin de la phase. Vous pouvez ensuite déplacer chaque figurine de l'unité d'une distance en pouces inférieure ou égale à sa caractéristique de **Mouvement** modifiée. Aucune partie de ce mouvement ne peut passer à 3" ou moins d'une unité ennemie. Une unité qui a couru ne peut pas tirer ni tenter une charge pendant le même tour.

### 8.4 APTITUDES DE COMMANDEMENT DE PHASE DE MOUVEMENT

Vous pouvez utiliser les aptitudes de commandement suivantes pendant la phase de mouvement (voir 6.1):

**Au Pas de Course:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement après avoir annoncé qu'une unité amie va courir. L'unité doit recevoir l'ordre. Ne faites pas de jet de course pour l'unité. À la place, ajoutez 6" à sa caractéristique de **Mouvement** à cette phase. L'unité est quand même considérée comme ayant couru.

**Redéploiement:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement à la phase de mouvement adverse, après qu'une unité ennemie a fini un mouvement normal, une course ou un repli. L'unité qui reçoit l'ordre doit être à 9" de l'unité ennemie et à plus de 3" de toutes les unités ennemies. L'unité qui a reçu l'ordre peut faire un mouvement de D6", mais elle doit finir ce mouvement à plus de 3" des unités ennemies et ne pourra pas tirer à ce tour.

*Vous trouverez page suivante les règles qui expliquent comment effectuer un mouvement avec une figurine.*

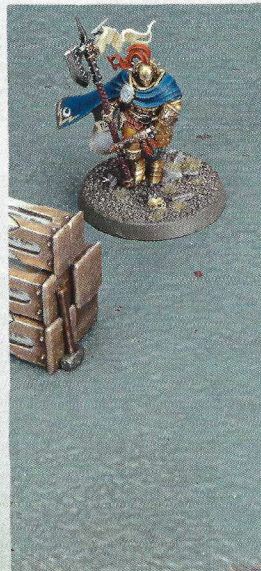
*Vous pouvez soit faire courir une unité, soit la faire se replier. Elle ne peut pas faire les deux.*

## 9.0 MOUVEMENT

Vous pouvez changer la position d'une figurine sur le champ de bataille en lui faisant faire un **mouvement**. Les figurines peuvent être déplacées à la phase de mouvement (voir 8.0), à la phase de charge (voir 11.0) et à la phase de combat (voir 12.0), et certaines aptitudes vous permettent de déplacer une figurine à d'autres moments, comme à la phase des héros.

Pour déplacer une figurine, tracez d'abord un **chemin** sur la surface du champ de bataille pour montrer le trajet que la figurine va suivre. Le chemin peut aller dans n'importe quelle direction ou combinaison de directions, à condition qu'il ne traverse pas d'autres figurines et ne franchisse pas le bord du champ de bataille, et qu'il ne dépasse pas la distance que la figurine a le droit de parcourir.

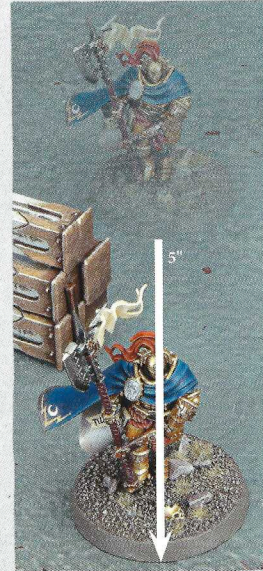
Déplacez ensuite la figurine le long du chemin vers son nouvel emplacement. Vous pouvez pivoter la figurine en la déplaçant. Aucune partie du socle de la figurine ne peut passer au-dessus du socle d'une autre figurine ni franchir le bord du champ de bataille, et à la fin du mouvement, aucune partie du socle de la figurine ne peut être plus loin de son point de départ que la distance que la figurine a le droit de parcourir.



Choisissez une figurine que vous voulez déplacer.



Tracez le chemin que la figurine va parcourir. Le chemin ne peut pas être plus long que la distance de mouvement (voir 9.0).



Déplacez la figurine le long du chemin. Aucune partie de son socle ne peut finir plus loin de son point de départ que la distance de mouvement.

## 9.1 COHÉSION D'UNITÉ

Après avoir déplacé toutes les figurines d'une unité, elle doit être en cohésion (voir 1.3.3). Si une unité ne peut pas être en cohésion après son déplacement, vous ne pouvez pas la déplacer.



## 9.2 RESTER IMMOBILE

Si vous faites faire un mouvement à une plusieurs figurines d'une unité, toutes les figurines de l'unité sont considérées comme ayant fait un mouvement à cette phase. Si vous le souhaitez, au lieu de déplacer l'unité, vous pouvez décider qu'elle reste **immobile**. Si vous le faites, vous ne pouvez déplacer aucune des figurines de l'unité à cette phase, mais aucune des figurines de l'unité n'est considérée comme ayant fait un mouvement à cette phase.

### 9.3 TERRAIN

Lorsque vous déplacez une figurine, vous pouvez tracer un chemin qui passe par-dessus des éléments de terrain mais pas à travers d'eux. Lorsque vous déplacez la figurine, elle suit le chemin le long des surfaces du terrain, mais on suppose que son socle reste parallèle à la surface du champ de bataille pendant son trajet.

#### 9.3.1 SAUTER DU HAUT D'UN TERRAIN

Lorsque vous déplacez une figurine qui est sur un élément de terrain, vous pouvez dire qu'elle va sauter du bord du terrain pour atterrir sur une partie inférieure du même ou d'un autre terrain, ou pour atterrir sur le champ de bataille. Pour ce faire, vous devez tracer le chemin du mouvement de la figurine jusqu'au bord du terrain, puis vers le bas jusqu'à la surface en dessous. La distance de chute de la figurine compte dans la distance qu'elle parcourt.

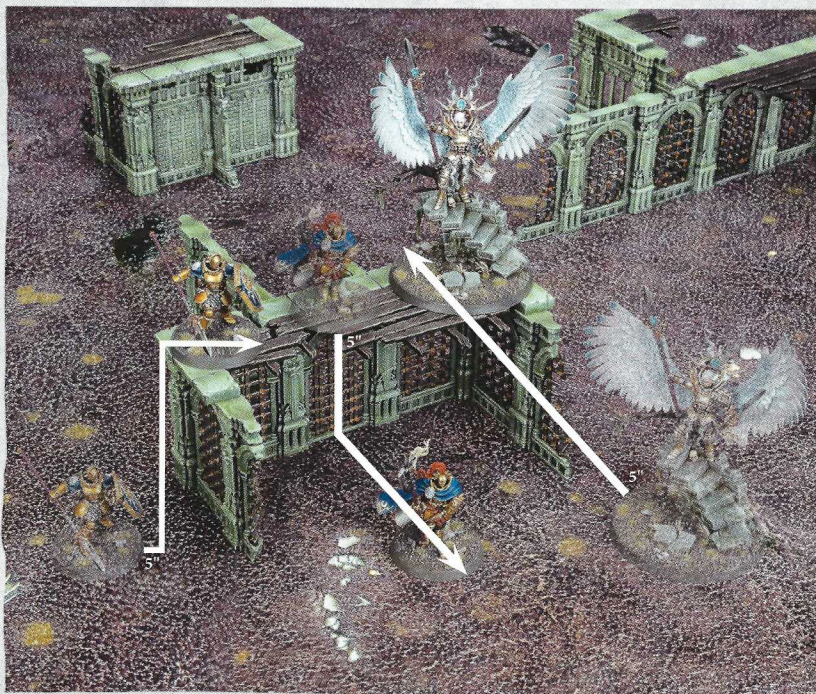
### 9.4 VOL

Si la charte d'unité d'une figurine indique qu'elle peut voler, vous pouvez ignorer les autres figurines et éléments de terrain lorsque vous tracez le chemin qu'elle parcourt sur le champ de bataille (elle les survole). De plus, quand une figurine qui vole commence ou finit un mouvement sur un terrain, au lieu de tracer son mouvement sur le champ de bataille, vous pouvez le tracer "en l'air", comme le montre le diagramme ci-dessous.

Une figurine qui vole ne peut pas finir un mouvement sur une autre figurine, ni finir un mouvement normal, une course ou un repli à 3" d'une unité ennemie.

#### 9.4.1 PASSER AU-DESSUS

Certaines aptitudes requièrent qu'une figurine qui vole passe au-dessus d'une autre figurine. Pour ce faire, le chemin de la figurine qui vole doit être tracé au-dessus d'une partie du socle de l'autre figurine.



*Le Vindictor de gauche escalade le mur jusqu'au sommet de la ruine (voir 9.3). Le Praetor au centre saute du haut de la ruine sur le sol (voir 9.3.1). Yndrasta vole du sol jusqu'au sommet de la ruine (voir 9.4). Même si la longueur du chemin tracé pour chaque figurine est la même, Yndrasta a en fait parcouru une plus grande distance puisqu'elle est capable de suivre une trajectoire plus directe en volant et que son chemin a été tracé dans l'air (voir 9.4).*

*Les règles pour effectuer une attaque figurent à la section 13.0.*

*Une unité peut tirer sans pénalité sur une unité ennemie qui est à 3" d'une autre unité amie.*

*Quand une unité tire, vous n'êtes pas obligé de faire tirer toutes les figurines de l'unité. Ce n'est pas la même chose quand une unité fait des attaques de mêlée, car toutes les figurines de l'unité doivent attaquer si elles le peuvent (voir 12.3).*

*Une unité ne peut pas tirer si elle a couru ou s'est repliée au même tour.*

*Une unité ne peut pas tenter de charger si elle a couru ou s'est repliée au même tour, ou si elle est à 3" d'une unité ennemie.*

*Vous n'avez pas à choisir la cible d'une tentative de charge avant de faire le jet de charge.*

## 10.0 PHASE DE TIR

À votre phase de tir, vous pouvez choisir une unité amie et la faire tirer. Quand une unité tire, vous effectuez des **attaques de tir** avec chaque figurine de l'unité jusqu'à ce que toutes les figurines que vous voulez faire tirer l'ont fait. Vous pouvez ensuite choisir une autre unité amie qui n'a pas encore tiré et la faire tirer, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les unités que vous voulez faire tirer l'ont fait.

### 10.1 ATTAQUES DE TIR

Lorsque vous faites des **attaques de tir** pour une figurine, elle attaque avec ses armes à projectiles (voir 13.1.1).

#### 10.1.1 TIRER PRÈS DES UNITÉS ENNEMIES

Une unité qui est à 3" d'une ou plusieurs unités ennemies peut seulement cibler les unités ennemies qui sont à 3" d'elle.

#### 10.1.2 ATTENTION MESSIRE!

Vous devez soustraire 1 au jet de touche (voir 13.3) pour une attaque d'arme à projectiles si la cible est un **HÉROS** ennemi à 3" d'une unité ennemie comptant 3 figurines ou plus. La règle **Attention Messire** ne s'applique pas si le **HÉROS** ciblé a une caractéristique de Blessures de 10 ou plus.

## 11.0 PHASE DE CHARGE

À votre charge phase, vous pouvez choisir une unité amie qui est à 12" d'une unité ennemie pour **tenter une charge**. Vous pouvez ensuite choisir une autre unité amie à 12" d'une unité ennemie pour tenter une charge, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les unités à qui vous voulez faire tenter une charge l'ont fait. Une unité ne peut pas tenter une charge plus d'une fois par phase.

### 11.1 MOUVEMENTS DE CHARGE

Lorsqu'une unité tente une charge, faites un **jet de charge** pour l'unité en jetant 2D6. Vous pouvez ensuite faire un **mouvement de charge** avec chaque figurine de l'unité en la déplaçant d'une distance en pouces inférieure ou égale au jet de charge. La première figurine d'une unité qui tente une charge que vous déplacez doit finir son mouvement à ½" d'une unité ennemie. Si ce n'est pas possible, aucune figurine de l'unité ne peut faire un mouvement de charge.

### 11.2 APTITUDES DE COMMANDEMENT DE PHASE DE CHARGE

Vous pouvez utiliser les aptitudes de commandement suivantes à la phase de charge (voir 6.1):

**En Avant, Vers la Victoire:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement après avoir fait un jet de charge pour une unité amie. L'unité doit recevoir l'ordre. Vous pouvez relancer le jet de charge pour l'unité.

**Déchaîner les Enfers:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement après qu'une unité ennemie a fini un mouvement de charge. L'unité qui reçoit l'ordre doit être à 6" de l'unité ennemie et à plus de 3" de toutes les autres unités ennemies. Les figurines de l'unité qui reçoit l'ordre qui sont à 6" de l'unité cible peuvent tirer à cette phase, mais quand elles le font, vous devez soustraire 1 aux jets de touche pour leurs attaques, et elles peuvent seulement cibler l'unité qui a fait le mouvement de charge.

## 12.0 PHASE DE COMBAT

À la phase de combat, les joueurs choisissent tour à tour une unité amie pour la faire **combattre**, en commençant par le joueur dont c'est le tour.

### 12.1 SÉQUENCE DE COMBAT

Quand c'est à vous de choisir une unité à faire **combattre**, vous devez soit choisir 1 unité amie éligible, soit **passer**. Une unité est éligible pour combattre si elle est à 3" d'une unité ennemie et si elle n'a pas déjà combattu à cette phase, ou si elle a fait un mouvement de charge au même tour et si elle n'a pas déjà combattu à cette phase. Vous ne pouvez pas passer s'il y a une unité amie éligible pour combattre.

#### 12.1.1 COMBATTRE

Lorsque vous choisissez une unité pour la faire **combattre**, vous pouvez commencer par lui faire faire un mouvement d'engagement avec chaque figurine de l'unité (voir 12.2), puis les figurines de l'unité doivent faire leurs attaques de combat (voir 12.3). L'unité a alors combattu.

#### 12.1.2 PASSER

Si vous **passer**, vous ne faites rien et le choix de combattre ou passer revient à l'adversaire. Si les deux joueurs passent à la suite, la phase de combat s'arrête sauf s'il y a des unités avec un effet de frappe en dernier (voir 12.4).

### 12.2 ENGAGER

Une figurine qui fait un **mouvement d'engagement** peut parcourir jusqu'à 3", et doit finir ce mouvement en étant au moins aussi près de l'unité ennemie la plus proche qu'au début du mouvement.

### 12.3 ATTAQUES DE COMBAT

Après avoir fait tous les mouvements d'engagement d'une unité, chaque figurine de l'unité qui est à portée d'une figurine ennemie (voir 13.1.2) doit faire ses **attaques de combat**.

### 12.4 EFFETS DE FRAPPE EN PREMIER ET DE FRAPPE EN DERNIER

Certaines aptitudes ont un effet qui permet à une unité de combattre au début ou à la fin de la phase de combat : les **effets de frappe en premier** et **effets de frappe en dernier**. Les règles des sections 1.6.1-1.6.3 ne s'appliquent pas à eux : utilisez les règles de cette section à la place.

Si un effet de frappe en premier s'applique à des unités, elles combattent avant toutes les autres. Si un effet de frappe en dernier s'applique à des unités, elles combattent après toutes les autres.

Si un effet de frappe en premier s'applique à des unités des deux joueurs, ils les font combattre tour à tour, en commençant par le joueur dont c'est le tour. De même, si un effet de frappe en dernier s'applique à des unités des deux joueurs, ils les font combattre tour à tour, en commençant par le joueur dont c'est le tour. Si un effet de frappe en premier et un effet de frappe en dernier s'appliquent à la même unité en même temps, ils s'annulent et aucun de ces effets ne s'applique à l'unité.

### 12.5 SÉQUENCE DE FRAPPE EN PREMIER ET EN DERNIER

1. On utilise les aptitudes de début de phase de combat.
2. Les unités avec effets de frappe en premier attaquent.
3. Les unités sans effets de frappe en premier/en dernier attaquent.
4. Les unités avec effets de frappe en dernier attaquent.
5. On utilise les aptitudes de fin de phase de combat.

*Les deux camps combattent à la phase de combat.*

*Une unité qui n'est pas à 3" de l'ennemi au début de la phase de combat pourra combattre plus tard à cette phase si une unité ennemie finit un mouvement à 3" d'elle plus tard à cette phase. Cela signifie que les unités avec des effets de frappe en premier pourront être choisies pour combattre plus tard au cours de la phase, même si elles n'étaient pas à 3" d'une unité ennemie au début de la phase.*

*À la phase de combat, vous devez choisir une unité pour la faire combattre si vous en avez qui sont éligibles, et les figurines de l'unité doivent attaquer avec toutes les armes qu'elles ont le droit d'utiliser et qui sont à portée d'une unité ennemie.*

*Les règles pour effectuer une attaque figurent page suivante.*

*Exemple: Le joueur dont c'est le tour a deux unités avec des effets de frappe en premier (unités A et B) et une avec un effet de frappe en dernier (unité C), tandis que son adversaire a une unité avec un effet de frappe en premier (unité D) et deux unités n'ayant aucun effet de frappe en premier ou en dernier (unités E et F). Les joueurs font combattre tour à tour les unités qui frappent en premier, en commençant par le joueur dont c'est le tour; l'unité A combat, puis l'unité D, puis l'unité B. Ensuite, les unités n'ayant aucun effet de frappe en premier ou en dernier combattent - les unités E et F. On termine par les unités avec effets de frappe en dernier, et l'unité C combat.*

### 13.0 ATTAQUER

Lorsqu'une unité tire ou combat, on effectue des **attaques** avec les **armes** dont les figurines de l'unité sont **équipées**. Les armes d'une unité sont listées sur sa charte d'unité. On utilise les **armes à projectiles** quand les figurines font des attaques de tir, et les **armes de mêlée** quand elles font des attaques de combat.

#### 13.1 CHOISIR LES CIBLES

Quand une unité tire ou combat, avant de faire les attaques, vous devez choisir l'unité (ou les unités) **cible(s)** pour toutes les attaques qui seront faites par les figurines de l'unité. Seules les unités ennemies peuvent être choisies comme cibles d'une attaque. Une fois les cibles choisies, vous pouvez effectuer les attaques dans l'ordre de votre choix.

##### 13.1.1 ATTAQUES DE TIR

Quand une unité amie tire, vous pouvez faire des **attaques de tir** avec les armes à projectiles dont sont équipées les figurines de l'unité et qu'elles ont le droit d'utiliser (y compris les armes à projectiles des montures).

La cible d'une attaque de tir doit être à une distance en pouces de la figurine qui attaque inférieure ou égale à la caractéristique de **Portée** de l'arme utilisée. La portée doit être mesurée vers la figurine **visible** la plus proche parmi celles de l'unité cible (si vous n'êtes pas sûr qu'une figurine est visible, penchez-vous à hauteur de la figurine qui tire). Une figurine peut voir à travers les autres figurines de son unité.

Certaines armes à projectiles ont une caractéristique de **Portée** avec un **portée minimale** (ex: 6"-48"). Les unités qui sont entièrement plus près que la portée minimale ne peuvent pas être ciblées par ces armes.

##### 13.1.2 ATTAQUES DE COMBAT

Quand une unité amie combat, vous devez faire des **attaques de combat** avec toutes les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité et qu'elles ont le droit d'utiliser (y compris les armes de mêlée des montures).

La cible d'une attaque de combat doit être à une distance en pouces de la figurine qui attaque inférieure ou égale à la caractéristique de **Portée** de l'arme utilisée (la cible n'a pas à être visible).

#### 13.2 NOMBRE D'ATTAQUES

Le nombre d'attaques effectuées avec une arme est égal à sa caractéristique d'**Attaques**. Faites les attaques une par une, sauf si vous effectuez des attaques combinées (voir 13.2.1). Si une arme a une caractéristique d'Attaques supérieure à 1, vous pouvez répartir les attaques entre plusieurs unités cibles.

Certaines figurines sont équipées de deux fois la même arme (on parle souvent de paire d'armes). En pareil cas, la caractéristique d'Attaques de l'arme prendra déjà en compte l'arme supplémentaire, ou la figurine aura une aptitude pour représenter son ambidextrie.

##### 13.2.1 ATTAQUES COMBINÉES

Vous pouvez effectuer des **attaques combinées** si toutes les attaques sont faites par des figurines de la même unité, avec le même type d'arme, contre la même unité cible, et si les mêmes relances et modificateurs s'appliquent aux attaques. Si tel 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.



*Une unité d'Embrouilleurs se prépare à lâcher une volée à courte portée sur une unité d'Annihilators.*



### 13.3 SÉQUENCE D'ATTAQUE

Utilisez la **séquence d'attaque** ci-dessous pour chaque attaque effectuée par une figurine amie. Dans certains cas, vous pouvez jeter les dés pour plusieurs attaques en même temps (voir 13.2.1).

#### 1. Jet de Touche

Jetez un dé. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique **Toucher** de l'arme qui attaque, l'attaque donne une **touche** et vous devez faire un **jet de blessure**. Sinon, l'attaque **rate** et la séquence d'attaque s'arrête. Un jet de touche non modifié de 1 rate toujours, et un jet de touche non modifié de 6 réussit toujours. Un jet de touche ne peut pas être modifié au-delà de +1 ou -1 (ceci est une exception au principe voulant que les aptitudes l'emportent sur les règles de base).

Certaines aptitudes ont pour effet qu'un jet de touche réussi donne deux touches ou plus. En pareil cas, faites tous les jets de blessure et de sauvegarde pour ces touches en même temps.

#### 2. Jet de Blessure

Jetez un dé. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique **Blesser** de l'arme qui attaque, l'attaque **blesse** la cible et votre adversaire doit faire un **jet de sauvegarde**. Sinon, l'attaque **rate** et la séquence d'attaque s'arrête. Un jet de blessure non modifié de 1 rate toujours, et un jet de blessure non modifié de 6 réussit toujours. Un jet de blessure ne peut pas être modifié au-delà de +1 ou -1 (ceci est une exception au principe voulant que les aptitudes l'emportent sur les règles de base).

#### 3. Jet de Sauvegarde

Votre adversaire jette un dé, en modifiant le résultat selon la caractéristique de **Perforation** de l'arme qui attaque. Si le jet est supérieur ou égal à la caractéristique de **Sauvegarde** de l'unité cible, la cible est **sauvée** et la séquence d'attaque s'arrête. Sinon, l'attaque **réussit** et vous devez déterminer les **dégâts** infligés à la cible. Un jet de sauvegarde non modifié de 1 rate toujours. Un jet de sauvegarde ne peut pas être modifié au-delà de +1 (ceci est une exception au principe voulant que les aptitudes l'emportent sur les règles de base).

**Note du Concepteur:** Les jets de sauvegarde ne réussissent pas toujours sur un jet non modifié de 6, et ils peuvent être modifiés de plus de -1.

#### 4. Dégâts

Chaque attaque réussie inflige autant de dégâts à l'unité cible que la caractéristique de **Dégâts** de l'arme utilisée pour l'attaque.

### 13.3.1 ALLOUER LES BLESSURES

Une fois que toutes les attaques d'une unité amie ont été effectuées, additionnez les dégâts infligés à chaque unité cible. Le joueur qui commande chaque cible doit **allouer** autant de blessures à son unité que les dégâts qui lui ont été infligés (voir 14.1). Une fois que tous les dégâts infligés par les attaques d'une unité ont été alloués, les attaques de l'unité sont alors **résolues**.



### 13.4 APTITUDES DE COMMANDEMENT D'ATTAQUE

Vous pouvez utiliser les aptitudes de commandement suivantes pendant une attaque. Les aptitudes de commandement qui affectent une attaque doivent être utilisées avant le début de la séquence d'attaque pour cette attaque (ceci est une exception au principe voulant que les aptitudes l'emportent sur les règles de base).

**Attaque en Règle:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement lorsque vous choisissez une unité amie pour la faire tirer à votre phase de tir, ou pour la faire combattre à la phase de combat. L'unité doit recevoir l'ordre. Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de l'unité jusqu'à la fin de la phase.

**Défense en Règle:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement lorsqu'une unité amie est choisie comme cible d'une attaque à la phase de tir ou à la phase de combat. L'unité doit recevoir l'ordre. Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent l'unité jusqu'à la fin de la phase.

## 14.0 BLESSURES

Les unités subissent des **blessures** quand des attaques leur infligent des dégâts (voir 13.0) et quand elles reçoivent des **blessures mortelles** (voir 14.5).

### 14.1 ALLOUER LES BLESSURES

Les blessures sont **allouées** une par une aux figurines d'une unité. Vous pouvez allouer les blessures infligées à vos unités comme vous le souhaitez. Toutefois, une fois que vous avez alloué une blessure à une figurine, vous ne pouvez plus allouer les blessures aux autres figurines de l'unité jusqu'à ce que la figurine soit tuée (voir 14.2). Si une unité est détruite, toutes les blessures qu'il restait à lui allouer sont annulées et n'ont aucun effet.

### 14.2 FIGURINES TUÉES

Une fois que le nombre de blessures allouées à une figurine est égal à sa caractéristique de **Blessures**, elle est **tuée** et vous ne pouvez plus lui allouer des blessures. Une figurine tuée est retirée du jeu (voir 1.2.2) après que toutes les blessures infligées à son unité ont été allouées et que toutes les attaques qui ont infligé des dégâts à l'unité ont été résolues.

#### 14.2.1 RAMENER DES FIGURINES TUÉES

Certaines aptitudes permettent de ramener des figurines tuées dans une unité. Placez les figurines, une par une, à 1" d'une figurine de leur unité qui n'a pas été ramenée à la même phase. Les figurines ramenées peuvent être placées à 3" d'une unité ennemie seulement si une figurine de leur unité qui n'a pas été ramenée à la même phase est déjà à 3" de l'unité ennemie.

## 14.3 PROTECTIONS

Certaines aptitudes vous permettent de jeter un dé pour annuler une blessure ou blessure mortelle avant qu'elle soit allouée à une figurine. Ces aptitudes sont appelées des **protections**, et le jet de dé est un **jet de protection**. Un seul jet de protection peut être tenté pour chaque blessure ou blessure mortelle avant qu'elle soit allouée à une figurine. Si le jet de protection est réussi, la blessure ou blessure mortelle est annulée et n'a aucun effet sur la figurine.

## 14.4 GUÉRIR LES BLESSURES

Certaines aptitudes permettent de **guérir** des blessures allouées à une figurine. Pour chaque blessure guérie, réduisez de 1 le nombre de blessures allouées à la figurine, jusqu'à un minimum de 0. On ne peut pas guérir les blessures d'une figurine tuée.

## 14.5 BLESSURES MORTELLES

Certains sorts, attaques et aptitudes infligent des **blessures mortelles**. Ne faites pas de jets de touche, de blessure ni de sauvegarde pour les blessures mortelles. À la place, les dégâts infligés à la cible sont égaux au nombre de blessures mortelles infligées.

Les blessures mortelles infligées au moment où une unité attaque sont allouées en même temps que les blessures infligées par les attaques de l'unité : après que toutes les attaques de l'unité ont été effectuées. Les blessures mortelles infligées à d'autres moments sont allouées dès qu'elles sont infligées. Les blessures mortelles sont allouées comme les blessures, et sont traitées comme des blessures en termes de règles.



Un de ces Praetors a été tué par le Bosskitu. Il est retiré du jeu en étant mis de côté.

## 15.0 PHASE DE DÉROUTE

À la **phase de déroute**, les joueurs doivent faire un **test de déroute** pour chaque unité amie dont une ou plusieurs figurines ont été tuées pendant le tour. Le joueur dont c'est le tour fait tous ses tests de déroute en premier, puis son adversaire fait de même.

### 15.1 TESTS DE DÉROUTE

Vous devez faire un **jet de déroute** pour chaque unité amie qui doit effectuer un test de déroute. Pour ce faire, jetez un dé et ajoutez le nombre de figurines de l'unité qui ont été tuées à ce tour au résultat. Si le jet de déroute est supérieur à la caractéristique de **Bravoure** de l'unité, le test de déroute est **raté**. Dans ce cas, pour chaque point d'écart entre le jet de déroute et la caractéristique de Bravoure de l'unité, 1 figurine de l'unité doit **fuir**. Vous choisissez les figurines qui fuient. Une figurine qui fuit est retirée du jeu.

### 15.2 UNITÉS SCINDÉES

Si une unité amie n'est pas en cohésion à la fin d'un tour, vous devez retirer du jeu des figurines de l'unité, une par une, jusqu'à ce qu'elle soit en cohésion (voir 1.3.3).

### 15.3 APTITUDES DE COMMANDEMENT DE PHASE DE DÉROUTE

Vous pouvez utiliser l'aptitude de commandement suivante à la phase de déroute :

**Présence Exaltante :** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement au début de la phase de déroute. L'unité qui reçoit l'ordre n'a pas à effectuer de tests de déroute à cette phase.

*Si une figurine tuée est ramenée dans son unité au même tour où elle a été tuée, elle compte quand même comme ayant été tuée à ce round de bataille en ce qui concerne les tests de déroute.*

*Les figurines retirées du jeu en conséquence de la division de leur unité ont fui. Les figurines qui ont fui sont traitées comme ayant été tuées en termes de règles, sauf mention contraire.*

## 16.0 FIN DU ROUND DE BATAILLE

La **fin du round de bataille** est atteinte quand la phase de déroute du joueur qui a le second tour est finie. Les joueurs doivent alors consulter le pack de bataille utilisé pour voir si la bataille se termine, ou s'il faut effectuer des actions spéciales. Si la bataille continue, tous les points de commandement qu'il reste aux joueurs sont perdus et un nouveau round de bataille commence.



*Deux figurines de cette unité d'Éventreurs, qui ont une caractéristique de Bravoure de 5, ont été tuées. Le jet de déroute pour l'unité donne 3, auquel on ajoute 2. Le jet modifié n'est pas supérieur à 5, donc aucune figurine ne fuit.*

Le terrain est représenté par des **éléments de paysage**, tandis que les guerriers de votre armée sont représentés par des **figurines**. Un groupe d'un ou plusieurs éléments de paysage est un **terrain**, et un groupe d'une ou plusieurs figurines est une **unité**.

Un terrain qui est trop petit pour avoir un effet sur la bataille, est appelé **terrain épars**. Ce type de terrain est purement décoratif, et vous pouvez l'ignorer quand vous déplacez des unités, faites des attaques ou vérifiez la visibilité.

Vous trouverez une liste des paysages que nous proposons pour Warhammer Age of Sigmar et leurs règles de paysage sur [warhammer.com](http://warhammer.com).

## 17.0 TERRAIN

Le terrain sur lequel se déroule une bataille est représenté par des **paysages** de la gamme Warhammer Age of Sigmar appelés des **éléments de terrain**. Le pack de bataille utilisé vous indiquera comment placer les éléments de terrain (voir 28.0), et les règles de mouvement expliquent comment les figurines peuvent se déplacer sur les terrains (voir 9.3). Les éléments de terrain ne peuvent pas être choisis comme cibles d'une attaque (sauf mention contraire).

### 17.0.1 ENTIÈREMENT DANS UN TERRAIN

Certaines règles vous demanderont de déterminer si une figurine est **entièrement dans** un terrain. Une figurine est entièrement dans un terrain si son socle est en contact avec le terrain et si aucune partie de son socle ne dépasse du bord du terrain. Une figurine qui n'a pas de socle est entièrement dans un terrain si elle est en contact avec le terrain et si aucune partie de la figurine ne dépasse du bord du terrain.

### 17.0.2 DERRIÈRE UN TERRAIN

Une unité cible est considérée comme étant **derrrière** un terrain si elle remplit tous ces critères :

- L'unité cible est à plus de 3" de l'unité attaquante.
- Toutes les figurines de l'unité cible sont à 1" d'un terrain.
- L'attaquant ne peut pas tracer une ligne droite entre le point d'une figurine de l'unité attaquant le plus proche et le point d'une figurine de l'unité cible le plus proche qui ne passe pas à travers un terrain.

### 17.0.3 TERRAIN DE FACTION

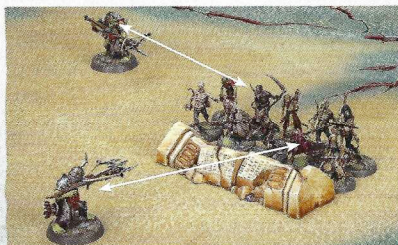
Un terrain de faction est terrain d'un type spécial qui est inclus dans une armée. Un **terrain de faction** a une charte de terrain de faction (voir 23.0), qui indique comment le placer et ses règles additionnelles.

## 17.1 RÈGLES DE PAYSAGE

Les terrains ont des **règles de paysage**. Ces règles sont déterminées par sa taille et son apparence, comme décrit ci-dessous.

### 17.1.1 COUVERT

Une unité cible est à **couvert** si toutes les figurines de l'unité sont entièrement sur un terrain ou derrière un terrain. Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent une unité qui est à couvert. Une unité qui a une caractéristique de Blessures de 10 ou plus ou qui a fait un mouvement de charge au même tour ne peut pas bénéficier du couvert.



L'unité près du terrain est à couvert du point de vue de la figurine devant elle, mais pas de celui de la figurine sur son flanc.



La figurine à gauche n'est pas entièrement sur le terrain car son socle dépasse du bord du terrain.

### 17.1.2 TERRAINS DÉFENDABLES

Les terrains **défendables** sont des structures dans lesquelles des unités entières peuvent entrer et qu'elles peuvent défendre, comme les bâtiments ou les fortifications tels que des bastions ou des tours. Les terrains défendables peuvent accueillir une garnison (voir 17.2). Vous ne pouvez pas déplacer les figurines par-dessus un terrain défendable à moins qu'elles puissent voler, et vous ne pouvez pas déplacer une figurine un terrain défendable (même si elle peut voler) sauf si c'est pour s'y mettre en garnison.

### 17.1.3 GRANDS ET TRÈS GRANDS TERRAINS

Les terrains qui sont extrêmement gros sont appelés **grands** ou **très grands** terrains. Un terrain qui mesure plus de 12" de haut et jusqu'à 19" de large est un grand terrain. Un terrain qui mesure plus de 19" de large est un très grand terrain.

Les grands et très grands terrains défendables peuvent avoir plus de figurines en garnison que les terrains défendables normaux (voir 17.2). De plus, si le pack de bataille utilisé indique le nombre de terrains que vous pouvez placer sur le champ de bataille, chaque grand terrain compte alors comme 2 terrains, et chaque très grand terrain compte alors comme 4 terrains.

### 17.1.4 TERRAINS DE BOIS SAUVAGE

Les bois et forêts de Warhammer Age of Sigmar sont appelés des **bois sauvages**. Les cibles qui s'y abritent sont masquées par un feuillage épais. Si les éléments de paysage qui composent un terrain de bois sauvage forment un cercle avec une zone découverte à l'intérieur du cercle, la zone découverte est considérée comme faisant partie du bois sauvage.

La visibilité entre 2 figurines est bloquée si on peut tracer une ligne droite de 1 mm de large entre les points des 2 figurines les plus proches qui passe à travers plus de 3" d'un terrain de bois sauvage. La visibilité des, ou vers les, figurines qui ont une caractéristique de Blessures de 10 ou plus n'est pas bloquée par les terrains de bois sauvage.



*Cette unité est entièrement dans le bois sauvage car l'espace découvert situé à l'intérieur des éléments de paysage de bois sauvage est traité comme faisant partie de l'élément de terrain.*

## RÈGLES DE BASE

*Si des restrictions empêchent des figurines d'une unité d'être en garnison d'un terrain défendable, l'unité entière ne peut pas s'y mettre en garnison.*

*Une unité amie peut entrer en garnison d'un terrain défendable qui est à 3" d'une figurine ennemie s'il n'y a pas de garnison ennemie dans le terrain.*

*Une figurine en garnison peut faire tout ce qu'elle pourrait faire si elle était sur le champ de bataille, sauf se déplacer. Par exemple, elle peut lancer des sorts, donner des ordres, etc. Quand elle le fait, vérifiez la portée et la visibilité à partir du terrain.*

*Un terrain défendable qui a été démoli est laissé sur le champ de bataille. On ne peut plus y entrer en garnison, mais les figurines peuvent se déplacer dessus et par-dessus.*

*La plupart des terrains défendables incluent des zones où on peut faire tenir des figurines. On peut y poser les figurines en garnison, mais elles sont traitées comme étant à l'intérieur de la garnison en termes de règles.*

## 17.2 GARNISONS

Les unités peuvent entrer en **garnison** de terrains défendables (voir 17.1.2). Jusqu'à 60 figurines peuvent être en garnison d'un très grand terrain défendable, jusqu'à 30 figurines peuvent être en garnison d'un grand terrain défendable, et jusqu'à 15 figurines des autres terrains défendables. Les figurines qui ont une caractéristique de Blessures de 10 ou plus ne peuvent pas être en garnison. Les unités et figurines qui sont en garnison d'un terrain sont appelées la garnison de ce terrain.

## 17.2.1 ENTRER EN GARNISON

Pendant le déploiement, une unité amie peut être placée en garnison d'un terrain défendable si le terrain est entièrement dans une zone où les unités amies peuvent être placées. De plus, une unité amie peut entrer en garnison d'un terrain défendable au lieu de faire un mouvement normal si toutes les figurines de l'unité sont à 6" du terrain et si aucune figurine ennemie n'est en garnison du terrain. Les unités en garnison d'un terrain sont retirées du champ de bataille et on suppose qu'elles sont "à l'intérieur" du terrain. Les unités amies doivent traiter les terrains dans lesquels il y a une garnison d'unités ennemies comme des figurines ennemies.

Soustrayez 1 aux jets de touche et ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent une unité en garnison. La portée et la visibilité pour les figurines de l'unité sont déterminées en utilisant le terrain au lieu des figurines elles-mêmes.

## 17.2.2 QUITTER UNE GARNISON

Une unité amie en garnison peut **quitter** la garnison à la fin de votre phase de mouvement. Si elle le fait, placez-la de sorte que toutes les figurines de l'unité sont à 6" du terrain et à plus de 3" des unités ennemies. Une unité ne peut pas entrer et quitter une garnison au même tour.

## 17.2.3 DÉMOLITION

Certaines règles permettent de **démolir** un terrain défendable. Lorsqu'un terrain défendable est démoli, toutes les unités en garnison doivent le quitter et il n'est plus traité comme un terrain défendable. Si un terrain défendable a une garnison quand il est démoli, jetez un dé pour chaque figurine de la garnison. Sur un jet de 1, la figurine est tuée. Les figurines survivantes de la garnison doivent ensuite être placées à 6" du terrain et à plus de 3" des unités ennemies.

## 18.0 OBJECTIFS

Les batailles sont souvent disputées pour prendre le contrôle de sites d'une importance cruciale. Ces sites sont appelés **objectifs** et chacun d'eux est généralement marqué par un **pion objectif**.

### 18.1 PIONS OBJECTIF

Le pack de bataille que vous utilisez explique comment placer les objectifs (voir 28.2.3). Lorsque vous mesurez les distances vers des objectifs, utilisez toujours le centre du pion objectif comme point de mesure. Si un objectif est placé sur la limite entre deux territoires, il est considéré comme étant dans les deux.

#### 18.1.1 CONTRÔLE D'UN PION OBJECTIF

Après le placement mais avant le début du premier round de bataille, chaque joueur prend le **contrôle** de tous les objectifs qui sont à 6" d'une ou plusieurs figurines amies et à plus de 6" des figurines ennemies. De plus, à la fin de chaque tour (après la phase de déroute), vous devez vérifier si vous avez pris le contrôle d'un ou plusieurs objectifs. Pour ce faire, vous devez compter le nombre de figurines amies qui **contestent** chaque objectif (voir 18.1.2). Vous prenez le contrôle d'un objectif s'il y a plus de figurines amies que de figurines ennemies qui le contestent. Après avoir pris le contrôle d'un objectif, il reste sous votre contrôle jusqu'à ce que votre adversaire en prenne le contrôle.

#### 18.1.2 CONTESTER LES OBJECTIFS

Une figurine doit être à 6" d'un objectif pour le contester. Si une unité amie a des figurines à 6" de deux objectifs ou plus, vous devez choisir celui qu'elles contestent. Sauf mention contraire, chaque **MONSTRE** compte comme 5 figurines pour contester des objectifs, et chaque figurine ayant une caractéristique de Blessures de 5 ou plus qui n'est pas un **MONSTRE** compte comme 2 figurines pour contester des objectifs.

## 18.2 CONTRÔLE DU TERRAIN

Un pack de bataille vous demandera parfois de contrôler un terrain. Les terrains défendables sont contrôlés par le joueur qui a des unités en garnison dans ces terrains (si un terrain défendable n'a pas de garnison, aucun joueur ne le contrôle). Les autres types de terrains sont contrôlés de la même manière qu'un objectif (voir 18.1.1), à ceci près que les figurines amies doivent être à 3" d'une partie du terrain pour le contester, au lieu de 6" de son centre.



Les Éternels de l'Orage contrôlent l'objectif. Ils comptent comme ayant 12 figurines à 6" de l'objectif car le Seigneur-Céstant sur Dracastral compte comme 5 figurines et le Chevalier-Arcanum compte comme 2 figurines.



*Un pion objectif est un simple objet, comme une pièce ou une figurine appropriée, utilisé pour marquer l'emplacement d'un objectif sur le champ de bataille. On a tout à fait le droit de le pousser, à condition de mesurer les distances vers l'objectif en utilisant son emplacement initial.*

*Si la disposition des terrains oblige à placer un objectif sur un terrain, on doit placer le pion objectif de sorte qu'il reste à la même position sur le plan horizontal, mais le plus près possible du champ de bataille sur le plan vertical. Par exemple, si l'endroit où il faut placer un pion objectif est occupé par une ruine à plusieurs étages, le pion objectif doit être placé sur l'étage le plus bas de la ruine.*

*Si une figurine a une aptitude qui lui permet de compter pour plusieurs figurines pour contester un objectif, vous devez utiliser cette aptitude au lieu de la faire compter comme 5 figurines si c'est un **MONSTRE**, ou 2 figurines si c'est une figurine autre qu'un **MONSTRE** mais qui a une caractéristique de Blessures de 5 ou plus.*

*Certaines aptitudes permettent à une figurine qui n'est pas un SORCIER de lancer ou de dissiper des sorts. Ces figurines le font en suivant les règles de cette section, et sont affectées par les aptitudes qui modifient les jets de lancement et de dissipation, mais elles ne sont pas des SORCIERS en ce qui concerne les autres règles.*

*La première phrase de la règle d'un sort indique toujours sa valeur de lancement, ainsi que sa portée le cas échéant. Le reste de la règle décrit l'effet du sort.*

*On mesure toujours la portée d'un sort à partir du lanceur.*

## 19.0 SORCIERS

Une unité qui a le mot-clé **SORCIER** sur sa charte d'unité est un **SORCIER**. Vous pouvez utiliser un **SORCIER** ami pour **lancer** des sorts qu'il **connaît** à votre phase des héros et pour **dissiper** des sorts à la phase des héros adverse. Le nombre de sorts que vous pouvez tenter de lancer ou de dissiper avec un **SORCIER** est noté sur sa charte d'unité (voir 22.0). Tous les **SORCIERS** connaissent les sorts **Trait Magique** et **Bouclier Mystique** (voir 19.2). De plus, un **SORCIER** connaît tous les sorts listés sur sa charte d'unité et sur celle des sorts persistants (voir 19.3) de son armée.

### 19.1 LANCER DES SORTS

À votre phase des héros, vous pouvez tenter de **tenter de lancer** des sorts avec les **SORCIERS** amis. Vous ne pouvez pas tenter de lancer le même sort plusieurs fois pendant une phase des héros, même avec un **SORCIER** différent. Pour tenter de lancer un sort, choisissez un **SORCIER** ami, dites lequel des sorts qu'il connaît va être tenté, puis faites un **jet de lancement** en jetant 2D6. Si le jet de lancement est supérieur ou égal à la **valeur de lancement** du sort, il est **lancé avec succès**.

#### 19.1.1 FIASCOS

Sur un jet de lancement non modifié de 2, le sort est un **fiasco**. Le sort n'est pas lancé avec succès, le lanceur subit D3 blessures mortelles, et le lanceur ne peut plus tenter de lancer des sorts à cette phase des héros.

#### 19.1.2 DISSIPER LES SORTS

Si un sort est lancé avec succès, votre adversaire peut choisir 1 de ses **SORCIERS** qui est à 30" du lanceur pour tenter de dissiper le sort avant que ses effets s'appliquent. Pour tenter de dissiper un sort, dites d'abord quel **SORCIER** va tenter de le dissiper. Puis faites un **jet de dissipation** en jetant 2D6. Si le jet de dissipation est supérieur au jet de lancement du sort, le sort est **dissipé** et ses effets ne s'appliquent pas. Le nombre de sorts qu'un **SORCIER** peut tenter de dissiper est noté sur sa charte d'unité. On ne peut faire qu'une seule tentative de dissipation pour chaque sort lancé.

## 19.2 SORTS

Tous les sorts ont une **valeur de lancement** suivie d'un **effet**. Un sort peut aussi avoir une **portée**. L'effet du sort est traité de la même manière que l'effet d'une aptitude en termes de règles (voir 1.6).

**Trait Magique:** *Le lanceur invoque une boule d'énergie crépitante qui lévite au-dessus de sa paume, prête à être lancée sur l'ennemi.*

Trait Magique est un sort ayant une valeur de lancement de 5 et une portée de 12". S'il est lancé avec succès, au début d'une phase avant votre prochaine phase des héros, vous pouvez choisir 1 unité ennemie visible et à portée du lanceur. L'unité choisie subit 1 blessure mortelle. Si elle est à 3" du lanceur, elle subit D3 blessures mortelles au lieu de 1.

**Bouclier Mystique:** *Le lanceur crée un bouclier d'énergie miroitante pour protéger ses alliés ou lui-même.*

Bouclier Mystique est un sort ayant une valeur de lancement de 5 et une portée de 12". S'il est lancé avec succès, choisissez 1 unité amie entièrement à portée et visible du lanceur. Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent l'unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.



### 19.3 SORTS PERSISTANTS

Un **sort persistant** est une entité magique qui est **convoquée** sur le champ de bataille en lançant le sort noté sur sa **charte de sort persistant** (voir 24.0). Sauf mention contraire, un sort persistant ne peut pas être attaqué ni affecté par des aptitudes. Vous pouvez déplacer les figurines par-dessus ou à travers un sort persistant comme s'il n'était pas là, mais une figurine ne peut pas finir un mouvement sur un sort persistant.

#### 19.3.1 CONVOQUER DES SORTS PERSISTANTS

À votre phase des héros, vous pouvez tenter de **convoquer** 1 sort persistant avec chaque **SORCIER** ami. Lorsque le sort utilisé pour convoquer un sort persistant est lancé avec succès sans être dissipé, le sort persistant est placé sur le champ de bataille comme le décrit sa charte. Si des restrictions font qu'il est impossible de placer le sort persistant, la tentative de lancement est ratée.

#### 19.3.2 CONJURER DES SORTS PERSISTANTS

Au début de la phase des héros, chaque joueur peut tenter de **conjur**er 1 sort persistant avec chaque **SORCIER** ami et chaque **PRÊTRE** ami. Le joueur dont c'est le tour fait toutes ses tentatives de conjuration en premier. Si un **SORCIER** tente de conjurer un sort persistant, il pourra tenter de lancer ou dissiper 1 sort de moins à la même phase des héros. Si un **PRÊTRE** tente de conjurer un sort persistant, il pourra réciter 1 prière de moins à la même phase des héros. Un joueur ne peut pas tenter de conjurer le même sort persistant plus d'une fois par phase.

Pour tenter de conjurer un sort persistant, choisissez 1 sort persistant qui est à 30" d'un **SORCIER** ami ou d'un **PRÊTRE** ami et visible de lui. Puis faites un **jet de conjuration** en jetant 2D6. Si le jet est supérieur à la valeur de lancement du sort persistant, il est **conjuré** et retiré du jeu. Un sort persistant ne peut pas être convoqué à nouveau pendant le tour où il a été retiré du jeu.

#### 19.3.3 RETIRER LES SORTS PERSISTANTS

Un sort persistant reste en jeu jusqu'à ce qu'il en soit retiré. Un sort persistant est retiré du jeu si :

- Il est conjuré.
- Il touche le bord du champ de bataille après avoir été déplacé.
- Une méthode prévue par sa charte est utilisée pour le retirer du jeu.

### 19.4 UNITÉS DE SORCIERS

Les **SORCIERS** sont généralement des unités composées d'une seule figurine. Si une unité qui a le mot-clé **SORCIER** contient plusieurs figurines, elle compte comme un seul **SORCIER** en termes de règles et vous devez choisir 1 figurine de l'unité pour lui faire lancer ou dissiper un sort avant de tenter de le lancer ou de le dissiper. Déterminez la portée et la visibilité pour la tentative en utilisant la figurine choisie.

*Le pack de bataille utilisé vous dira si vous pouvez inclure des sorts persistants dans votre armée. Les sorts persistants inclus dans votre armée ne sont pas placés jusqu'à ce qu'on les convoque.*

*Vous ne pouvez pas tenter de convoquer plus de 1 sort persistant avec le même SORCIER au même tour, même s'il a le droit de tenter de lancer plusieurs sorts par phase des héros.*

*Le sort utilisé pour convoquer un sort persistant reste un sort en termes de règles. Il compte donc comme 1 des sorts qu'un SORCIER peut tenter de lancer à votre phase des héros.*

*Après qu'un sort persistant est retiré du jeu, il pourra être convoqué à nouveau si le sort de sa charte est lancé avec succès lors d'une autre phase des héros (il ne peut pas être placé au même tour où il a été retiré).*

*La distance qu'un sort persistant prédateur peut parcourir en se déplaçant est indiquée sur sa charte. Certains sorts persistants prédateurs peuvent voler: ce sera également noté sur sa charte. Sauf mention contraire, on déplace un sort persistant de la même manière qu'une figurine.*

## 19.5 SORTS PERSISTANTS PRÉDATEURS

Beaucoup de sorts persistants sont immobiles, et une fois convoqués, ils restent donc au même endroit. Toutefois, certains peuvent se déplacer sur le champ de bataille: les **sorts persistants prédateurs** (tel que noté sur leur charte). Les sorts persistants prédateurs sont déplacés à la fin de la phase des héros. Si les joueurs ont des aptitudes pouvant être utilisées à la fin de la phase des héros, elles doivent être utilisées après que tous les sorts persistants prédateurs ont été déplacés.

### 19.5.1 CONTRÔLE DES SORTS PERSISTANTS PRÉDATEURS

Avant de déplacer les sorts persistants prédateurs, vous devez déterminer ceux qui sont **contrôlés** et ceux qui sont **sauvages**. Un sort persistant prédateur à 30" de la figurine qui l'a convoqué est contrôlé par cette figurine. Un **SORCIER** peut contrôler 1 sort persistant prédateur par phase des héros. S'il y a plusieurs sorts persistants prédateurs qu'un **SORCIER** ami pourrait contrôler, vous devez choisir celui qu'il va contrôler. Les sorts persistants prédateurs qui ne sont pas contrôlés sont sauvages.

### 19.5.2 DÉPLACER LES SORTS PERSISTANTS PRÉDATEURS

Après avoir déterminé le contrôle des sorts persistants prédateurs, le joueur dont c'est le tour déplace tous les sorts persistants prédateurs contrôlés par des **SORCIERS** amis. Puis son adversaire fait de même. Une fois que tous les sorts persistants prédateurs contrôlés ont été déplacés, les joueurs choisissent tour à tour 1 sort persistant prédateur sauvage pour le déplacer, en commençant par le joueur dont c'est le tour, jusqu'à ce que tous les sorts persistants prédateurs sauvages aient été déplacés. Un joueur doit choisir un sort persistant prédateur sauvage et le déplacer s'il y en a un ou plusieurs éligibles, et ne peut pas en choisir un qui s'est déjà déplacé à cette phase.

Lorsqu'un joueur choisit un sort persistant prédateur pour le déplacer, il est considéré comme le joueur qui commande le sort persistant prédateur jusqu'au début de la prochaine phase des héros. Tous les autres sorts persistants sont commandés par le joueur qui les a convoqués.

## 20.0 PRÊTRES

Une unité qui a le mot-clé **PRÊTRE** sur sa charte d'unité est un **PRÊTRE**. Chaque **PRÊTRE** ami peut **réciter** 1 prière qu'il **connaît** à votre phase des héros. Tous les **PRÊTRES** connaissent les prières **Bénédition** et **Châtiment**. De plus, un **PRÊTRE** connaît toutes les prières de sa charte d'unité et celles des chartes d'invocations (voir 20.3) de son armée.

### 20.1 RÉCITER DES PRIÈRES

À votre phase des héros, vous pouvez **réciter** prières avec les **PRÊTRES** amis. Vous ne pouvez pas réciter la même prière plusieurs fois pendant une phase des héros, même avec un **PRÊTRE** différent. Pour réciter une prière, choisissez un **PRÊTRE** ami, dites laquelle des prières qu'il connaît va être récitée, puis faites un **jet de récitation** en jetant un dé. Si le jet de récitation est supérieur ou égal à la **valeur d'exaucement** de la prière, elle est **exaucée**.

#### 20.1.1 COLÈRE DIVINE

Sur un jet de récitation non modifié de 1, le **PRÊTRE** qui récite subit la **colère divine**. La prière n'est pas exaucée et le **PRÊTRE** subit 1 blessure mortelle.

## 20.2 PRIÈRES

Toutes les prières ont une **valeur d'exaucement** suivie d'un **effet**. Une prière peut aussi avoir une **portée**. L'effet d'une prière est traité de la même manière que l'effet d'une aptitude en termes de règles (voir 1.6).

**Bénédiction:** *Le prêtre supplie les dieux de protéger les fidèles.*

Bénédiction est une prière ayant une valeur d'exaucement de 4 et une portée de 12". Si la prière est exaucée, choisissez 1 unité amie visible et entièrement à portée du prêtre. Jusqu'au début de votre prochaine phase des héros, l'unité choisie a une protection de 6+.

**Châtiment:** *Le prêtre demande aux dieux de punir ceux qui propagent des idéologies hérétiques.*

Châtiment est une prière ayant une valeur d'exaucement de 2 et une portée de 48". Si la prière est exaucée, choisissez 1 **PRÊTRE** ennemi visible et à portée du prêtre. Le **PRÊTRE** ennemi subit 1 blessure mortelle. Si le jet de récitation était de 6 ou plus, il subit D3 blessures mortelles au lieu de 1.

## 20.3 INVOCATIONS

Une **invocation** est une entité divine qui est **convoquée** sur le champ de bataille en récitant la prière notée sur sa **charte d'invocation** (voir 24.0). Sauf mention contraire, une invocation ne peut pas être attaquée ni affectée par des aptitudes. Vous pouvez déplacer les figurines par-dessus ou à travers une invocation comme si elle n'était pas là, mais une figurine ne peut pas finir un mouvement sur une invocation. Les invocations sont commandées par le joueur qui les a convoquées.

### 20.3.1 CONVOQUER LES INVOCATIONS

À votre phase des héros, vous pouvez tenter de **convoquer** 1 invocation avec chaque **PRÊTRE** ami. Quand la prière utilisée pour convoquer l'invocation est exaucée, l'invocation est placée sur le champ de bataille comme le décrit sa charte. Si des restrictions font qu'il est impossible de placer l'invocation, la prière n'est pas exaucée.

### 20.3.2 BANNIR LES INVOCATIONS

Au début de votre phase des héros, vous pouvez tenter de **bannir** 1 invocation avec chaque **PRÊTRE** ami au lieu de réciter une prière avec ce **PRÊTRE** à cette phase des héros. Un joueur ne peut pas tenter de bannir la même invocation plus d'une fois par phase.

Pour tenter de bannir une invocation, choisissez 1 invocation visible et à 48" d'un **PRÊTRE** ami. Puis faites un **jet de bannissement** en jetant un dé. Si le jet est supérieur à la valeur d'exaucement de l'invocation, elle est **bannie** et retirée du jeu. Une invocation ne peut pas être convoquée à nouveau au tour où elle a été retirée du jeu.

### 20.3.3 RETIRER LES INVOCATIONS

Une invocation reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit retirée du jeu. Une invocation est retirée du jeu si:

- Elle est bannie.
- Elle touche le bord du champ de bataille après avoir été déplacée.
- Une méthode prévue par sa charte ou une aptitude d'allégeance est utilisée pour la retirer du jeu.

*On mesure toujours la portée d'une prière à partir du prêtre.*

*Les PRÊTRES peuvent tenter de conjurer les sorts persistants et de bannir les invocations, mais les SORCIERS peuvent seulement tenter de conjurer les sorts persistants.*

*Puisque vous ne pouvez pas faire la même fureur monstrueuse plusieurs fois par phase, cela veut dire que vous pouvez faire 4 fureurs monstrueuses maximum par phase (si vous avez assez de MONSTRES dans votre armée).*

## 21.0 MONSTRES

Une unité qui a le mot-clé **MONSTRE** sur sa charte d'unité est un **MONSTRE**.

### 21.1 FUREUR MONSTRUEUSE

À la fin de la phase de charge, chaque joueur peut effectuer 1 **fureur monstrueuse** du tableau ci-dessous avec chaque **MONSTRE** ami. Le joueur dont c'est le tour fait toutes ses fureurs monstrueuses en premier. Un joueur ne peut pas effectuer la même fureur monstrueuse plus d'une fois par phase. L'effet d'une fureur monstrueuse est traité de la même manière que l'effet d'une aptitude en termes de règles (voir 1.6).

#### FUREURS MONSTRUEUSES



**Rugissement:** Choisissez 1 unité ennemie à 3" de cette figurine et jetez un dé. Sur 3+, l'unité choisie ne peut pas donner ni recevoir d'ordres à la prochaine phase de combat.



**Piétinement:** Choisissez 1 unité ennemie à 3" de cette figurine qui n'est pas un **MONSTRE** et jetez un dé. Sur 2+, l'unité choisie subit D3 blessures mortelles.



**Duel Titanesque:** Choisissez 1 **MONSTRE** ennemi à 3" de cette figurine. Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de cette figurine qui ciblent le **MONSTRE** choisi jusqu'à la fin de la prochaine phase de combat.



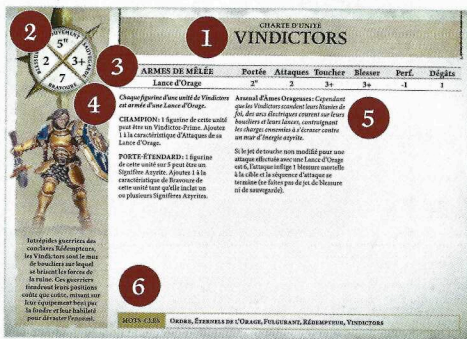
**Écroulement:** Choisissez 1 terrain de faction ou 1 terrain défendable à 3" de cette figurine et jetez un dé. Sur 3+, le terrain choisi est démoli si c'était un terrain défendable (voir 17.2.3), et les règles de paysage de sa charte ne peuvent plus être utilisées jusqu'à la fin de la bataille si c'était un terrain de faction.



*Les règles de Fureur Monstrueuse illustrent le fait que la masse de certaines créatures est une arme en soi. Certains de ces Ungors seront sûrement piétinés par ce Bastiladon s'il décide de leur foncer dessus!*

## 22.0 CHARTES D'UNITÉS

Chaque set de figurines Citadel de la gamme Warhammer Age of Sigmar a sa propre **charte d'unité**, qui contient toutes les informations requises pour utiliser ces figurines en tant qu'unité en jeu.



Lorsque nous republions une charte, la nouvelle version l'emporte sur toutes celles qui ont une date de publication antérieure ou qui n'ont pas de date de publication.

1. Nom
2. Caractéristiques (figurine)
3. Caractéristiques (armes)
4. Description
5. Aptitudes
6. Mots-clés

### 22.1 NOM ET TYPE

Chaque charte d'unité a un **nom**, qui correspond au nom des figurines utilisées pour constituer l'unité. Les unités qui utilisent la même charte d'unité sont toutes considérées comme étant du même **type**.

### 22.2 CARACTÉRISTIQUES

Les chartes d'unités contiennent un ensemble de **caractéristiques** qui sont utilisées dans les règles et qui déterminent comment la figurine va se comporter en jeu.

#### 22.2.1 MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Une caractéristique ne peut jamais être modifiée en dessous de 0.

#### 22.2.2 MODIFICATEURS DE PERFORATION

Alors que la plupart des modificateurs s'ajoutent ou se soustraient à une caractéristique, la caractéristique de Perforation est **améliorée** ou **dégradée**. La caractéristique de Perforation ne peut jamais être pire que "-".

#### 22.2.3 SAUVEGARDE DE "-"

Une caractéristique de Sauvegarde de "-" signifie que vous devez obtenir 7 ou plus sur un jet de sauvegarde pour l'unité. Dans la plupart des cas ce sera impossible, donc vous ne ferez pas le jet, mais certains modificateurs rendront un jet de 7 possible, et vous pourrez alors tenter le jet.

#### 22.2.4 CARACTÉRISTIQUES ALÉATOIRES

Certaines chartes d'unités indiquent une valeur de caractéristique de Mouvement, Portée, Attaques ou Dégâts déterminée par un **jet de caractéristique aléatoire** au lieu d'une valeur fixe. En pareil cas, la valeur de la caractéristique est générée chaque fois que vous devez l'utiliser (voir ci-dessous). Si un modificateur s'applique à une caractéristique aléatoire, déterminez d'abord sa valeur, puis appliquez le modificateur.

**Mouvement Aléatoire:** Lorsque vous devez déterminer la valeur d'une caractéristique aléatoire de Mouvement, faites le jet de caractéristique aléatoire indiqué sur la charte de l'unité. Le résultat est la caractéristique de Mouvement pour toutes les figurines de l'unité à cette phase.

Si une caractéristique indique "Ci-dessous", la charte d'unité inclut une aptitude qui explique comment déterminer sa valeur ou ce qu'il faut faire au lieu d'utiliser la caractéristique.

*Exemple: Une caractéristique de Perforation de -1 qui est améliorée de 1 devient -2. Une caractéristique de Perforation de -1 qui est dégradée de 1 devient "-".*

Appliquez les modificateurs qui multiplient ou divisent avant ceux qui ajoutent ou soustraient.

*Exemples: Une unité qui a une caractéristique de Mouvement de 2D6, une arme qui a une caractéristique de Dégâts de D3.*

## RÈGLES DE BASE

*Si vous effectuez plusieurs attaques qui ont une caractéristique aléatoire d'Attaques ou de Dégâts, générez les caractéristiques séparément pour chacune des armes et additionnez-les.*

*Les figurines d'état-major doivent être représentées par les figurines Citadel appropriées. On suppose qu'elles sont équipées des mêmes armes que les autres figurines de l'unité (sauf indication contraire), même si elles ne sont pas représentées sur la figurine elle-même.*

Blessures Subies	Mouvement
0-4	12"
5-8	11"
9-12	10"
13-16+	8"

**Portée Aléatoire:** Lorsque vous devez déterminer la valeur d'une caractéristique aléatoire de Portée d'une arme, faites le jet de caractéristique aléatoire indiqué sur la charte de l'unité. Le résultat est la caractéristique de Portée pour toutes les armes de ce type utilisées par les figurines de l'unité à cette phase.

**Attaques ou Dégâts Aléatoires:** Lorsque vous devez déterminer la valeur d'une caractéristique aléatoire d'Attaques ou de Dégâts d'une arme pour faire une attaque, faites le jet de caractéristique aléatoire indiqué sur la charte de l'unité. Le résultat est la caractéristique *pour cette attaque*. Si vous devez déterminer la valeur d'une caractéristique aléatoire d'Attaques ou de Dégâts d'une arme dans une situation autre que pour faire une attaque, considérez qu'elle a une valeur de 1.

### 22.3 DESCRIPTION

Chaque charte d'unité inclut une **description**, qui indique les armes dont les figurines de l'unité sont équipées. On peut y trouver d'autres informations importantes, par exemple si l'unité est un **SORCIER**.

#### 22.3.1 MONTURES, COMPAGNONS ET ÉQUIPAGES

Parfois la description d'une charte d'unité indiquera si les figurines de l'unité ont des **montures**, des **compagnons** ou des **équipages**. Lorsqu'une figurine attaque, sa monture, ses compagnons et son équipage attaquent aussi, et lorsque la figurine est retirée du jeu, sa monture, ses compagnons et son équipage sont également retirés. En termes de règles, les compagnons et équipages sont traités de la même manière que les montures.

#### 22.3.2 FIGURINES D'ÉTAT-MAJOR

Certaines unités peuvent inclure des **champions** au nom unique, des **porte-étendards** ou des **musiciens**. On les appelle collectivement des **figurines d'état-major** et la charte d'unité pourra inclure des améliorations qui leur sont réservées, ou des aptitudes pouvant être utilisées seulement si elles font partie de l'unité.

#### 22.3.3 OPTIONS D'ARME(S) ET AMÉLIORATIONS

Certaines chartes d'unités permettent à "1 figurine de l'unité sur x" de prendre une **option d'arme(s)** ou une **amélioration**. Si l'unité compte moins de "x" figurines, l'arme ou l'amélioration ne peut pas être prise.

### 22.4 APTITUDES

La plupart des chartes d'unités incluent des **aptitudes** (voir 1.6). Vous devez utiliser les règles de la charte d'une unité si elle fait partie de votre armée. La section Aptitudes contiendra aussi les informations sur les aptitudes de commandement ou de magie que l'unité peut utiliser.

### 22.5 TABLEAUX DE DÉGÂTS

Certaines chartes d'unités ont un **tableau de dégâts** qui sert à déterminer une ou plusieurs valeurs pour une figurine, comme ses caractéristiques et les armes qu'elle utilise, ou les valeurs des aptitudes de sa charte d'unité. Reportez dans le tableau le nombre de blessures actuellement allouées à la figurine pour déterminer la valeur en question.

### 22.6 MOTS-CLÉS

Chaque charte d'unité inclut une liste de **mots-clés** qui s'appliquent à l'unité que la charte décrit et à chaque figurine de l'unité (voir 1.3.2). Vous pourrez parfois donner un mot-clé à une unité le temps d'une bataille. Si vous le faites, traitez l'unité comme si elle avait le mot-clé sur sa charte d'unité pour la durée de la bataille.

### 23.0 CHARTES DE TERRAINS DE FACTION

Les informations requises pour utiliser un terrain de faction figurent sur sa **charte de terrain de faction**.

#### 23.1 NOM

Chaque charte de terrain de faction a un **nom**, qui correspond au nom de l'élément de paysage ou combinaison d'éléments de paysage qui représentent le terrain.

#### 23.2 PLACEMENT

Toutes les chartes de terrains de faction incluent des instructions de **placement**. Elles vous indiquent si le terrain se compose d'un seul ou de plusieurs éléments de paysage, et comment les placer sur le champ de bataille. Elles peuvent aussi contenir d'autres informations importantes sur la façon d'utiliser le terrain de faction en jeu.

#### 23.3 RÈGLES DE PAYSAGE

Les chartes de terrains de faction incluent une liste de **règles de paysage** que possède le terrain en plus des autres règles de paysage qu'il peut avoir. L'effet d'une règle de paysage est traité de la même manière que l'effet d'une aptitude en termes de règles (voir 1.6).

### 24.0 CHARTES DE SORTS PERSISTANTS ET D'INVOCATION

Les informations requises pour utiliser un sort persistant en jeu figurent sur sa **charte de sort persistant**. De même, les informations requises pour utiliser une invocation en jeu figurent sur sa **charte d'invocation**.

#### 24.1 NOM

Chaque charte de sort persistant et charte d'invocation a un **nom**, qui correspond au nom de la figurine ou combinaison de figurines qui représentent le sort persistant ou l'invocation.

#### 24.2 PARTIES

Ceci vous indique si le sort persistant ou l'invocation est composé de plusieurs **parties**. Chaque partie a son propre socle et l'ensemble des parties est considéré comme étant un seul sort persistant ou une seule invocation. La charte explique comment placer ces différentes parties.

Toutes les chartes de sorts persistants et d'invocations incluent une **description**. Elle indique si le sort persistant ou l'invocation se compose d'une seule ou de plusieurs figurines. Elle peut aussi contenir d'autres informations importantes sur la façon de l'utiliser en jeu.

#### 24.3 CONVOQUER

Cette entrée de la charte d'unité décrit le sort ou la prière qu'on utilise pour convoquer le sort persistant ou l'invocation.

#### 24.4 APTITUDES

Les chartes de sorts persistants et d'invocations incluent des **aptitudes** qui s'appliquent au sort persistant ou à l'invocation.



1. Nom
2. Placement
3. Règles de Paysage



1. Nom
2. Parties
3. Convocation
4. Aptitudes

*Les effets des aptitudes de sort persistant et d'invocation sont différents des effets des sorts ou des prières. Les aptitudes qui permettent à une unité d'ignorer les effets des effets des sorts ou des prières ne marcheront donc pas avec eux. Par exemple, un artefact de pouvoir qui permet au porteur d'ignorer les effets des sorts ne le protégera pas des effets des aptitudes de sorts persistants.*

Lorsque nous republiions des profils de Bataille Rangée, la nouvelle version l'emporte sur toutes celles qui ont une date de publication antérieure ou qui n'ont pas de date de publication.

1. Faction
2. Type
3. Taille d'Unité
4. Points
5. Rôle Tactique
6. Notes

Le profil de Bataille Rangée des Libérateurs se trouve dans le tableau de la faction des Éternels de l'Orage.

Pendant une bataille, si une unité est à sa taille d'unité maximale, on ne peut pas lui ajouter des figurines et celles qui pourraient lui être ajoutées sont retirées du jeu.

## 25.0 PROFILS DE BATAILLE RANGÉE

Chaque unité de Warhammer Age of Sigmar a un **profil de Bataille Rangée**. Les profils de Bataille Rangée se trouvent dans la dernière édition en date du livre "Profils de Bataille Rangée", et chaque battletome a les profils de Bataille Rangée des unités qu'il contient. Vous aurez besoin de ces profils pour sélectionner votre armée (voir 1.4).

CHARTRE D'UNITÉ	1 ÉTERNELS DE L'ORAGE				6 NOTES
	2	3	4	5	
	TAILLE	POINTS	RÔLE TACTIQUE		
Yndrasta, la Lance Céleste	1	300			
Annihilators	3	190	Leader		Individuelle, Unique
Chevalier-Arcanum	1	150	Leader		Individuelle
Chevalier-Vexillor avec Bannière de l'Apothéose	1	125	Leader		Individuelle
Praetors	3	155			
Seigneur-Impératant	1	160	Leader		Individuelle
Vindictors	5	140	Ligne		

### 25.1 FACTION

Les profils de Bataille Rangée sont organisés en tableaux, chacun contenant les profils de Bataille Rangée pour une **faction** (voir 1.1).

### 25.2 TYPE

La première entrée d'un profil de Bataille Rangée donne le **type** de l'unité (voir 22.1).

### 25.3 TAILLE D'UNITÉ

Ces entrées donnent le nombre minimum de figurines que l'unité doit avoir. Lorsque vous sélectionnez une unité dans votre armée, vous devez la prendre à sa taille minimale, sauf si elle peut être prise en unité **en sous-effectif** ou en unité **renforcée** (voir ci-dessous).

#### 25.3.1 UNITÉS EN SOUS-EFFECTIF

Une unité **en sous-effectif** a moins de figurines que sa taille minimale d'unité.

#### 25.3.2 UNITÉS RENFORCÉES

Une unité **renforcée** a 2 fois plus de figurines que sa taille minimale d'unité. Si vous pouvez inclure des unités renforcées dans votre armée, vous pouvez renforcer deux fois les unités avec le rôle tactique de Ligne. Une unité qui est **renforcée deux fois** a 3 fois plus de figurines que sa taille minimale d'unité et compte comme 2 unités dans le nombre d'unités renforcées que vous pouvez inclure dans votre armée. Si la description d'une unité dit que c'est une figurine individuelle, elle ne peut pas être renforcée.



#### 25.4 VALEUR EN POINTS

Cette entrée donne la **valeur en points** de l'unité. Les points sont utilisés dans certains packs de bataille pour sélectionner une armée. Par exemple, un pack de bataille peut indiquer que vous pouvez inclure des unités dans votre armée qui ont une valeur totale de 1000 points.

En pareil cas, dépenser le nombre de points correspondant à une unité vous permet de prendre 1 unité de ce type, avec les options d'améliorations auxquelles elle a accès et que vous souhaitez inclure. Si vous prenez une unité renforcée, doublez sa valeur en points. Si vous prenez une unité qui a été renforcée deux fois, triplez sa valeur en points. Si vous prenez une unité en sous-effectif, vous payez quand même la valeur en points d'une unité ayant le nombre minimum de figurines.

#### 25.5 RÔLES TACTIQUES

Certaines unités ont un ou plusieurs **rôles tactiques**, qui sont listés dans cette entrée de leur profil de Bataille Rangée. Un pack ou un plan de bataille pourra parfois limiter le nombre d'unités ayant un rôle tactique spécifique que vous pourrez prendre, ou vous demander de prendre une unité avec un rôle tactique spécifique. Par exemple, un pack de bataille peut dire que vous devez avoir au moins 1 unité avec le rôle tactique Leader et pas plus de 3 unités avec le rôle tactique Béhémoth.

##### 25.5.1 RÔLES TACTIQUES CONDITIONNELS

La colonne des Notes d'un profil de Bataille Rangée vous dira parfois de changer le rôle tactique des unités du type concerné si certaines conditions sont remplies. Par exemple, choisir une figurine spécifique comme général peut changer le rôle tactique de certaines unités en Ligne. En pareil cas, sauf mention contraire, l'unité perd tous les rôles tactiques de colonne Rôle Tactique de son profil de Bataille Rangée et a uniquement le rôle tactique indiqué dans la colonne Notes.

Une unité qui a un rôle tactique conditionnel la garde pour toute la bataille, même si les conditions requises pour changer son rôle tactique ne sont plus remplies pendant la bataille (ex: si votre général est tué).

#### 25.6 NOTES

Cette entrée peut contenir des règles spéciales qui s'appliquent si vous voulez sélectionner une unité ayant le profil de Bataille Rangée concerné.

##### 25.6.1 UNIQUE ET INDIVIDUELLE

Si le profil de Bataille Rangée d'une unité indique "**Unique**" dans la colonne Notes, cela signifie que vous ne pouvez pas inclure plus de 1 unité de ce type dans votre armée. S'il indique "**Individuelle**", cela signifie que les unités de ce type ne peuvent pas être renforcées.

#### 25.7 TERRAINS, SORTS PERSISTANTS ET INVOCATIONS

Le tableau de profils de Bataille Rangée d'une faction inclut aussi les terrains de faction, les sorts persistants et les invocations qui font partie de cette faction (le cas échéant).

#### 25.8 ALLIÉS

Sous le tableau de profils de Bataille Rangée d'une faction, vous trouverez une liste d'**alliés** pouvant être sélectionnés dans une armée de cette faction (voir 27.1). La liste des alliés détaille les factions dans lesquelles vous pouvez sélectionner des unités alliées et les éventuelles restrictions qui s'y appliquent. Une unité alliée ne peut pas être le général.

*Exemple: Dans une armée de Mangechairs de la sous-faction Gristlegore, les Chiropterreurs Royales deviennent des unités de Ligne. Ce ne sont alors plus des unités Béhémoths comme indiqué dans la colonne Rôle Tactique de leur profil de Bataille Rangée.*

## RÈGLES DE BASE

Lorsque nous republiions une charte de bataillon, la nouvelle version l'emporte sur toutes celles qui ont une date de publication antérieure ou qui n'ont pas de date de publication.

1. Nom
2. Organisation
3. Icône d'Unité
4. Aptitude
5. Icône d'Aptitude

En général, une unité ne peut faire partie que d'un seul bataillon. Toutefois, certains grands bataillons incluent d'autres bataillons plus petits.

Dans ce cas, une unité peut faire partie de deux bataillons en même temps.

Les seuls bataillons qui peuvent utiliser la règle de déploiement simultané sont les bataillons de base qui ont l'icône d'aptitude de bataillon Unifiés.

## 26.0 BATAILLONS

Les **bataillons** sont des formations d'unités spécifiques qui vous donnent accès à des aptitudes supplémentaires. Il y a 2 types de bataillons: **chartes de bataillon** et **bataillons de base**. Le pack de bataille vous dira si vous pouvez utiliser des bataillons et les types de bataillons que vous pouvez utiliser. Les bataillons sont choisis après avoir sélectionné les unités de votre armée.

Charte de Bataillon



Bataillon de Base



## 26.1 ORGANISATION

Chaque bataillon est composé d'unités de votre armée et peut être sélectionné seulement si les unités appropriées de votre armée sont disponibles. La section **organisation** liste les unités qui peuvent ou doivent être incluses dans le bataillon.

Dans une charte de bataillon, les unités sont listées par type d'unité ou par mot-clé. Par exemple, "1 unité de Libérateurs" signifie une unité qui utilise la charte d'unité des Libérateurs, tandis que "1 unité PALADIN" signifie une unité qui a le mot-clé PALADIN sur sa charte d'unité.

Dans un bataillon de base, les unités sont listées par **icône d'unité**. Référez-vous à la légende page suivante pour connaître le sens de ces icônes. Les unités qui doivent être incluses sont représentées par une icône d'unité **obligatoire**, et celles qui peuvent être incluses sont représentées par une icône d'unité **optionnelle**.

## 26.2 APTITUDES DE BATAILLON

Un bataillon a une ou plusieurs **aptitudes de bataillon**. Elles sont utilisées de la même façon que les aptitudes de charte d'unité (voir 1.6).

Les aptitudes d'une charte de bataillon sont décrites sur la charte. Les aptitudes d'un bataillon de base sont listées par des **icônes d'aptitude de bataillon**. Référez-vous à la légende page suivante pour connaître le sens de ces icônes. Si plusieurs icônes d'aptitude sont séparées par "/", vous devez choisir une de ces aptitudes pour le bataillon au moment de le sélectionner.

## 26.2.1 DÉPLOIEMENT SIMULTANÉ

Si un bataillon de base a l'icône **Unifiés** (voir page suivante), alors après avoir placé une unité du bataillon, vous devez placer **toutes** les autres unités du bataillon, l'une après l'autre, et vous ne pouvez pas placer des unités qui ne font pas partie du bataillon tant que les unités du bataillon n'ont pas été placées. De plus, si les instructions de placement indiquent que les joueurs placent leurs unités tour à tour et une par une, alors après avoir placé une unité du bataillon, vous devez placer **toutes** les autres unités du bataillon, l'une après l'autre, avant que votre adversaire puisse placer une autre unité.

## 26.3 BATAILLONS DE BASE

Vous pouvez inclure les bataillons de base suivants dans votre armée si le pack de bataille que vous utilisez précise que vous pouvez utiliser les bataillons de base.

SEIGNEUR DE GUERRE	RÉGIMENT DE BATAILLE	GRANDE BATTERIE
AVANT-GARDE	BRISEUR DE LIGNE	GARDE RAPPROCHÉE

## ICÔNES D'UNITÉ

(Obligatoire/Optionnelle)

- Commandant:** Leader
- Sous-commandant:** Leader ayant une caractéristique de Blessures inférieure à 10
- Troupe:** Une unité qui n'est pas un Leader, de l'Artillerie ni un Béhémoth
- Artillerie:** Artillerie
- Monstre:** Béhémoth qui n'est pas un Leader

## ICÔNES D'APTITUDE DE BATAILLON

- Unifiés:** Déploiement Simultané (voir 26.2.1).
- Experts:** Une fois par bataille, 1 unité de ce bataillon peut recevoir l'ordre Attaque en Règle ou Défense en Règle sans que l'ordre soit donné et sans dépenser un point de commandement.
- Magnifiques:** Lorsque vous choisissez les optimisations de votre armée (voir 27.3), vous pouvez choisir 1 optimisation supplémentaire.
- Tueurs:** Une fois par bataille, 1 unité de ce bataillon peut recevoir l'ordre Attaque en Règle ou Déchaîner les Enfers sans que l'ordre soit donné et sans dépenser un point de commandement.
- Stratéges:** Une fois par bataille, lorsque vous recevez des points de commandement au début de votre phase des héros, vous pouvez recevoir 1 point de commandement supplémentaire.
- Rapides:** Une fois par bataille, 1 unité de ce bataillon peut recevoir l'ordre Au Pas de Course ou En Avant, Vers la Victoire sans que l'ordre soit donné et sans dépenser un point de commandement.

## RÈGLES DE BASE

*Une armée qui inclut plusieurs factions (en ignorant les alliés) ne peut pas utiliser des aptitudes d'allégeance, sauf mention contraire.*

*Si toutes les unités de votre armée sont de la faction Éternels de l'Orage, votre armée est une "armée Éternels de l'Orage". De même, si toutes les unités de votre armée sont de la faction Collecteurs Ossiarques, votre armée est une "armée Collecteurs Ossiarques", et ainsi de suite.*

*Si vous choisissez une sous-faction pour votre armée, elle est toujours considérée comme une armée de la faction dont la sous-faction fait partie. Par exemple, si vous choisissez la sous-faction des Marteaux de Sigmar pour votre armée, votre armée est à la fois une armée Éternels de l'Orage et une armée Marteaux de Sigmar.*

*Si une règle vous oblige à donner une optimisation à une unité Unique, l'unité ne peut pas l'utiliser pendant la bataille et elle n'a pas d'effet.*

## 27.0 APTITUDES D'ALLÉGEANCE

Si toutes les unités de votre armée sont de la même faction, vous pouvez utiliser les **aptitudes d'allégeance** de cette faction. Les aptitudes d'allégeance se divisent en deux types : **traits de bataille** et **optimisations**. Des aptitudes d'allégeance sont incluses dans les battletomes de Warhammer Age of Sigmar, et des **optimisations universelles** pouvant être utilisées par toutes les armées se trouvent à la section 27.5.

## 27.1 UNITÉS ALLIÉES

1 unité de votre armée sur 4 peut être une unité alliée (voir 25.8). Les unités alliées sont ignorées pour déterminer si les unités de l'armée sont de la même faction.

## 27.2 TRAITS DE BATAILLE

La plupart des **traits de bataille** sont des aptitudes pouvant être utilisées par toutes ou certaines unités de l'armée. Toutefois, beaucoup de traits de bataille ont d'autres effets, comme changer la façon dont le joueur sélectionne son armée ou convoquer de nouvelles unités pendant une bataille.

## 27.2.1 SOUS-FACTIONS

Certaines factions peuvent inclure des **sous-factions**. Les traits de bataille de la faction préciseront si et comment vous pouvez choisir une sous-faction pour votre armée.

## 27.3 OPTIMISATIONS

Chaque ensemble d'aptitudes d'allégeance inclut des **optimisations** qui sont données à des unités spécifiques. Les optimisations se divisent en **traits de commandement**, **artéfacts de pouvoir**, **domaines de sorts**, **bréviaire de prières**, **traits de monture**, **triumphes** et d'autres ensembles d'**optimisations uniques**.

Les optimisations sont choisies après les bataillons de votre armée (voir 26.0). Vous pouvez toujours prendre 1 optimisation de chaque type pour votre armée, et les bataillons ou le pack de bataille que vous utilisez peuvent vous permettre de choisir des optimisations supplémentaires pour votre armée.

## 27.3.1 RESTRICTIONS D'OPTIMISATIONS

On ne peut pas donner d'optimisations aux unités Uniques (voir 25.6.1) ni aux unités alliées, sauf mention contraire. De plus, les artéfacts de pouvoir et les traits de commandement qui affectent les attaques des figurines amies n'affectent pas les attaques de leurs montures, sauf mention contraire.

## 27.3.2 TRAITS DE COMMANDEMENT

Chaque fois que vous sélectionnez une optimisation de **trait de commandement**, vous pouvez choisir 1 trait de commandement et le donner à votre général. Vous ne pouvez jamais choisir plusieurs traits de commandement pour votre armée, et vous ne pouvez le donner qu'à un général qui est un **HÉROS**.

### 27.3.3 ARTÉFACTS DE POUVOIR

Chaque fois que vous sélectionnez une optimisation d'**artéfact de pouvoir**, vous pouvez choisir 1 artéfact de pouvoir et le donner à un **HÉROS** de votre armée. Un **HÉROS** ne peut pas avoir plus de 1 artéfact de pouvoir. Une armée ne peut pas inclure plusieurs fois le même artéfact de pouvoir.

### 27.3.4 DOMAINES DE SORTS

Chaque fois que vous sélectionnez une optimisation de **domaine de sorts**, vous pouvez choisir 1 sort pour chaque **SORCIER** de votre armée dans un des domaines de sorts auquel il a accès (vous pouvez choisir des sorts différents de différents domaines de sorts pour différents **SORCIERS**). Chaque **SORCIER** connaît le sort que vous avez choisi pour lui en plus des autres sorts qu'il connaît.

### 27.3.5 BRÉVIAIRES DE PRIÈRES

Chaque fois que vous sélectionnez une optimisation de **bréviaire de prières**, vous pouvez choisir 1 prière pour chaque **PRÊTRE** de votre armée dans un des bréviaires de prières auquel il a accès (vous pouvez choisir des prières différentes de différents bréviaires de prières pour différents **PRÊTRES**). Chaque **PRÊTRE** connaît la prière que vous avez choisie pour lui en plus des autres prières qu'il connaît.

### 27.3.6 TRIOMPHE

Chaque fois que vous sélectionnez une optimisation de **triomphe**, vous pouvez choisir 1 triomphe pour votre armée. Chaque triomphe ne peut être utilisé qu'une seule fois par bataille, et seulement si le total de points de votre armée est inférieur à celui de l'armée adverse.

### 27.3.7 AMÉLIORATIONS UNIQUES

Certaines aptitudes d'allégeance incluent des **optimisations uniques**. Chaque ensemble d'optimisations uniques explique comment vous pouvez les utiliser si vous en prenez pour votre armée.

### 27.3.8 TRAITS DE MONTURE

Certaines aptitudes d'allégeance incluent des **traits de monture**. Chaque fois que vous sélectionnez une optimisation de trait de monture, vous pouvez choisir 1 trait de monture et le donner à une unité éligible de votre armée. Une unité ne peut pas avoir plus de 1 trait de monture et une armée ne peut pas inclure plusieurs fois le même trait de monture.

### 27.4 APTITUDES D'ALLÉGEANCE DE SOUS-FACTION

Certaines règles d'une sous-faction vous donneront accès à des aptitudes d'allégeance supplémentaires. Si les aptitudes d'allégeance d'une sous-faction incluent un trait de commandement et si le général de votre armée a le mot-clé de cette sous-faction, vous devez donner ce trait de commandement à votre général. Si les aptitudes d'allégeance d'une sous-faction incluent un artéfact de pouvoir et si des **HÉROS** de votre armée ont le mot-clé de cette sous-faction, le premier artéfact de pouvoir donné à un des **HÉROS** doit être l'artéfact de pouvoir de la sous-faction.

*La plupart des règles d'artéfact de pouvoir parlent du porteur. Le porteur est la figurine à qui l'artéfact de pouvoir a été donné (voir la section 27.5.2 pour des exemples).*

*Choisir une optimisation de domaine de sorts permet à **chaque SORCIER** de l'armée de connaître 1 sort d'un domaine de sorts.*

*Choisir une optimisation de bréviaire de prières permet à **chaque PRÊTRE** de l'armée de connaître 1 prière d'un bréviaire de prières.*

*Si vous pouvez choisir plus de 1 triomphe, vous pouvez choisir plusieurs fois le même triomphe si vous le souhaitez.*

*Les factions de Warhammer Age of Sigmar sont souvent très diversifiées. Par exemple, les Collecteurs Ossiarques sont organisées en différentes "Légions", chacune ayant son propre style de combat, ses reliques et ses idiosyncrasies. Les aptitudes d'allégeance de sous-faction vous permettent de donner un thème à votre armée, et d'illustrer ces particularités en jeu.*

## 27.5 OPTIMISATIONS UNIVERSELLES

Les optimisations suivantes peuvent être utilisées par n'importe quelle armée.

## 27.5.1 TRAITS DE COMMANDEMENT UNIVERSELS

**Soif de Bataille:** *Ce général est toujours impatient d'en découdre.*

Vous pouvez relancer les jets de charge et de course pour ce général.

**Leader Compétent:** *Ce général dirige ses forces avec une habileté consommée.*

Si ce général est sur le champ de bataille au début de votre phase des héros, jetez un dé. Sur 5+, vous recevez 1 point de commandement supplémentaire.

**Grand Prêtre:** *Ce général est un clerc expérimenté.*

Vous pouvez relancer les jets de récitation pour ce général.

**Stature Héroïque:** *Ce puissant général domine ses subalternes par sa taille et sa carrure.*

Ajoutez 1 à la caractéristique de Blessures de ce général.

**Maitre de la Magie:** *Le savoir de ce général en matières ésotériques est sans égal.*

Une fois par phase des héros, vous pouvez relancer 1 jet de lancement, de conjuration ou de dissipation pour ce général.

## 27.5.2 ARTÉFACTS DE POUVOIR UNIVERSELS

**Amulette de la Destinée:** *Ce bijou influence subtilement le destin de celui qui le porte.*

Le porteur a une protection de 6+.

**Fiole de Venin de Manticore:** *Ce puissant poison peut être appliqué sur le tranchant d'une arme, pour la rendre encore dangereuse.*

Choisissez 1 des armes de mêlée du porteur. Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques effectuées avec l'arme choisie.

**Volume Obscur:** *Les pages de ce vieux grimoire confèrent des pouvoirs surnaturels au porteur.*

Le porteur devient un **SORCIER** qui connaît les sorts Trait Magique et Bouclier Mystique. Il peut tenter de lancer 1 sort à votre phase des héros et de dissiper 1 sort à la phase des héros adverse. Si le porteur est déjà un **SORCIER**, il peut tenter de lancer 1 sort supplémentaire à la place.

**Graine de Renaissance:** *Cette gemme provient de Ghyran, le Royaume de la Vie.*

Vous pouvez relancer les jets de guérison héroïque pour le porteur.

## 27.5.3 DOMAINE DE SORTS UNIVERSEL

**Arme Enflammée:** *Une des armes du lanceur est auréolée de flammes surnaturelles.*

Arme Enflammée est un sort ayant une valeur de lancement de 4. S'il est lancé avec succès, choisissez 1 des armes de mêlée du lanceur. Ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'arme jusqu'à votre prochaine phase des héros.

**Lévitiation:** *Le sorcier jette un sort qui le rend, lui-même ou un allié, plus léger que l'air.*

Lévitiation est un sort ayant une valeur de lancement de 8 et une portée de 18". S'il est lancé avec succès, choisissez 1 unité amie visible et entièrement à portée du lanceur. L'unité choisie peut voler jusqu'à votre prochaine phase des héros.

**Brume Fantôme:** *Le sorcier prononce un mot de pouvoir, et un épais brouillard tombe sur les alentours.*

Brume Fantôme est un sort ayant une valeur de lancement de 5 et une portée de 6". S'il est lancé avec succès, choisissez 1 terrain visible et à portée du lanceur. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, la visibilité entre 2 figurines est bloquée si une ligne droite de 1 mm de large tracée entre les points les plus proches des 2 figurines traverse plus de 3" du terrain choisi. Cet effet ne bloque pas la visibilité pour les figurines ayant une caractéristique de Blessures de 10 ou plus.

**27.5.4 BRÉVIAIRE UNIVERSEL**

**Supervision:** *Les dieux parlent à leurs fidèles, pour les guider vers la victoire.*

Supervision est une prière ayant une valeur d'exaucement de 5. Si elle est exaucée, vous recevez 1 point de commandement.

**Guérison:** *Les dieux écoutent les prières de leurs disciples, et guérissent leurs blessures.*

Guérison est une prière ayant une valeur d'exaucement de 3 et une portée de 12". Si elle est exaucée, choisissez 1 figurine amie visible et à portée du prêtre. Vous pouvez guérir jusqu'à D3 blessures allouées à la figurine choisie.

**Malédiction:** *Le prêtre supplie les dieux de paralyser l'ennemi face au zèle guerrier des fidèles.*

Malédiction est une prière ayant une valeur d'exaucement de 4 et une portée de 9". Si elle est exaucée, choisissez 1 unité ennemie visible et à portée du prêtre. Jusqu'à votre prochaine phase des héros, si le jet de touche non modifié pour une attaque qui cible l'unité choisie est 6, elle subit 1 blessure mortelle en plus des dégâts normaux.

**27.5.5 TRIOMPHE UNIVERSELS**

**Sanguinaires:** *Les victoires de cette armée ont amplifié son désir de se battre.*

Une fois par bataille, après avoir fait un jet de charge pour une unité amie, vous pouvez dire qu'elle est sanguinaire. Si vous le faites, vous pouvez relancer le jet de charge.

**Inspirés:** *Les soldats de cette armée sont animés d'une telle conviction qu'ils fauchent leurs ennemis sans s'arrêter et sans montrer la moindre pitié.*

Une fois par bataille, après avoir choisi une unité amie pour tirer ou combattre, vous pouvez dire qu'elle est inspirée. Si vous le faites, ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques de l'unité choisie jusqu'à la fin de la phase.

**Indomptables:** *Les guerriers intrépides de cette armée ne reculeront jamais.*

Une fois par bataille, après avoir fait un test de déroute pour une unité amie, vous pouvez dire qu'elle est indomptable. Si vous le faites, aucune figurine de l'unité ne fuit à cette phase de déroute.



## RÈGLES DE BASE

Certains plans de bataille vous demandent de choisir un lieu des Royaumes Mortels où va se dérouler la bataille. Selon le lieu choisi, des règles de royaume pourront s'appliquer à la bataille. Ces règles seront incluses dans le pack de bataille utilisé.

## 28.0 PACKS DE BATAILLE

Avant de pouvoir livrer une bataille de Warhammer Age of Sigmar, vous devez choisir un pack de bataille.

## 28.1 INSTRUCTIONS DE PACK DE BATAILLE

Tous les packs de bataille incluent des sections qui indiquent comment sélectionner les unités de votre armée, et les **règles spéciales** qui s'appliquent lorsque vous livrez des batailles en utilisant ce pack. Ces sections sont suivies des **plans de bataille** qu'on utilise lorsqu'on livre des batailles de ce pack.

## 28.1.1 SÉLECTION DE L'ARMÉE

Cette section du pack de bataille explique comment choisir une armée.






## 28.1.2 RÈGLES SPÉCIALES

Cette section du pack de bataille indique les règles de base optionnelles, comme les aptitudes d'allégeance et aptitudes de bataillon, que vous devez utiliser. Elle peut aussi inclure des règles spéciales additionnelles à utiliser lorsque vous livrez une bataille de ce pack.

## 28.1.3 TERRAINS MYSTÉRIEUX

Certains packs de bataille demandent aux joueurs de faire un jet dans le **tableau de Terrains Mystérieux** ci-dessous, pour déterminer des règles de paysage additionnelles qui s'appliqueront à certains terrains. En pareil cas, les règles du pack de bataille préciseront qui doit effectuer le jet et pour quels terrains.

## D6 Règle de Paysage

- 1  **Maudit** : À votre phase des héros, vous pouvez choisir 1 unité amie à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle. L'unité choisie subit D3 blessures mortelles mais vous pouvez ajouter 1 aux jets de touche pour les attaques de l'unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.
- 2  **Ésotérique** : Ajoutez 1 aux jets de lancement, de conjuration et de dissipation pour les figurines qui sont à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle.
- 3  **Exaltant** : Ajoutez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités tant qu'elles sont entièrement à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle.
- 4  **Fatal** : Chaque fois qu'une unité est placée ou finit un mouvement normal, une course, un repli ou un mouvement de charge à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle, jetez un dé. Sur un jet de 1, l'unité subit D3 blessures mortelles.
- 5  **Mystique** : Ajoutez 1 aux jets de récitation et de bannissement pour les figurines qui sont à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle. De plus, les figurines ont une protection de 6+ tant qu'elles sont à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle.
- 6  **Sinistre** : Soustrayez 1 à la caractéristique de Bravoure des unités tant qu'elles sont entièrement à 1" d'un ou plusieurs terrains ayant cette règle.



## 28.2 PLANS DE BATAILLE

Chaque pack de bataille inclut un ou plusieurs plans de bataille. Vous devez choisir un de ces plans de bataille pour l'utiliser lors de votre bataille. Il explique comment disposer le champ de bataille et déployer vos armées, combien de temps va durer la bataille et comment déterminer le vainqueur. Un plan de bataille peut aussi inclure des règles spéciales additionnelles à appliquer lors de votre bataille.

### 28.2.1 TITRE

Chaque plan de bataille a un nom unique. Il inclut aussi une brève description du contexte de la bataille, pour vous donner une idée des buts poursuivis par les armées en lice.

### 28.2.2 LES ARMÉES

Certains plans de bataille incluent des restrictions additionnelles qui s'appliquent quand les joueurs sélectionnent leurs armées.

### 28.2.3 LE CHAMP DE BATAILLE

Chaque plan de bataille contient des instructions sur le placement du terrain et des objectifs (le cas échéant) sur le champ de bataille. Ces instructions s'ajoutent à celles du pack de bataille.

### 28.2.4 DÉPLOIEMENT

Chaque plan de bataille inclut des instructions expliquant comment les joueurs doivent déployer leurs armées.

### 28.2.5 RÈGLES SPÉCIALES

Beaucoup de plans de bataille incluent des règles spéciales, comme des aptitudes uniques que certaines unités peuvent utiliser pendant la bataille.

### 28.2.6 DURÉE DE LA BATAILLE

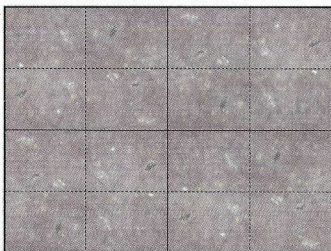
Chaque plan de bataille indique si la bataille dure un certain nombre de rounds de bataille ou si elle se termine une fois que certaines conditions ont été remplies.

### 28.2.7 GLORIEUSE VICTOIRE

Chaque plan de bataille indique comment le vainqueur de la bataille est déterminé.

### 28.2.8 CARTE

Chaque plan de bataille inclut une carte montrant l'emplacement du territoire de chaque joueur et des éventuels objectifs. Au lieu d'utiliser des mesures, chaque carte représente le champ de bataille divisé en 4 grands quarts, eux-mêmes divisés en 4 petits quarts. Cela vous permet d'utiliser la carte quelle que soit la taille du champ de bataille. Certaines cartes incluent des informations supplémentaires, comme l'emplacement de certains terrains, ou l'endroit où placer une figurine spécifique.



1. Titre
2. Les Armées
3. Le Champ de Bataille
4. Déploiement
5. Règles Spéciales
6. Durée de la Bataille
7. Glorieuse Victoire
8. Carte

*Au fil des ans nous avons publié des dizaines de plans de bataille pour Warhammer Age of Sigmar. Beaucoup des plus vieux plans de bataille ne suivent pas le format décrit ici, mais cela ne doit pas vous empêcher de les utiliser si vous le souhaitez. Vous verrez qu'il est très facile de les adapter à la dernière version des règles de Warhammer Age of Sigmar.*

*Si, pendant le placement du champ de bataille ou pendant le déploiement, les joueurs ont des règles différentes qui s'appliquent simultanément, ils doivent tirer au dé. Le gagnant du tir au dé applique toutes ses instructions en premier, dans l'ordre de son choix. Puis son adversaire fait de même.*

# INDEX DES RÈGLES

- A**
- action héroïque ..... 64
  - alliés ..... 90
  - allouer des blessures ..... 72
  - affecté/affecter ..... 61
  - amélioration d'unité ..... 84
  - aptitudes ..... 61
  - aptitude de bataillon ..... 88
  - aptitude
    - de commandement ..... 63
    - aptitudes d'allégeance ..... 90
  - arme ..... 70
  - arme à projectiles ..... 70
  - arme de mêlée ..... 70
  - armée ..... 59
  - artéfact de pouvoir ..... 91
  - attaques ..... 70
  - attaques de tir ..... 68, 70
  - attaques combinées ..... 70
  - attaques de combat ..... 70
  - Attention Messire ..... 68
- B**
- bannir ..... 81
  - bataillons ..... 88
  - bataillon de base ..... 88
  - Bénédiction ..... 81
  - Blesser ..... 71
  - blessure ..... 71
  - blessure mortelle ..... 72
  - bois sauvage ..... 75
  - Bouclier Mystique ..... 78
  - bréviaire de prières ..... 90
- C**
- caractéristiques ..... 83
  - caractéristique
    - aléatoire ..... 83
    - caractéristique d'Attaques ..... 70
    - caractéristique de Blessures ..... 72
    - caractéristique de Bravoure ..... 73
    - caractéristique de Dégâts ..... 71
    - caractéristique de Mouvement ..... 65
    - caractéristique de Perforation ..... 71
    - caractéristique de Portée ..... 70
    - caractéristique de Sauvegarde ..... 71
    - champ de bataille ..... 58, 62
    - champion ..... 84
    - charte d'invocation ..... 85
    - charte d'unité ..... 83
    - charte de bataillon ..... 88
    - charte de sort persistant ..... 85
    - charte de terrain de faction ..... 85
    - Châtiment ..... 80
    - chemin (déplacement) ..... 66
    - cohésion (d'unité) ..... 59
    - colère divine ..... 80
    - combattre ..... 69
    - commandant ..... 59
    - compagnon ..... 84
    - conjuré ..... 79
    - connaître (sorts et prières) ..... 78, 80
    - contester des objectifs ..... 77
    - contrôlé (sort persistant) ..... 80
    - contrôler des objectifs ..... 77
    - convoquer (sorts persistants et invocations) ..... 79, 81
    - course ..... 65
    - couvert ..... 74
- D**
- D3 ..... 60
  - D6 ..... 60
  - début de la phase ..... 61
  - déclencher ..... 65
  - dégâts ..... 71
  - démolir un terrain ..... 76
  - déploiement ..... 62
- E**
- déploiement simultané ..... 88
  - derrière un terrain ..... 74
  - description (chartes) ..... 84
  - dissiper ..... 79
  - distances ..... 60
  - domaine de sorts ..... 90
  - donner un ordre ..... 63
  - double ..... 60
- E**
- effet ..... 61
  - élément de terrain ..... 67, 74
  - terrain de faction ..... 74
  - en cohésion ..... 59
  - en réserve ..... 62
  - en sous-effectif (unité) ..... 86
  - entièrement dans ..... 60
  - entièrement sur le terrain ..... 74
  - équippage ..... 84
  - espace découvert ..... 62
- F**
- faction ..... 58, 90
  - fiasco ..... 78
  - figurine ..... 58
  - figurine amie ..... 58
  - figurine ennemie ..... 58
  - figurine d'état-major ..... 84
  - fin de la phase ..... 61
  - frappe en premier /frappe en dernier ..... 69
  - fuir ..... 73
  - fureur monstrueuse ..... 82
- G**
- garnison ..... 76
  - général ..... 59
  - grand terrain ..... 75
  - guérir ..... 72
- H**
- HÉROS ..... 64

- I**  
 icône d'aptitude de bataillon ..... 88  
 icône d'unité ..... 88  
 icône d'unité obligatoire ..... 88  
 icône d'unité optionnelle ..... 88  
 immobile ..... 66  
 individuelle ..... 87  
 invocation ..... 81
- J**  
 jet de bannissement ..... 81  
 jet de blessure ..... 71  
 jet de charge ..... 68  
 jet de conjuration ..... 79  
 jet de course ..... 65  
 jet de déroute ..... 73  
 jet de dissipation ..... 78  
 jet de lancement ..... 78  
 jet de priorité ..... 63  
 jet de protection ..... 72  
 jet de récitation ..... 80  
 jet de sauvegarde ..... 71  
 jet non modifié ..... 60
- L**  
 lancé avec succès ..... 78  
 lancer ..... 78
- M**  
 modificateur ..... 60, 83  
 modificateur de Perforation ..... 83  
**MONSTRE** ..... 82  
 monture ..... 84  
 mot-clé ..... 59  
 mouvement ..... 66  
 mouvement d'engagement ..... 69  
 mouvement de charge ..... 68  
 mouvement normal ..... 65  
 musicien ..... 84
- N**  
 nom ..... 83, 85
- O**  
 objectif ..... 77
- optimisation ..... 90  
 optimisation unique ..... 90  
 optimisation universelle ..... 90  
 option d'arme(s) ..... 84  
 organisation (bataillon) ..... 88
- P**  
 pack de bataille ..... 94  
 parties ..... 85  
 passer (séquence de combat) ..... 69  
 passer au-dessus ..... 67  
 paysage ..... 74  
 pendan la phase ..... 61  
 phase ..... 63  
 phase de déroute ..... 73  
 phase de mouvement ..... 65  
 phase des héros ..... 64  
 pion objectif ..... 77  
 plan de bataille ..... 95  
 point de commandement ..... 63  
 porte-étendard ..... 84  
 portée (sorts et prières) ..... 78, 81  
 portée minimale ..... 70  
**PRÊTRE** ..... 80  
 profil de Bataille Rangée ..... 86  
 protection ..... 72
- Q**  
 quitter une garnison ..... 76
- R**  
 recevoir un ordre ..... 63  
 récitation ..... 80  
 règle de paysage ..... 74, 85  
 règle spéciale ..... 94  
 relance ..... 60  
 renforcée (unité) ..... 86  
 repli ..... 65  
 résolues (attaques) ..... 71  
 restrictions (aptitudes) ..... 61  
 résultat requis ..... 60  
 retiré du jeu ..... 58  
 rôle tactique ..... 87  
 round de bataille ..... 63
- S**  
 sauvage (sort persistant) ..... 80  
 Sauvegarde de "-" ..... 83  
 séquence de tour ..... 63  
 socle ..... 58  
**SORCIER** ..... 78  
 sort persistant ..... 79  
 sort persistant prédateur ..... 80  
 sous-faction ..... 90
- T**  
 tableau de dégâts ..... 84  
 tableau de Terrains Mystérieux ..... 94  
 terrain défendable ..... 75  
 test de déroute ..... 73  
 tir au dé ..... 60  
 tirer ..... 68  
 tome de bataille ..... 58  
 touche ..... 71  
 Toucher ..... 71  
 tour ..... 63  
 trait de bataille ..... 90  
 trait de commandement ..... 90  
 trait de monture ..... 90  
 Trait Magique ..... 78  
 très grand élément de terrain ..... 75  
 triomphe ..... 91  
 tué ..... 72  
 type ..... 83, 86
- U**  
 Unifiés ..... 88, 89  
 unité ..... 58  
 unité cible ..... 70  
 unité convoquée ..... 62  
 unité de réserve ..... 62  
 unité Unique ..... 87
- V**  
 valeur d'exaucement ..... 80  
 valeur de lancement ..... 78  
 valeur en points ..... 87  
 visibilité ..... 70  
 voler ..... 67

# RÉFÉRENCES DE RÈGLES

## APTITUDES DE COMMANDEMENT

### N'IMPORTE QUELLE PHASE DES HÉROS

**Ralliement:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement au début de la phase des héros. L'unité qui reçoit l'ordre doit être à plus de 3" des unités ennemies. Jetez 1 dé pour chaque figurine tuée de l'unité. Pour chaque jet de 6, vous pouvez ramener 1 figurine tuée dans l'unité.

### VOTRE PHASE DE MOUVEMENT

**Au Pas de Course:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement après avoir annoncé qu'une unité amie va courir. L'unité doit recevoir l'ordre. Ne faites pas de jet de course pour l'unité. À la place, ajoutez 6" à sa caractéristique de Mouvement à cette phase. L'unité est quand même considérée comme ayant couru.

### PHASE DE MOUVEMENT ADVERSE

**Redéploiement:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement à la phase de mouvement adverse, après qu'une unité ennemie a fini un mouvement normal, une course ou un repli. L'unité qui reçoit l'ordre doit être à 9" de l'unité ennemie et à plus de 3" de toutes les unités ennemies. L'unité qui a reçu l'ordre peut faire un mouvement de D6", mais elle doit finir ce mouvement à plus de 3" des unités ennemies et ne pourra pas tirer à ce tour.

### VOTRE PHASE DE CHARGE

**En Avant, Vers la Victoire:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement après avoir fait un jet de charge pour une unité amie. L'unité doit recevoir l'ordre. Vous pouvez relancer le jet de charge pour l'unité.

### PHASE DE CHARGE ADVERSE

**Déchaîner les Enfers:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement après qu'une unité ennemie a fini un mouvement de charge. L'unité qui reçoit l'ordre doit être à 6" de l'unité ennemie et à plus de 3" de toutes les autres unités ennemies. Les figurines de l'unité qui reçoit l'ordre qui sont à 6" de l'unité cible peuvent tirer à cette phase, mais vous devez soustraire 1 aux jets de touche de leurs attaques, et elles peuvent seulement cibler l'unité qui a fait le mouvement de charge.

### N'IMPORTE QUELLE PHASE DE TIR OU DE COMBAT

**Attaque en Règle:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement lorsque vous choisissez une unité amie pour la faire tirer à votre phase de tir, ou pour la faire combattre à la phase de combat. L'unité doit recevoir l'ordre. Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques de l'unité jusqu'à la fin de la phase.

### N'IMPORTE QUELLE PHASE DE TIR OU DE COMBAT

**Défense en Règle:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement lorsqu'une unité amie est choisie comme cible d'une attaque à la phase de tir ou à la phase de combat. L'unité doit recevoir l'ordre. Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent l'unité jusqu'à la fin de la phase.

### N'IMPORTE QUELLE PHASE DE DÉROUTE

**Présence Exaltante:** Vous pouvez utiliser cette aptitude de commandement au début de la phase de déroute. L'unité qui reçoit l'ordre n'a pas à effectuer de tests de déroute à cette phase.

## SORTS

**Trait Magique:** Trait Magique est un sort ayant une valeur de lancement de 5 et une portée de 12". S'il est lancé avec succès, au début d'une phase avant votre prochaine phase des héros, vous pouvez choisir 1 unité ennemie visible et à portée du lanceur. L'unité choisie subit 1 blessure mortelle. Si elle est à 3" du lanceur, elle subit D3 blessures mortelles au lieu de 1.

**Bouclier Mystique:** Bouclier Mystique est un sort ayant une valeur de lancement de 5 et une portée de 12". S'il est lancé avec succès, choisissez 1 unité amie entièrement à portée et visible du lanceur. Ajoutez 1 aux jets de sauvegarde pour les attaques qui ciblent l'unité jusqu'à votre prochaine phase des héros.

## PRIÈRES

**Bénédition:** Bénédiction est une prière ayant une valeur d'exaucement de 4 et une portée de 12". Si la prière est exaucée, choisissez 1 unité amie visible et entièrement à portée du prêtre. Jusqu'au début de votre prochaine phase des héros, l'unité choisie a une protection de 6+.

**Châtiment:** Châtiment est une prière ayant une valeur d'exaucement de 2 et une portée de 48". Si la prière est exaucée, choisissez 1 PRÊTRE ennemi visible et à portée du prêtre. Le PRÊTRE ennemi subit 1 blessure mortelle. Si le jet de récitation était de 6 ou plus, il subit D3 blessures mortelles au lieu de 1.