

Song of Blades and Heroes

Règle rapide d'escarmouches fantastiques, quatrième édition, Version Française



Texte et illustrations ©2007 by Andrea Sfiligoi Edité par John McBride Traduit par Pascal Saradjian
Relecteurs de la version française : Patrick Martin, Marc Broise, Michel Gauthey, Stéphane Neveu
Groupe Yahoo : <http://games.groups.yahoo.com/group/songofblades/>

Tests et suggestions utiles: John Acar, Pascal Saradjian, Stuart Nicholson, Mike Rybak, Jason Hupka, Daniel Frohlich, Yuri Kalinin, Rick Petersen, Wargamedownloads.com, Arima.it, Al from rivetsandsteam.com, Jason Valore at Key20, Elianto, Rich Spainhour, Giuseppe Maio, Sergio Laliscia, Stelvio Benedetti, Roberto Sabatini, Doyle Shawn Carpenter, Craig Grady, Forest Pavel, Boon Longe Chew, Javier Herrero, Mark Shubert, John McBride, David McBride, Thomas Black, Frederick Charlton, Bruce McBain, Bruno Padronetti, Michael Allan, Barry Burman, Pete Jones, Daniele Fontana, Pietro Bini, ALT wargaming club, Ludiche Menti boardgaming club, Narnia 2007, Warcon 2007.

Blog: <http://ganeshagames.blogspot.com>, Miniatures available from www.splinteredlightminis.com

Introduction

Pour jouer à ce jeu, vous devez disposer de 3 dés à 6 faces (d6), de quelques figurines 15mm, de trois réglettes de tailles différentes (50mm, 80mm et 120mm) ainsi que d'une surface de jeu de 60 x 60cm. Vous aurez aussi besoin de quelques éléments de décors pour représenter des collines, des arbres, des rochers, des ruines ou tout ce que vous voulez (vous pouvez juste utiliser des gabarits en papier posés sur le champ de bataille si vous n'avez pas à votre disposition les bons décors)

Durée de la partie

Une fois les règles acquises, une partie requiert entre 30 et 45 minutes, ce qui permet de jouer une campagne (3 à 5 scénarios) en une soirée.

Échelle et conventions

SBH recrée des batailles entre bandes d'aventuriers et de guerriers dans un monde fantastique. La règle a été conçue spécifiquement pour des figurines 15mm soclées sur des bases rondes (de la taille d'une pièce de 1 centime pour l'infanterie et d'une pièce de 2 ou 5 centimes pour la cavalerie) bien qu'il soit possible de jouer à une plus large échelle. Les règles sont écrites pour deux joueurs mais il est possible de jouer avec plus de participants.

L'échelle de terrain pour des figurines 15mm est 10mm = 1 yard (environ 1 mètre). Un tour de jeu représente quelques secondes. Toutes les distances et portées sont mesurées avec trois réglettes labellisées courte (50mm), moyenne (80mm) ou longue (120mm). Pré-mesurer (vérifier la portée avant de déclarer un tir ou un mouvement) est autorisé. Les joueurs peuvent mesurer les distances à n'importe quel moment.

Si vous jouez avec des figurines 25/28mm, les réglettes doivent mesurer 75mm, 120mm et 180mm et la surface de jeu doit être de 90 x 90cm au minimum.

Réglettes		
	Figurines 15mm	Figurines 25/28mm
Courte	50mm	75mm
Moyenne	80mm	120mm
Longue	120mm	180mm

Jouer sur un plateau hexagonal

Si vous le souhaitez, SBH peut être jouée sur un plateau hexagonal. Alternativement vous pouvez imprimer une carte hexagonale contenant des terrains. Nous recommandons une zone de jeu minimum de quatre feuilles au format A4, avec des hexagones de 15-20mm de large. Comptez les distances courtes comme 4 hexagones, moyennes comme 7 hexagones et longues comme 13 hexagones. Toutes les autres règles restent inchangées.

Profils

Chaque combattant est décrit en termes de jeu par un profil. Vous trouverez ci-dessous un exemple :

Nain Squelette (arme à une main et bouclier)		
Points 30	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Mort-vivant, court	Déplacement

Points : Coût du combattant. Plus il est puissant, plus il est cher.

Qualité : Indication globale de la combativité de la figurine, de sa vitesse de réaction, de son initiative et de son moral. C'est le résultat minimum à atteindre avec un ou plusieurs dés pour activer le combattant; ainsi, plus la valeur à atteindre est basse, meilleure est la Qualité.

Quand c'est à votre tour de jouer, vous désignez un combattant et vous essayez de l'activer. Vous pouvez lancer un, deux ou trois dés d'activation, à votre choix. Chaque jet qui est égal ou supérieur à la Qualité du combattant est un succès; chaque dé inférieur est un échec. Vous pouvez effectuer une action pour chaque succès. **Si vous obtenez deux échecs ou plus, le tour passe à votre adversaire** (après que le combattant ait accompli son action s'il a obtenu un succès), qui désigne l'un de ses combattants à activer. Il est généralement sage de commencer à activer les combattants possédant la meilleure (valeur la plus basse à atteindre) Qualité.

Combat : Mesure de la capacité de la figurine à combattre. Dans un combat, cette valeur est ajoutée au résultat d'un dé et comparée à la somme dé + Combat de l'adversaire. La valeur de Combat prend en compte certains facteurs comme l'armure, le type d'arme et la compétence dans le maniement de l'arme. Le Combat peut être influencé par certaines règles spéciales.

Règles spéciales : Catégorie fourre-tout qui inclue toutes les capacités et pouvoirs spéciaux du combattant. Certaines règles spéciales sont désavantageuses (comme, par exemple, les combattants Lents qui se déplacent moins souvent que les autres) et diminuent la valeur en points du combattant.

Règles de base

Choisir ses combattants

Les joueurs choisissent leurs combattants. Cette opération est effectuée en secret. La valeur totale en points de l'ensemble des combattants de chaque bande ne doit pas excéder 300. Les joueurs expérimentés peuvent opter pour jouer avec un nombre de points plus élevé.

Déterminer l'attaquant et le défenseur

Les joueurs lancent un dé. Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé décide s'il souhaite être l'attaquant ou le défenseur.

Mise en place du terrain

Le défenseur met en place le terrain, préparant la table de jeu et ajoutant des éléments de décors tels que des collines ou des bois. Si un scénario est joué, le défenseur doit suivre les règles de placement de terrain du scénario.



Déployer les figurines

L'attaquant décide de quel côté de la table il va entrer. Le défenseur déploie ses troupes sur le côté opposé à une distance courte du bord de table. Une fois le défenseur déployé, l'attaquant fait de même.

Activation

Les joueurs lancent un dé. Celui qui obtient le résultat le plus élevé, désigne un de ses combattants et choisit de lancer un, deux ou trois dés pour l'activer. Le résultat de chaque dé est comparé à la Qualité du combattant qui peut agir selon le nombre de succès obtenu.

Succès obtenus	Actions possibles
1 échec	Le combattant n'effectue aucune action; le joueur désigne un autre combattant et lance les dés pour l'activer.
1 succès	Le combattant effectue une action; le joueur désigne un autre combattant et lance les dés pour l'activer.
1 succès, 1 échec	Le combattant effectue une action; le joueur désigne un autre combattant et lance les dés pour l'activer.
1 succès, 2 échecs	Le combattant effectue une action; le tour passe à l'adversaire.
2 ou 3 échecs	Le combattant n'effectue aucune action; le tour passe à l'adversaire.
2 succès	Le combattant effectue deux actions; le joueur désigne un autre combattant et lance les dés pour l'activer.
2 succès, 1 échec	Le combattant effectue deux actions; le joueur désigne un autre combattant et lance les dés pour l'activer.
3 succès	Le combattant effectue trois actions, le joueur désigne un autre combattant et lance les dés pour l'activer.

La table est plus simple qu'il n'y paraît. **Quel que soit le nombre de dés lancés, vous avez droit à une action par succès obtenu. Mais si à n'importe quel moment, vous obtenez deux échecs sur le même jet de dés, le tour passe à votre adversaire.** Dans tous les autres cas, vous pouvez désigner un autre combattant et essayer de l'activer (à moins que tous les combattants aient déjà été activés).

Un combattant ne peut être activé qu'une seule fois dans un tour de jeu.

Dès que tous les combattants d'un joueur ont été activés ou dès qu'un joueur obtient 2 ou 3 échecs lors du jet de Qualité d'activation, la main passe à l'adversaire qui débute alors un nouveau tour de jeu.

Pour le jet de Qualité d'activation, un résultat de 1 sur un dé est un échec automatique alors qu'un 6 est une réussite automatique.

Finir la partie

La partie continue jusqu'à ce qu'un camp soit éradiqué (tous les combattants sont tués ou hors de table) ou jusqu'à ce que les conditions de victoire du scénario soient atteintes.

Combattants actifs

Un combattant actif peut effectuer une, deux ou trois actions. Les actions peuvent être utilisées pour se déplacer ou pour attaquer, mais aucun combattant ne peut faire plus d'une attaque par tour. Les combattants peuvent dépenser une action supplémentaire sur une attaque de corps à corps (Attaque en puissance) ou à distance (Tir visé) et diminuer de 1 la valeur en Combat de l'adversaire (imaginez ceci comme des secondes supplémentaires utilisées pour viser en se concentrant ou pour utiliser toute sa force dans une attaque).



Un combattant peut « dépenser » ses actions pour :

Action	Coût
Se déplacer une fois (marcher)	1 action
Se déplacer deux fois (trotter)	2 actions
Se déplacer trois fois	3 actions
Déplacement court à travers un terrain difficile	2 actions
Attaque (corps à corps)	1 action
Attaque en puissance (corps à corps)	2 actions
Tir (arme à distance)	1 action
Tir visé (arme à distance)	2 actions
Se désengager d'un corps au corps	2 actions
Briser un sort d'immobilisation	2 actions
Se relever	1 action
Lancer un sort	1, 2 ou 3 actions (voir les règles sur la magie)

Mouvement

La plupart des combattants effectuent un Déplacement moyen – ce qui signifie qu'ils se déplacent d'un bout à l'autre de la règle moyenne en dépensant une action. Si le combattant souhaite changer de direction, pivoter ou contourner un obstacle ou un autre combattant, il doit dépenser une autre action. Quelques combattants sont courts-sur-pattes ou au contraire plus rapides et sont capables de se déplacer plus ou moins vite. Ces combattants possèdent au niveau de leur profil les règles spéciales de Déplacement court ou de Déplacement long. Généralement toutes les figurines de cavalerie possèdent Déplacement long (quelques créatures servant de montures comme les tortues géantes peuvent obéir aux règles spéciales telles que Lent ou Déplacement moyen).

Un combattant peut se déplacer moins que la distance complète si le joueur le souhaite, voir ne pas bouger du tout. Si le mouvement passe par n'importe quel type de terrain difficile, comme un marais ou une zone boisée, la vitesse du combattant est réduite d'une catégorie (Déplacement moyen devient Déplacement court, Déplacement long devient Déplacement moyen et Déplacement court nécessite deux actions pour se déplacer).

Combat au corps à corps

Un combattant doit être adjacent (au contact socle à socle) à un autre combattant pour combattre au corps à corps. Le combat est simultané : tout combattant impliqué dans la mêlée peut tuer, repousser ou mettre à terre son adversaire.

Chaque combattant impliqué lance un dé et ajoute sa valeur en Combat. Ce sont les totaux qui vont être comparés pour déterminer l'issue du combat au corps à corps.

En cas d'égalité, rien ne se passe – les combattants ont paré les coups de chacun de leurs adversaires. Battre son adversaire signifie que ce dernier est mis à terre (si le résultat du dé du vainqueur est pair) ou est repoussé d'une distance équivalente à la taille d'un socle directement à l'opposé de l'attaquant (si le résultat du dé du vainqueur est impair).

Si l'attaquant obtient le double du résultat de son adversaire, il a obtenu la mort de celui-ci. Le combattant adverse est retiré de la table de jeu. Obtenir le triple signifie une mort horrible pour son adversaire, ce qui peut potentiellement répandre la peur parmi les alliés du tué (voir la section consacrée au moral).

Si un combattant est en contact socle à socle avec plusieurs adversaires, il choisit quel adversaire il affronte au corps à corps mais il subit -1 pour chaque adversaire en contact socle à socle en plus du premier.



Embuscade

Un combattant en embuscade est une figurine qui débute le tour dissimulé par un bois ou par un autre élément de décor (complètement dissimulé, pas juste protégée par un couvert quelconque). Les combattants en embuscade gagnent +1 sur leur jet de combat s'ils tirent avec des armes à distance depuis l'intérieur du couvert. Les combattants en embuscade attaquent aussi en corps à corps à +1 dans le tour où ils ont débuté dissimulés (ils jaillissent de l'endroit où ils se dissimulaient pour surprendre leurs adversaires).

Effets de la taille sur le combat au corps à corps

Certains combattants sont plus grands qu'un humain. Ils suivent les règles Grand ou Très grand. Les combattants Très grands sont d'une taille supérieure aux combattants Grands. A chaque fois où une créature plus grande en attaque une plus petite (c.a.d. un combattant Très Grand attaquant un combattant de taille normale ou Grand, ou un combattant Grand attaquant une créature de taille normale), la figurine la plus grande gagne +1 à sa

Modificateurs de combat au corps à corps

Combattre contre plus d'un ennemi : -1 pour chaque adversaire en contact socle à socle en plus du premier

Attaquer un adversaire immobilisé ou mis à terre : +2 (résultat mort automatique si l'adversaire est battu par un écart de 1 ou plus)

Attaque en puissance (coûte 2 actions) : -1 à la valeur de Combat de l'adversaire

En embuscade : +1

Combattant Monté contre non monté : +1

Défendre un obstacle ou combattre depuis une position plus élevée : +1

Combattant Grand contre combattant de taille normale : +1

Combattant Très grand contre combattant Grand ou de taille normale : +1

valeur de Combat. Les créatures plus petites qu'un humain comme les Halfelins ou les Kobolds, sont considérées comme des créatures de taille normale dans le cadre de cette règle.

Combattants mis à terre

Un combattant est mis à terre (on couche la figurine sur le dos) quand son adversaire remporte un combat avec un résultat pair sur le dé. Autrement dit, vous tombez si vous perdez un combat pour lequel l'adversaire a obtenu 2, 4 ou 6 sur le dé.

Le combattant mis à terre peut attaquer normalement au corps à corps n'importe quel combattant adjacent. Ses adversaires bénéficient de +2 à leur valeur de Combat en combat rapproché.

Un combattant mis à terre est sans défense : s'il perd le combat en corps à corps (même d'un point), il est tué automatiquement (résultat mort). S'il perd le combat du double, son adversaire obtient une mort horrible.

Un combattant mis à terre peut être activé et doit dépenser une action pour se relever.

Note du concepteur : Mis à terre

Certaines personnes trouvent arbitraire et non réaliste qu'un combattant soit mis à terre 50% du temps lorsqu'il perd un combat. « Mis à terre » ne signifie pas que le combattant tombe au sens littéral – il peut juste avoir perdu son équilibre pendant une seconde ou peut-être que son arme lui a échappé des mains, il a mal assuré sa prise sur son bouclier ou trop ouvert sa garde. « Mis à terre » représente juste un moment dans le combat où le combattant se retrouve vulnérable à cause d'une erreur et pas nécessairement une chute sur le sol.

Combattants repoussés

Un combattant est repoussé quand son adversaire remporte un combat avec un résultat impair sur le dé. Autrement dit, vous reculez si vous perdez un combat pour lequel l'adversaire a obtenu 1, 3 ou 5 sur le dé.

Un combattant repoussé doit être déplacé de l'équivalent de la taille d'un socle directement à l'opposé de l'attaquant. Le joueur à qui appartient la figurine décide de la direction précise du recul. Si le recul amène le combattant au contact de n'importe quel combattant actif (c.à.d. non immobilisé), le combattant adverse obtient une Attaque réflexe contre le combattant qui recule. Le jet de Combat est traité comme une attaque normale mais seul l'adversaire peut occasionner des dommages au combattant qui a reculé.

Pas d'espace pour reculer

S'il n'y a pas d'espace pour reculer (par exemple, si le combattant est complètement entouré d'ennemis, s'il se trouve au bord de la table de jeu ou s'il est adossé à un élément de terrain impassable comme un arbre ou un mur), le combattant qui était repoussé est mis à terre automatiquement.



Quitter un combat au corps à corps

Un combattant qui veut quitter un combat peut le faire librement si son adversaire est à terre ou Immobilisé par un sort. Se désengager d'un adversaire opérationnel est risqué. Le combattant doit dépenser 2 actions pour se désengager et subir une Attaque réflexe de chaque adversaire adjacent. Le jet de Combat est traité comme une attaque normale mais seul l'adversaire peut occasionner des dommages au combattant se désengageant. Si le combattant qui se désengage remporte le combat, il est libre de s'écarter de son adversaire.

Exception : les combattants bénéficiant de la règle spéciale Science du désengagement, ne subissent pas d'Attaques reflexes lorsqu'ils quittent le combat au corps à corps ou lorsqu'un recul les amène au contact d'un ennemi opérationnel. Autrement dit, les combattants avec Science du désengagement sont immunisés aux Attaques réflexes.



Combat à distance

Un combattant possédant la règle spéciale Tireur est capable de frapper un ennemi à distance.

Chaque Tireur possède une portée (courte, moyenne ou longue) intégrée à son profil. La cible doit être à portée pour être touchée normalement. Si elle se trouve au double de la portée, le tir est à -2. Si elle se trouve au triple de la portée, le tir est à -4. Au-delà, le tir est impossible.

Le combat à distance est résolu comme un combat normal, bien que, de manière évidente, seul le tireur puisse affecter la cible. On lance un dé pour le tireur et un pour la cible, en ajoutant leur valeur de Combat respective. En cas d'égalité, rien ne se passe. Si le tireur remporte le combat, la cible est mise à terre (si le résultat du dé du tireur est pair) ou repoussée d'une distance équivalente à la taille d'un socle directement à l'opposé du tireur (si le résultat du dé du tireur est impair).

Si le tireur obtient le double du résultat de sa cible, il a obtenu la mort de celle-ci. Le combattant adverse est retiré de la table de jeu. Obtenir le triple signifie une mort horrible pour son adversaire, ce qui peut potentiellement répandre la peur parmi les alliés du tué (voir la section consacrée au moral).

Ligne de vue

Le tireur doit avoir une ligne de vue sur la cible envisagée. Pour cela tracer une ligne droite du tireur vers la cible et si cette ligne passe à travers un obstacle solide ou une figurine, le tir est impossible. La seule exception est quand le tireur est adjacent (en contact socle à socle) avec un combattant ami ou un obstacle ; le combattant ami ou l'obstacle ne gêne pas la ligne de vue du tireur.

Restrictions sur le choix de la cible

Le tireur doit toujours tirer sur le combattant ennemi le plus proche, à moins que la valeur en points de la figurine adverse soit inférieure à la moitié de celle du tireur.

Exemple : un archer héroïque valant 50 points peut choisir d'ignorer d'ineptes ennemis valant 23 points chacun et garder ses flèches pour le Chef adverse ou des combattants spéciaux.

Le tireur peut aussi ignorer un combattant adverse dissimulé, mis à terre ou protégé par un couvert. Un tireur peut aussi choisir d'ignorer des adversaires de taille normale pour attaquer un combattant Grand ou Très grand, puisque les combattants de grande taille sont souvent considérés comme potentiellement plus dangereux.

Tir impossible depuis ou vers un combat au corps à corps

Ni une cible, ni un tireur ne doivent être engagés dans un combat au corps à corps (vous ne pouvez tirer si quelqu'un est en train de vous frapper en corps à corps et vous ne pouvez pas tirer sur quelqu'un qui est impliqué dans un combat au corps à corps car vous pourriez toucher un ami).

Si le tireur est au corps à corps avec un adversaire mis à terre, le tireur peut effectuer une attaque à distance et même tirer sur l'adversaire à terre en contact avec lui. Un tireur ne peut pas tirer sur un adversaire qui est au contact d'un ami mis à terre, car le risque de toucher un ami perdure.

Couvert

Si une cible est visible mais partiellement occultée par un élément de décor, elle est considérée comme à couvert et l'attaque à distance est effectuée à -1. Un combattant qui est complètement occulté par un élément de décor n'est pas une cible éligible.

Zones boisées

Les zones boisées comptent toujours comme du terrain difficile et réduisent le déplacement d'une catégorie. De plus, un combattant à l'extérieur d'un bois ne peut pas tirer sur un combattant qui se trouve à l'intérieur.

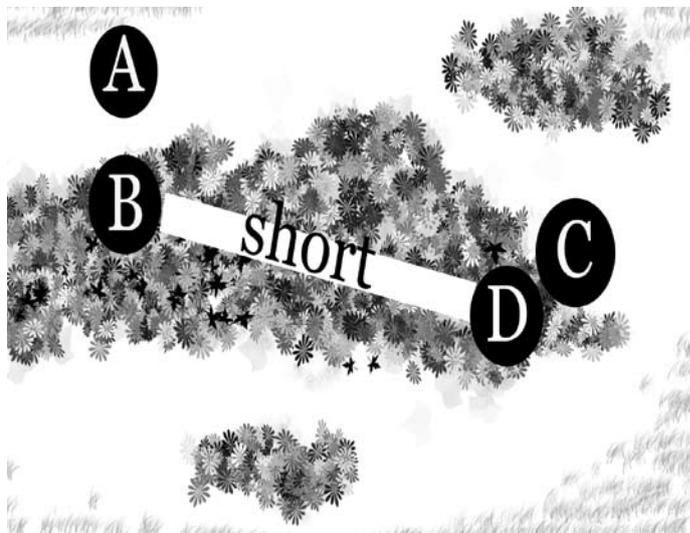
Deux combattants qui se trouvent à l'intérieur d'une zone boisée peuvent se cibler l'un l'autre uniquement à portée courte et à -1 (modificateur de couvert). Se référer à l'illustration ci-dessous pour une clarification de cette règle.

A ne peut pas tirer sur B

B peut tirer sur A à +1 (modificateur d'Embuscade)

C et D ne peuvent pas se tirer dessus l'un l'autre (adjacents)

B et D peuvent sur se tirer dessus à -1



Dépense des munitions

A chaque fois qu'un tireur obtient un 1 naturel au dé, on lance à nouveau un dé. Sur un autre 1, le tireur a brisé son arc, s'est retrouvé à court de munitions ou s'est luxé l'épaule. Il ne peut plus faire d'attaque à distance jusqu'à la fin de la partie.

Tir visé

Un combattant peut dépenser 2 actions pour effectuer un Tir visé, donnant ainsi -1 à la valeur de Combat de l'adversaire.

Effet de la taille sur le combat à distance

Si un combattant effectue une attaque à distance contre une cible d'une taille plus grande que la sienne, l'attaque obtient un bonus de +1. *Exemple : une figurine de taille normale qui tire sur une figurine de taille Grand ou Très grand gagne +1 ; une figurine de taille Grand gagne aussi +1 sur une figurine de taille Très grand.*

Modificateurs de combat à distance

Cible à couvert : -1

Cible à portée double : -2

Cible à portée triple : -4

Tireur en embuscade : +1

Cible Mort-vivant : -2

Cible Nuée : -2

Cible immobilisée : +2

Cible Grand ou Très grand : +1

Cible à terre : pas de modificateur

Tir visé (coûte 2 actions) : -1 à la valeur de Combat de l'adversaire

Magie

Les combattants possédant la règle spéciale Mage peuvent lancer des sorts en effectuant un jet de Qualité. Au moment d'activer la figurine de Mage, le joueur déclare son intention de lancer un sort avec ce combattant et lance un, deux ou trois dés. Le nombre de succès obtenu donne la Puissance dont dispose le Mage pour lancer le sort. *Par exemple, avec 2 succès, vous disposez un sort de Puissance 2.*

Tous les succès obtenus n'ont pas besoin d'être investis dans le sort – *par exemple un Mage qui a obtenu trois succès peut en utiliser un pour se déplacer et deux pour un sort de Puissance 2 ou il peut se déplacer deux fois et lancer un sort de Puissance 1 ou bien encore il peut annuler le sort et se déplacer trois fois.* La seule raison pour laquelle le Mage doit annoncer son intention de lancer un sort réside dans les effets qui résultent de l'échec lors du lancement d'un sort (voir ci-dessous).

Échec lors du lancement d'un sort

Le lancement de sort fonctionne comme les autres formes d'activation mais vous devez déclarer votre intention de lancer un sort au début de l'activation. Si vous obtenez deux échecs, le tour passe à l'adversaire. De plus, si le Mage obtient 3 échecs, le mage a épuisé son énergie magique – il ne pourra plus lancer de sorts pour le reste de la partie.

Restrictions au lancement de sort

Un sort ne peut être lancé si le Mage est engagé dans un combat au corps à corps (à moins que l'adversaire ne soit à terre). Les sorts ne peuvent être lancés si le Mage ne possède pas de ligne de vue sur sa cible.

Portée des sorts

La portée d'un sort dépend du niveau de puissance utilisé. Avec une Puissance de 1 la portée est courte, avec une Puissance de 2 la portée est moyenne et avec une Puissance de 3 la portée est longue.

Les sorts comme attaques à distance

Les sorts peuvent être utilisés comme des attaques à distance, avec une valeur en Combat égale à la Puissance et une portée déterminée par cette Puissance (voir ci-dessus). On représente ainsi la capacité du Mage à lancer des éclairs, des boules de feu, des rayons désintégrateurs et ainsi de suite.

Utiliser les sorts comme attaques à distance, implique de respecter les restrictions d'acquisition de la cible. Ainsi, vous ne pouvez pas lancer un sort sur quelqu'un qui est engagé dans un corps à corps, par exemple.

Les sorts utilisés comme attaques à distance contre un Mort-vivant ne subissent pas le modificateur de -2. Le Mage connaît son affaire et utilise des projectiles broyeurs ou des traits d'énergie positive contre les Morts-vivants. Le modificateur de -2 ne s'applique pas non plus contre les Nuées.



Sort pour immobiliser un adversaire

Un sort peut aussi être utilisé pour immobiliser une créature, la clouant au sol, la couvrant de toiles d'araignées, détournant son attention avec un essaim d'insectes, etc. Le sort d'immobilisation possède la même portée qu'une attaque magique classique -- courte à Puissance 1, moyenne à Puissance 2 et longue à Puissance 3. N'importe quel combattant à portée peut être pris pour cible aussi longtemps que le Mage possède une ligne de vue sur lui -- même si la cible est déjà engagée dans un combat au corps à corps. Le Mage désigne sa cible et effectue son jet de Qualité pour le lancement du sort. La cible doit effectuer un jet de Qualité avec un dé par niveau de Puissance du sort. Si le sort a obtenu 3 succès, la cible doit résister sur les 3 dés. Si la créature ciblée obtient au moins un échec, elle est immobilisée. Un combattant immobilisé doit dépenser 2 actions pour briser le sort. Jusqu'à ce qu'il fasse cela, il compte comme immobilisé. Ainsi, à chaque tour, lorsqu'il souhaite activer un combattant, le joueur peut désigner un combattant immobilisé et faire un jet de Qualité d'activation avec 2 ou 3 dés. Sur deux succès obtenus, le combattant brise le sort.

Combattants immobilisés

Les combattants immobilisés ne peuvent pas se déplacer. Les adversaires bénéficient de +2 à en combat rapproché et en combat à distance. Ils brisent automatiquement le sort si le Mage est tué. Un combattant immobilisé ne peut pas se déplacer même s'il échoue dans un jet de moral.

Un combattant immobilisé est sans défense : s'il perd un combat en corps à corps (même d'un point), il est tué automatiquement (résultat mort). S'il perd le combat du double, son adversaire obtient une mort horrible.



Moral

Un jet de Moral est une forme particulière de jet de Qualité effectué avec trois dés. Sur un échec, le combattant fuit et doit immédiatement faire une action de Déplacement vers le bord de table le plus proche ; avec deux échecs il fait deux actions de Déplacement ; avec trois échecs, il déroute (la figurine est retirée du jeu). Les figurines qui sortent de la table de jeu à la suite d'un jet de Moral raté sont considérées comme étant hors-jeu.

Un combattant en fuite se dirige le plus vite possible vers le bord de table le plus proche tout en restant à au moins une distance courte de ses adversaires (les ennemis à terre ou morts ne comptent pas!). Si cela s'avère impossible, le combattant en fuite est éliminé.

Un combattant à terre avec aucun ennemi au contact, utilisera le premier de ses déplacements obligatoires pour se relever. Dans le détail, si le combattant a obtenu seulement un échec, il se relèvera uniquement ; s'il a obtenu deux échecs, il se relèvera et effectuera une action de Déplacement pour fuir. S'il a obtenu trois échecs, le combattant est hors combat et est retiré du jeu. Un combattant qui se relève en étant adjacent à un ennemi, subit une Attaque réflexe.

Dans les autres cas (immobilisé, à terre avec des ennemis adjacents, etc.), le combattant ayant obtenu au moins un échec dans son jet de Moral est mis hors combat et est retiré du jeu.

Quand tester son Moral ?

Quand une mort horrible survient, tous les combattants amis à une distance longue du tué effectuent un jet de Moral.

Un combattant doit aussi faire un jet de Moral lorsqu'un adversaire possédant la capacité spéciale Terreur va l'engager par une action de Déplacement au contact socle à socle (voir le chapitre consacré à la règle spéciale Terreur).

Tous les combattants de la bande doivent effectuer un jet de Moral quand un combattant ami possédant la capacité spéciale Chef est tué.

Tous les combattants de la bande doivent effectuer un jet de Moral quand le nombre de départ de la bande est diminué de moitié (en arrondissant à l'entier inférieur). *Par exemple, une bande de 9 créatures testera si elle est réduite à 4 ou moins. Si le nombre est réduit de moitié à nouveau, les combattants n'ont pas besoin de tester.*

Règles spéciales

Les règles spéciales permettent de différencier les figurines les unes des autres – comme par exemple la capacité à manier une arme de tir ou de disposer d'un pouvoir naturel ou surnaturel.

Les règles spéciales avantageuses augmentent le coût du combattant tandis que les désavantageuses le réduisent.

Amphibie

Les combattants Amphibies peuvent traverser tourbières, marais et toutes sortes d'étendues d'eau sans pénalité au mouvement.

Animal

Les figurines de type Animal ne reçoivent pas de points d'expérience dans le cadre d'une campagne. Pas plus de 50% des membres d'une bande peuvent être des animaux. Un Animal ne peut pas utiliser d'objets magiques. Un Animal déroute automatiquement quand le dernier combattant non-animal est tué.

Artificiel

Par combattant Artificiel on entend les créatures non-vivantes comme les élémentaires, les automates, les golems ou les robots. Elles sont immunisées au poison et au résultat mort horrible (qui est traité comme le résultat mort). Elles ne font pas de jet de Moral pour une mort horrible ou pour la Terreur. Elles font un jet de Moral normal pour la perte d'un Chef ou si la bande est réduite à 50% -- leur programmation réagit et leur dit que dans certains cas il est préférable de fuir et de « vivre pour combattre un autre jour ».

Assassin

Un Assassin est spécialement entraîné pour trouver les failles dans les défenses d'un adversaire. Quand les Assassins battent un adversaire lors du jet de Combat, ils obtiennent le résultat mort sans avoir besoin de doubler leur résultat. Les Assassins obtiennent le résultat mort horrible normalement (c.à.d. qu'ils ont besoin d'obtenir un triple pour un infliger une mort horrible). La règle Assassin fonctionne seulement contre les créatures vivantes. Elle ne s'applique pas contre les cibles obéissant à la règle Artificiel ou Mort-vivant. La règle Assassin s'applique à la fois pour le combat au corps à corps et à distance.



Chef

Les Chefs influencent la Qualité et le Moral des combattants. Un Chef dispose d'un rayon de commandement équivalent à une distance longue. Un combattant ami dans le rayon de commandement du Chef effectue ses jets de Qualité (y compris les jets de Moral) à +1. Quand le Chef meurt, tous les combattants amis doivent faire un jet de Moral. Les effets de multiples Chefs ne sont pas cumulatifs – ainsi si un combattant se trouve à portée de deux Chefs, sa Qualité est ajustée par 1 et non par 2. Notez que la présence de Chefs dans une bande n'est pas obligatoire.

Le bonus du Chef ne compte pas si le Chef est à terre ou si le combattant ne peut pas voir la figurine du Chef (pas de ligne de vue sur le Chef). Les combattants ennemis ne bloquent pas la ligne de vue entre le combattant et le Chef (ainsi vous comptez votre bonus même si vous ne voyez pas le Chef car il est entouré d'ennemis).

Les Chefs peuvent aussi tenter des activations de groupe – faire un seul jet de Qualité pour activer un groupe de 2 à 5 combattants.

Coup de queue

Le combattant possède une attaque vicieuse avec sa queue qui peut mettre à terre un adversaire. Chaque fois qu'un ennemi est repoussé et recule face un combattant disposant de la règle spéciale Coup de queue, on lance un dé. Sur un résultat de 1, la figurine est mise à terre au lieu de reculer. On utilise cette règle uniquement si le combattant qui recule est d'une taille inférieure ou égale au combattant donnant le coup de queue (c.à.d. qu'un homme-lézard ne peut pas donner un coup de queue à un dragon mais ce dernier, lui, le peut sur un homme-lézard).

Coureur des bois

Un Coureur des bois est entraîné à se déplacer à travers les zones boisées. Il ne souffre d'aucune réduction de mouvement quand il traverse un bois, quelle que soit sa nature.

Déplacement court

Un combattant obéissant à la règle Déplacement court utilise la réglette courte lorsqu'il se déplace.

Inflexible

Les combattants Inflexibles bénéficient d'un modificateur de +1 aux jets de Moral.

Discret

Un combattant Discret peut se déplacer en silence sur le champ de bataille, utilisant le moindre couvert disponible à son avantage. Aussi longtemps que le combattant est adjacent à un élément de décor qui compte comme couvert, le combattant ne peut pas être pris pour cible par une attaque à distance ou un sort. Notez qu'il n'est pas nécessaire que le couvert soit entre le combattant Discret le tireur potentiel – aussi longtemps que le combattant Discret est au contact socle à avec l'élément de décor, il ne peut être pris pour cible.

Enchevêtrement

Cette règle spéciale représente la capacité de lancer une toile d'araignée ou à engluer un adversaire pour le clouer sur place ou gêner son mouvement. Enchevêtrement fonctionne comme l'immobilisation magique (la portée est courte si une action est utilisée, moyenne si deux actions sont utilisées ou longue si trois actions sont utilisées). La différence principale est qu'Enchevêtrement n'est pas automatiquement brisé si le combattant provoquant l'enchevêtrement est tué.

Grand

Les créatures bénéficiant de la règle Grand (ogres, trolls et autres) gagnent +1 au corps à corps contre les peuples plus petits. Les adversaires qui les prennent pour cible gagnent +1 au combat à distance. Voir la règle spéciale Très grand pour les figurines énormes.

Grimpeur

Un combattant Grimpeur peut marcher sur les murs, le plafond et les arbres. On peut citer comme exemple les lézards géants, les mille-pattes et les araignées. Les combattants Grimpeurs ne prennent pas de dommages lors des chutes. Un combattant sur un mur compte comme étant sur une position élevée par rapport à une créature au sol.

Grégaire

Les combattants Grégaires ont +1 à leur jet de Qualité lorsqu'ils effectuent un mouvement de groupe. Comme exemple de créatures grégaires on peut citer quelques petits gobelinoïdes (gobelins, kobolds, etc.) qui ne sont pas spécialement courageux ou efficaces dans un combat individuel mais peuvent engluer leurs adversaires quand ils suivent les ordres d'un Chef compétent.



Héros

Les Héros obtiennent toujours au moins un succès automatique sans tenir compte de leur Qualité. Ainsi, si vous activez un Héros avec deux dés, vous n'en lancez qu'un seul en considérant que le résultat de l'autre dé est un 6. En plus une fois par partie, un Héros peut relancer un dé, pour un jet de Combat ou de Qualité. Le résultat du second jet est le résultat final, même s'il est pire que le précédent.

Lent

Les combattants Lents peuvent faire un seul Déplacement par tour, quelque soit le nombre de succès obtenus pour l'activation. Notez qu'un géant ou un troll peut être Lent mais capable d'un Déplacement long – lente réactivité mais longues jambes ! La seule fois où un combattant Lent peut faire deux déplacements dans un tour est lorsqu'il fuit suite à un jet de Moral raté.

Mortel

Les combattants Mortels obtiennent le résultat mort sur un adversaire d'un certain type, race ou catégorie simplement en remportant le combat (il n'est pas nécessaire d'avoir fait le double du résultat). Le profil de la créature spécifiera contre qui elle est Mortelle. Par exemple, un Chasseur de sorcières est Mortel contre les Mages. Un Tueur de géants est Mortel contre n'importe quel membre de la race des Géants.

Mage

Les Mages peuvent lancer des sorts grâce un jet de Qualité. Voir la section consacrée à la Magie.



Monté

Les combattants Montés chevauchent toutes sortes de montures -- un cheval ou une autre créature de monte. Les combattants Montés gagnent +1 à leur valeur de Combat en corps à corps contre n'importe quel combattant non-monté d'une taille inférieure ou égale à la leur. Les combattants Montés bénéficient de la règle Science du désengagement contre des ennemis non-montés et non-volants. Notez que le cavalier et sa monture sont traités comme un seul et même combattant pour les besoins de la règle. Ceci est changement par rapport aux éditions précédentes du jeu.

Mort-vivant

Les Morts-vivants sont immunisés au poison et les attaques à distance contre eux subissent un malus de -2 (soit parce que les flèches passent à travers les os des squelettes soit parce qu'ils n'ont pas d'organes vitaux). En revanche les attaques de sorts se font normalement (sans la pénalité de -2). Les Morts-vivants ne fuient jamais un combat. Ils ont +2 à leurs jets de Moral mais tombe en poussière s'ils obtiennent un échec aux jets.



Nuée

Les Nuées suivent la règle spéciale Animal. Un socle de Nuée représente des dizaines voire même des centaines de créatures. Une Nuée complète est représentée par plusieurs socles de Nuées. Une figurine de Nuée doit rester adjacente à moins une autre figurine de Nuée appartenant au même type (chauve-souris, fourmis, etc.) durant la partie. Si une figurine Nuée est tuée et crée ainsi un trou dans la « formation », le joueur peut resserrer les rangs sous la forme d'une action libre, et amener ainsi tous les figurines de Nuées à nouveau en contact. La réorganisation pour resserrer les rangs doit se faire de la manière la plus simple qui soit, c.à.d. en déplaçant le minimum de combattants possible pour maintenir la cohérence.

Les attaques à distance contre les Nuées subissent un malus de -2. Les Nuées peuvent être immobilisées selon les règles normales. Les attaques de sorts se font normalement (sans la pénalité de -2). Quand une Nuée est mise à terre, cela signifie que la reine des abeilles (ou le chef d'une meute de rats) a été écrasé et la Nuée risque de se disperser. Le résultat mort sur une Nuée signifie qu'elle est dispersée. Quand une Nuée subit une mort horrible, les autres combattants Nuées du même type doivent faire un jet de Moral. A l'inverse les autres combattants ou les Nuées d'un type différent n'ont pas à faire de jet de Moral pour la mort horrible.

Poison

Un combattant disposant de la règle spéciale Poison possède une arme naturelle empoisonnée ou utilise du poison sur ses armes. On lance un dé à chaque fois qu'un combattant qui utilise du poison remporte un combat ; sur un 6 la cible est empoisonnée -- la valeur cible de ses jets de Qualité augmente de 1. Par exemple quand une licorne avec une Qualité de 3+ est empoisonnée, sa Qualité passe à 4+. Quand la Qualité atteint 7+ le combattant meurt.

Pour se souvenir du nombre d'attaques empoisonnées subies, vous pouvez poser à côté de la figurine, des jetons en plastique vert ou des pierres de couleur verte.

Prêtre

Toutes les attaques à distance ou au corps à corps d'un Prêtre comptent comme Mortelles contre les Morts-vivants (c.a.d. qu'elles obtiennent le résultat mort sans avoir besoin de doubler son résultat par rapport à celui de l'adversaire). Les Prêtres peuvent pratiquer la magie curative. Pour cela, un Prêtre doit être adjacent à un combattant pour le soigner. Le joueur effectue un jet de Qualité avec un, deux ou trois dés à son choix. Pour chaque succès obtenu sur son jet de Qualité, le Prêtre soigne un point de Qualité perdu (par exemple un combattant qui a perdu en Qualité suite aux effets du Poison, ou un combattant Robuste qui a été blessé). Deux succès peuvent être utilisés pour qu'un combattant mis à terre, se relève. Si le Prêtre obtient 3 échecs lors de son jet de Qualité, sa divinité se révèle mécontente de lui. Le Prêtre ne peut plus lancer de sorts curatifs ou affecter les Morts-vivants pour le reste de la partie (dans une campagne, les pouvoirs du Prêtre reviennent au début de la prochaine partie).

Robuste

Les combattants Robustes sont durs à tuer. Un résultat mort horrible est considéré comme un résultat mort sur un combattant Robuste – le combattant meurt sans effet sur le moral. Sur un résultat mort, le combattant Robuste subit une blessure – la figurine n'est pas retirée de la table de jeu mais la valeur cible pour ses jets de Qualité augmente de 1. Par exemple quand un dragon avec une Qualité de 3+ est tué, il reste en vie avec une Qualité de 4+. Quand la Qualité atteint 7+ le combattant meurt.

Pour se souvenir du nombre de blessures subies, vous pouvez poser à côté de la figurine, des marqueurs en forme de goutte de sang, des jetons en plastique rouge ou des pierres de couleur rouge.



Sans peur

Les combattants Sans peur sont immunisés aux effets de la mort horrible et à ceux de la Terreur. En revanche, ils doivent effectuer des jets de Moral lors de la perte d'un Chef ou lorsque la bande perd 50% de ses membres.

Science du désengagement

Un combattant bénéficiant de la règle spéciale Science du désengagement ne subit pas d'Attaque réflexe lorsqu'il se désengage d'un corps à corps ou lorsqu'un recul l'amène au contact d'un ennemi opérationnel.

Sauvage

Un combattant Sauvage inflige une mort horrible uniquement en doublant son résultat par rapport à celui de son adversaire (c.à.d. qu'il n'a pas besoin de tripler son résultat – chaque mort compte comme horrible).



Terreur

Certains combattants exudent la Terreur – Tout combattant qui souhaite engager au combat corps à corps un ennemi inspirant la Terreur, doit réussir un jet de Qualité sur un dé. Si le jet échoue, le combattant peut accomplir une autre action mais il ne peut pas accomplir une action de Déplacement qui l'amènerait au contact socle à socle avec le combattant qui le terrifie.

Quand un combattant inspirant la Terreur veut engager un ennemi et accomplit une action de Déplacement qui l'amène en contact socle à socle, la cible doit effectuer immédiatement un jet de Moral. En cas d'échec le combattant doit fuir suite à son échec au jet de Moral.

Exemple. Le joueur A contrôle un dragon et annonce qu'il veut engager l'elfe du joueur B en accomplissant une action de Déplacement qui va l'amener au contact socle à socle. L'elfe effectue un jet de Moral et échoue. Le joueur A déplace son dragon et le place en contact socle à socle avec l'elfe. Bien qu'adjacents, les deux combattants ne sont pas considérés comme engagés dans combat au corps à

corps car l'elfe va fuir. Le joueur B déplace son l'elfe en accord avec les règles de fuite.

En cas de réussite du jet de Moral lié à la Terreur, le combattant devient immunisé pour le reste de la partie aux effets de la Terreur, quelque soit le combattant ennemi qui la distille.

Les combattants inspirant la Terreur sont eux-mêmes immunisés à la Terreur.

Tireur

Les Tireurs peuvent faire des attaques à distance comme tirer avec un arc, lancer un javelot ou souffler du feu. La portée de l'attaque est indiquée dans le profil sous la forme courte, moyenne ou longue.

Très grand

Les créatures bénéficiant de la règle Très grand (dragons et autres) gagnent +1 au corps à corps contre les peuples plus petits (y compris les combattants Grands). Les adversaires de plus petite taille (y compris les Grands) qui les prennent pour cible gagnent +1 au combat à distance.

Volant

Les combattants Volants peuvent se déplacer librement au-dessus des obstacles comme les arbres, les rochers et même des ennemis non-volants. Ils bénéficient de la règle Science du désengagement contre des ennemis non-volants. Les combattants Volants atterrissent toujours à la fin de leur mouvement. Un combat entre des combattants en vol et au sol est mené normalement.

Un combattant Volant ne subit aucuns dommages spéciaux lorsqu'il est mis à terre durant le combat, même si le combat a lieu entre deux combattants en vol - le combattant dispose de moyens pour arrêter sa chute.



Construire votre bande

Chaque joueur dispose de 300 points pour construire sa bande. Vous pouvez mélanger et appareiller différentes variétés de figurines, mais seulement un tiers de vos points peuvent être dépensés pour les Personnages (combattants possédant les règles spéciales Héro, Robuste, Chef, Terreur, Assassin, Prêtre ou Mage).

Idéalement vous avez besoin d'un mélange de capacités offensives, d'attaques à distance, de magie et de vitesse de déplacement. Les Mages sont utiles mais ils ont besoin de protection à cause de leur faible valeur en Combat. Un Chef permet d'améliorer la Qualité de votre bande, mais s'il meurt vous risquez de perdre votre bande au moral. Un Héros peut certainement vous aider en cas de malchance aux dés et les attaques d'une créature Sauvage ou deux peuvent briser le moral adverse.

Chutes

Si un combattant est mis à terre alors qu'il se trouve au bord d'une falaise, d'un pont ou d'une structure élevée, il chute de toute la hauteur. Un combattant en chute libre doit effectuer un jet de Qualité avec un nombre de dés correspondants à la hauteur de la chute : 1 dé pour une distance courte, 2 dés pour une distance moyenne et 3 dés pour une distance longue. Si le combattant obtient au moins un échec il est mis hors combat et retiré de la table de jeu. Dans le cas contraire, le combattant, lors de son prochain tour, aura besoin de deux actions pour se relever (ceci est une exception à la règle standard qui demande une seule action pour se relever).

Actions de groupe

Un Chef (et seulement un Chef) peut ordonner à 2-5 combattants de s'activer comme un groupe. Les combattants doivent être en contact socle à socle avec au moins un autre combattant et être dans le rayon de commandement du Chef (distance longue). Le Chef doit faire un jet de Qualité d'activation et dépenser une action pour ordonner aux combattants d'agir comme un groupe.

Les figurines du groupe peuvent se déplacer et agir selon les désirs du joueur. Le groupe effectue un seul jet de Qualité d'activation (avec un, deux ou trois dés comme d'habitude) mais en utilisant la plus mauvaise Qualité du groupe. Ainsi, si groupe est composé de trois Elfes avec une Qualité de 3+ et un Halfelin ayant une Qualité de 4+, vous devez obtenir 4+. Chaque succès obtenu permet à tous les membres du groupe d'accomplir une action comme se déplacer, attaquer, etc. Il n'est pas obligatoire que tous les membres du groupe effectuent les mêmes actions.

Regroupement

L'ordre de Regroupement est un cas spécial des actions de groupe. Le Chef peut donner cet ordre à n'importe quel nombre de combattants dans son rayon de commandement (distance longue). Donner un ordre de Regroupement coûte une action au Chef. Il n'est pas nécessaire que les combattants soient adjacents. Tous les combattants participants à l'ordre de Regroupement agissent selon une activation de groupe (ils sont activés avec un seul jet, en utilisant la plus mauvaise Qualité du groupe) et doivent se retrouver en contact socle à socle d'au moins un autre combattant à l'issue de leur déplacement.

Durant un Regroupement, les combattants ne peuvent pas attaquer, tirer ou lancer de sorts.

Tir concentré

Un groupe de tireurs peut concentrer son tir sur une cible commune pour augmenter leur chance de la mettre hors combat. Un Chef doit dépenser une action pour un ordre de Tir concentré. Les tireurs doivent se trouver dans le rayon de commandement du Chef (distance longue). Jusqu'à cinq combattants peuvent participer à un Tir concentré. Au lieu de faire des jets de Combat pour chaque tireur, le joueur effectue un seul jet de Combat en prenant la valeur de Combat la plus mauvaise. La cible subit -1 à son jet de Combat pour chaque tireur en plus du premier.

Exemple : un Chef kobold ordonne à un groupe de cinq tirailleurs kobolds (Combat 2) de lancer leurs javelots sur un ogre (Combat 4). En considérant que le Chef effectue son jet de Qualité d'activation et les kobolds le leur ; les kobolds lanceront 1d6+2 (leur valeur en Combat) +1 (l'ogre est Grand) ; l'ogre lancera 1d6+4-4. Alors qu'un kobold solitaire a peu de chance de mettre hors-jeu l'ogre (si l'ogre obtient 1 sur le dé, sa valeur de Combat finale est de 5, et si le kobold obtient 6 au dé, sa valeur de Combat finale est de 8 – ce qui n'est pas suffisant pour obtenir un résultat Tué), un Tir concentré peut l'occire.

Tous les autres modificateurs s'appliquent normalement. Si un modificateur s'applique à l'un des membres du groupe ; il s'applique de la même manière au Tir concentré. *Par exemple, si la cible compte comme étant à couvert pour l'un des tireurs, elle compte comme étant à couvert pour le Tir concentré.*



Campagnes

Une Campagne est une suite de batailles liées entre elles. Le scénario de chaque partie dans une Campagne est déterminé aléatoirement avec des conditions de victoire et des conséquences différentes pour la bande. Certains scénarios peuvent favoriser les bandes de petites tailles constituées de puissants combattants, alors que d'autres favoriseront une masse de troupes à faible coût. Une fois qu'un certain nombre de scénarios (à arranger entre les joueurs - nous recommandons entre trois et cinq) auront été joué, la Campagne se terminera et le joueur avec le nombre de points de victoire le plus élevé sera déclaré vainqueur.

Après la bataille (pour la bande victorieuse)

Tous les combattants qui sont sortis de la table de jeu lors de la bataille survivent automatiquement et participent à la prochaine partie.

On effectue un jet de Qualité avec trois dés pour chaque combattant éliminé durant la partie :

<i>Table de survie</i>	
3 succès	le combattant survit avec des blessures mineures et combattra normalement à la prochaine partie
2 succès	le combattant est blessé, il subit un modificateur de -1 à ses jets de Qualité à la prochaine partie
1 succès	le combattant manque la prochaine partie et reviendra par la suite en jeu comme s'il avait obtenu 2 succès (voir ci-dessus)
0 succès	le combattant est mort

Après la bataille (pour la bande vaincue)

Tous les combattants qui sont sortis de la table de jeu lors de la bataille survivent automatiquement et participent à la prochaine partie.

Tous les combattants éliminés durant la partie sont définitivement morts.

Remplacement des combattants tués

Quand vous perdez un scénario, vous récupérez les points de tous les combattants tués pour acheter des Renforts pour le prochain scénario. Les Renforts ne peuvent pas être des Personnages.

Quand vous remportez un scénario, vous récupérez les points de tous les combattants tués pour acheter des Renforts pour le prochain scénario. Les Renforts peuvent être des Personnages. La nouvelle de vos succès attire de nouveaux membres dans votre bande.

Accroître les caractéristiques de vos combattants

Quand vous remportez un scénario, les combattants survivants reçoivent un point d'expérience chacun. Vous pouvez dépenser 3 points d'expérience pour ajuster la Qualité ou la valeur de Combat de 1. Pour 2 points d'expérience, le combattant gagne Tireur (portée courte), pour 3 points il obtient Tireur (portée moyenne) et pour 5 points il obtient Tireur (portée longue).

Développer votre bande

Chaque fois que vous gagnez une bataille, vous recevez des points de victoire. Quand vous disposez du nombre de points suffisants, vous pouvez les dépenser pour acheter un nouveau combattant ou pour acheter des Améliorations pour votre bande.

Améliorations pour la bande

Les Améliorations forment des règles spéciales que vous pouvez appliquer à votre bande. Chaque Amélioration coûte 10 points de victoire et ne peut être achetée qu'une seule fois.

Maîtres d'armes : vous obtenez un bonus de +2 pour un jet de Combat. Utilisable une seule fois par partie.

Courageux : une fois par partie vous pouvez relancer un jet de Moral. Vous devez relancer les trois dés et prendre en compte ce nouveau résultat même s'il est plus mauvais que le précédent.

Sales tours : une fois par partie, vous pouvez annuler les effets d'une règle spéciale d'un combattant contrôlé par l'adversaire. Par exemple vous pouvez empêcher un Tireur de faire une attaque à distance, un Mage de lancer un sort, ou vous pouvez attaquer un Mort-vivant avec une attaque à distance sans subir le -2 au tir. Vous ne pouvez pas utiliser cette Amélioration pour contrer les effets d'une autre Amélioration

Protection divine : une fois par partie vous pouvez annuler les effets d'un sort lancé sur l'un de vos combattants.

Connaissance du terrain : une fois par partie vous pouvez ignorer les effets d'un terrain difficile (déplacement réduit et modificateurs éventuels à la valeur de combat).

Reprendre l'initiative : une fois par partie, quand vous obtenez deux échecs pour activer un combattant, le tour ne passe pas à votre adversaire. Vous décidez à quel moment vous souhaitez utiliser cette Amélioration.

Bonus stratégique : vous obtenez un bonus de +1 au jet permettant de déterminer qui est le défenseur et qui est l'attaquant.

Dur à cuire : une fois par partie vous pouvez ignorer un résultat mort ou mort horrible obtenu contre l'un de vos combattants. Le combattant est mis à terre à la place.

Imprévisible : une fois par partie, vous pouvez échanger la Qualité de deux combattants de votre bande avant leur jet de Qualité d'activation. *Par exemple, si vous avez un chevalier de Qualité 3+ et un frondeur goblin de Qualité 5+, vous pouvez invoquer cette règle avant leur activation et donner au goblin une Qualité 3+ et au chevalier une Qualité 5+.*

Recruter de nouveaux combattants

Si vous souhaitez utiliser vos points de victoire pour recruter de nouveaux combattants, chaque point de victoire équivaut à 2 points pour le coût du combattant. *Par exemple, vous pouvez dépensez 20 points de victoire pour recruter un nouveau combattant valant 40 points.* Les nouvelles recrues peuvent être des Personnages.

Scénarios

Pour déterminer quel type de scénario est utilisé pour l'affrontement, un joueur lance un dé sur la Table des scénarios une fois que les joueurs ont constitué leur bande.

Table des scénarios (lancez un dé)	
1)	Bataille totale
2)	Embuscade
3)	Chasse au trésor
4)	Lieu de Pouvoir
5)	En terrain difficile
6)	En quête d'un objet magique

Bataille totale

Les joueurs lancent un dé pour déterminer qui est l'attaquant et qui est le défenseur. Le défenseur met en place le terrain. De deux à six éléments de décor (collines, rochers, bois, ruines, etc.) peuvent être placés sur la table de jeu. Aucun élément de décor ne peut être plus grand que deux distances longues, plus petit qu'une distance courte ou plus haut qu'une distance longue. Les éléments de décor peuvent être adjacents aux bords de table. Il doit y avoir au moins une distance courte entre deux éléments de décor. Les éléments de décor doivent être de formes irrégulières. Les rivières doivent être découpées en section – chaque section ne doit être ni plus large qu'une distance courte ni plus longue que deux distances longues. Une section de rivière doit être adjacente à une autre section de rivière. Il doit y avoir au moins et un pont ou un gué pour chaque rivière sur la table de jeu.

L'attaquant choisit de quel côté de la table il entre. Le défenseur place des combattants à moins d'une distance courte du bord de table, puis l'attaquant fait de même.

La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs concède la victoire ou que tous les combattants soient en fuite, à terre ou mort.

Conditions de victoire : 1 point de victoire par 20 points de combattants ennemis tués.



Embuscade

Comme ci-dessus mais le défenseur place des marqueurs (de la taille d'un socle) au lieu de placer des figurines. Le défenseur reçoit deux marqueurs par combattant dans sa bande. Les marqueurs doivent être placés à une distance courte du bord de table et/ou de l'élément de décor qui est le plus proche du bord de table du défenseur. Durant la partie, chaque fois qu'un marqueur est attaqué ou chaque fois qu'un adversaire se déplace à moins d'une distance longue du marqueur ou chaque fois que le défenseur effectue un jet d'Activation, le défenseur doit révéler si le marqueur est un combattant réel, en remplaçant le marqueur par la figurine ou juste un leurre, en retirant le marqueur du jeu. Quand toutes les figurines de la bande sont sur la table, on retire les marqueurs restants.

La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs concède la victoire ou que tous les combattants soient en fuite, à terre ou mort.

Conditions de victoire : 1 point de victoire par 20 points de combattants ennemis tués (attaquant), 1 point de victoire par 30 points de combattants ennemis tués (défenseur).

Chasse au trésor

Le défenseur met en place le terrain comme pour une Bataille totale. L'attaquant place trois marqueurs de trésor sur la table de jeu. Les marqueurs doivent être de la taille d'un socle standard. Les marqueurs doivent être à l'intérieur d'un élément de décor. Dès qu'un combattant se trouve adjacent à un marqueur, on lance un dé. Sur 5 ou 6, le trésor est trouvé et tous les autres marqueurs sont retirés. Sur 1 à 4, on retire uniquement le marqueur. Si le premier et le second marqueur de trésor sont retirés, le trésor est automatiquement le troisième marqueur.

Un combattant doit dépenser 2 actions pour s'emparer du trésor. Pour gagner le scénario le trésor doit être sorti par bord de table par lequel la bande est entrée.

Conditions de victoire : 1 point de victoire par 25 points d'ennemis tués, plus 5 points pour avoir ramené le trésor.



Lieu de Pouvoir

On dispose le terrain comme pour une Bataille totale. Un joueur choisit au hasard désigne un élément de décor comme un Lieu de Pouvoir. Les Mages se tenant sur le Lieu de Pouvoir bénéficient de +1 sur leurs jets de Qualité (incluant les jets de Moral) et ne peuvent pas épuiser leur énergie magique jusqu'à la fin de la partie (aussi longtemps qu'ils se tiennent sur le Lieu de Pouvoir !).

Conditions de victoire : 1 Point de victoire par 25 points d'ennemis tués, plus 3 points pour chaque Mage se tenant sur le Lieu de Pouvoir à la fin de la partie.

En terrain difficile

Les joueurs lancent les dés pour déterminer qui est l'attaquant et qui est le défenseur. Ce dernier met en place le terrain. Jusqu'à 8 éléments de décor (collines, rochers, bois, ruines, etc.) peuvent être placés sur la table de jeu. Aucun élément de décor ne peut être plus grand qu'une distance longue, plus petit qu'une distance courte. Les éléments de décor peuvent être adjacents aux bords de table et doivent être de formes irrégulières.

L'attaquant choisit le bord de table par lequel il va entrer. Le défenseur entrera par le bord opposé. Le défenseur positionne ses combattants à une distance courte de son bord de table puis l'attaquant fait de même.

Quand un combattant pénètre dans un élément de décor, on lance un dé. Sur 5 ou 6 (4, 5 ou 6 pour un combattant Monté et sur 6 pour un Coureur de bois), le combattant doit effectuer un jet de Qualité ou bien être retiré de la partie (pris dans des sables mouvants, dévoré par une plante carnivore géante ou par un monstre à l'affût, pris dans un piège magique et ainsi de suite).

La partie continue jusqu'à ce que l'un des joueurs concède la victoire ou que tous les combattants soient en fuite, à terre ou mort.

Conditions de victoire : 1 point de victoire par 20 points d'ennemis tués.

En quête d'un objet magique

Le défenseur met en place le terrain comme pour une Bataille totale. L'attaquant place trois marqueurs de trésor sur la table de jeu. Les marqueurs doivent être à l'intérieur d'un élément de décor. Dès qu'un combattant se trouve adjacent à un marqueur, on lance un dé. Sur 5 ou 6, un objet magique est trouvé et tous les autres marqueurs sont retirés. Sur 1 à 4, on retire uniquement le marqueur. Si le premier et le second marqueur de trésor sont retirés, l'objet magique est automatiquement le troisième marqueur.

Un combattant doit dépenser 2 actions pour s'emparer de l'objet magique. On lance un dé sur la

Table des objets magiques pour déterminer le type d'objet.

Si un combattant est tué, un autre combattant peut s'emparer de l'objet (si son énergie magique n'est pas épuisée) en dépensant 2 actions.

Un combattant peut donner un objet magique à un autre combattant en étant adjacent à ce dernier. Les deux combattants doivent dépenser une action.

Conditions de victoire : 1 point de victoire par 25 points d'ennemis tués, plus 3 points pour s'être emparé de l'objet magique. Le gagnant pourra utiliser l'objet dans de futurs scénarios, à moins que son énergie magique ait été épuisée! L'objet magique peut être réaffecté à un autre combattant lors de la partie suivante.

Table des objets magique (lancez un dé)
1) Epée magique. Augmente la valeur de Combat du porteur de 2 à moins que le joueur obtienne un 1 en combat et vide l'objet de son énergie magique.
2) Javelots magiques. Le porteur obtient de 1 à 6 javelots (on lance un dé) qui peuvent être lancé à portée courte (même si le combattant ne possède pas la règle spéciale Tireur) et donnent +1 en Combat.
3) Manteau magique. Le porteur gagne la règle spéciale Discret jusqu'à ce que le joueur obtienne un 1 en combat vide l'objet de son énergie magique.
4) Anneau de restauration. Le porteur devient immunisé au poison. Il ignore le premier résultat Mort qu'il subit mais dans ce cas l'anneau devient alors inerte et vidé de son énergie magique (ne protège plus du poison).
5) Ceinture de force. Le porteur reçoit 3 points de force. Chaque point peut être utilisé pour ajouter +1 à son jet de combat. Plusieurs points peuvent être combinés sur un seul jet de dé. Une fois tous les points utilisés l'objet est vidé de son énergie magique.
6) Parchemin. On lance un dé : le résultat est la Qualité du parchemin. Le porteur peut lancer un sort à partir du parchemin en effectuant un jet de Qualité de la même manière qu'un Mage. Si le porteur est déjà un Mage et que le jet pour lancer le sort à partir du parchemin est un triple échec, le Mage ne se retrouve pas à cours d'énergie magique (il a épuisé la magie du parchemin et non la sienne !).



Questions posées fréquemment (FAQ)

Si je lance un seul dé pour activer mes combattants, je ne peux pas obtenir deux échecs, donc le tour ne passe jamais à mon adversaire. Quel en est l'impact ?

On appelle cela "jouer la sécurité". Le tour passe à votre adversaire quand tous vos combattants ont été activés une fois. Lorsque votre adversaire va commencer à vous massacrer à coup de doubles et triples actions, vous verrez l'importance d'activer vos combattants avec plus d'un dé.

Que peut faire un combattant immobilisé ?

Un combattant immobilisé est fixé par une illusion magique, une toile, des passes hypnotiques et ainsi de suite. Le combattant ne peut pas agir tant qu'il n'a pas dépensé deux actions pour briser le sort. Jusqu'à ce que cela arrive, le combattant ne peut pas se déplacer et donne un bonus de +2 à la valeur de Combat de l'adversaire.

Mon guerrier elfe (Q3+, C3) est en contact socle à socle avec un orque. C'est à mon tour de jouer. Je lance un dé pour activer mon combattant et j'obtiens un 1. Mon elfe peut-il attaquer ?

Non. Vous avez raté votre jet de Qualité d'activation, donc vous ne pouvez accomplir aucune action. Cela ne signifie pas que l'elfe se tient sans réagir attendant que l'orque le découpe en rondelles. L'elfe est entrain de parer ou d'esquiver et n'a pu obtenir l'initiative – pour le moment. Un tour représente très peu de temps (une seconde ou deux) aussi il est normal pour un guerrier d'observer la situation, de feinter ou d'adopter une posture défensive. Rappelez-vous aussi que le combat est simultané – quand l'orque s'activera, s'il s'active, les deux combattants lanceront un dé pour le corps à corps.

Lorsqu'une créature Lente lance les dés pour s'enfuir et obtient deux échecs, elle effectue une ou deux actions de Déplacement ?

Elle effectue deux actions de Déplacement. La peur lui permet de se surpasser.

Si un Mage obtient plusieurs actions, peut t'il se rapprocher avec la première, lancer un sort avec la deuxième ou troisième action ? Doit-il encore lancer les dés pour déterminer la puissance du sort ? ou un Mage est seulement capable de lancer un sort au début de son tour AU LIEU de se déplacer ?

Un Mage lance les dés pour son activation comme n'importe quel combattant, mais il doit indiquer s'il souhaite lancer un sort lors de son activation ; ensuite il utilise un ou plusieurs des succès obtenus pour la

Puissance à laquelle il lance le sort. Si le Mage obtient 3 succès, il peut faire un déplacement et ensuite lancer une attaque magique ou un sort d'immobilisation de Puissance 2. La cible de l'immobilisation doit effectuer une sauvegarde contre un sort de Puissance 2 et non de Puissance 3, puisqu'une action a été utilisée pour se déplacer.

Un Mage peut vouloir se désengager d'un corps à corps et ensuite (en supposant qu'il survive à l'Attaque réflexe) lancer un sort ou un Mage peut se rapprocher de sa cible et lancer un sort de Puissance 1 à portée courte.

En clair, un Mage utilise les succès obtenus pour lancer des sorts et/ou pour se déplacer et/ou pour attaquer comme n'importe quel combattant. La seule exception réside dans le fait que le Mage doit déclarer s'il veut lancer ou non un sort avant d'effectuer son jet de Qualité d'activation (s'il obtient trois échecs il épuise son énergie magique pour le reste de la partie).

Quand le bonus de Chef compte t'il ?

Le bonus de Chef compte si les combattants à une distance longue peuvent voir le Chef. Le bonus ne compte pas si les combattants ne peuvent pas voir le Chef (vous ne pouvez pas cacher votre Chef dans les bois et continuer à donner des ordres) ou si le Chef est à terre ou immobilisé.

Les combattants ennemis ne bloquent pas la ligne de vue entre un guerrier et son Chef, aussi vous pouvez continuer à compter le bonus de Chef même si votre Chef est entouré d'ennemis.

Le bonus de Chef compte pour lui-même ? Le bonus de Chef compte pour les autres Chefs ?

Non aux deux questions.

Les Héros sont t'ils réellement immunisés aux sorts d'immobilisation de Puissance 1 ?

Oui. Un sort d'immobilisation de Puissance 1 occasionne un jet de sauvegarde avec un dé et un Héros obtient toujours au moins un succès sur l'un de ses dés. Cela signifie qu'un Héros ne peut être affecté par une magie faiblarde.

Comment les valeurs en points sont calculées ? Je veux être capable de créer mes propres combattants.

Au lieu d'utiliser une formule pour calculer les valeurs en points, vous devez savoir qu'une feuille de calcul Excel est disponible gratuitement sur le groupe yahoo de Song of Blades, pour les joueurs qui souhaitent créer leurs propres combattants.

Des suppléments pour cette règle sont t'ils prévus ?

Le supplément **Song of Gold and Darkness**

est déjà sorti avec des règles pour gérer les donjons, une campagne pour le jeu en solitaire, de nouveaux terrains et pleins d'autres choses. Par la suite nous sortirons probablement des extensions basées sur des cultures spécifiques comme la mythologie japonaise, la mythologie grecque et ainsi de suite. Dans le futur, nous adapterons les règles de SBH à d'autres genres, comme les périodes historiques et la science-fiction.

Notes du concepteur :

Les plus et les moins

Donnez -1 à la valeur de Combat de votre adversaire n'est pas la même chose que de bénéficier vous-même de +1 car le premier modificateur permet de doubler (et donc de tuer) plus facilement. Portez attention aux bonus et malus et rappelez-vous que vous pouvez donner -1 au jet de Combat de votre adversaire en dépensant 2 actions pour l'attaque (Attaque en puissance et Tir visé). De nombreux combats peuvent être remportés ainsi.

Notes du concepteur :

mis à terre et immobilisé

Un combattant immobilisé n'est pas dans la même fâcheuse situation qu'un combattant à terre, bien qu'en termes de jeu, les deux conditions sont défavorables. Nous suggérons qu'un combattant immobilisé soit identifié par un marqueur placé à ses côtés – comme par exemple une petite toile d'araignée en papier, pour montrer que le combattant est immobilisé, alors qu'une figurine représentant un combattant mis à terre peut être couchée sur la surface de jeu.

Listes d'armées

Dans les pages suivantes vous trouverez les profils de troupes fantastiques que l'on peut rencontrer communément ou de manière inhabituelle.

Les troupes sont organisées en fonction de la race uniquement pour votre convenance – vous êtes libres de les mélanger et de les assortir au sein de votre bande. Alternativement, les joueurs peuvent préférer jouer avec des bandes construites autour d'une base raciale – dans ce cas, vous devrez décider à l'avance quelle race peut s'allier avec une autre.

Les figurines dont le coût est de 5 points ou moins sont considérées comme des non-combattants et doivent être utilisées seulement pour des scénarios spéciaux (par exemple pour représenter des villageois, des victimes, des enfants ou des otages). Plus de profils sont disponibles dans *Song of Gold and Darkness* et dans *Song of Wind and Water*.



Mort-Vivants

Humain Squelette (arme à une main et bouclier)		
Points 26	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Mort-vivant	

Humain Squelette, Archer (arc)		
Points 24	Qualité 3+	Combat 1
Règles spéciales	Mort-vivant, Tireur (portée moyenne)	

Homme-lion Squelette (arme à 2 mains)		
Points 36	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Mort-vivant	

Orque Squelette (arme à une main et bouclier)		
Points 27	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Mort-vivant	

Nain Squelette (arme à une main et bouclier)		
Points 30	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Mort-vivant, Déplacement court	

Orque squelette, Chevaucheur (monté sur un sanglier squelette, arme à une main et bouclier)		
Points 51	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Mort-vivant, Monté, Déplacement long	

Sanglier squelette		
Points 45	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Mort-vivant, Animal, Déplacement long	

Nain squelette, Chevaucheur (monté sur un sanglier ou ours squelette, masse ou hache)		
Points 48	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Mort-vivant, Monté	

Loup squelette		
Points 38	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Mort-vivant, Animal, Déplacement long	

Zombie		
Points 8	Qualité 6+	Combat 4
Règles spéciales	Mort-vivant, Déplacement court, Lent	

Zombie, Seigneur		
Points 35	Qualité 5+	Combat 5
Règles spéciales	Mort-vivant, Déplacement court, Lent, Chef	

Goule (gourdin)		
Points 32	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Mort-vivant, Poison	

Vampire		
Points 116	Qualité 3+	Combat 5
Règles spéciales	Mort-vivant, Robuste, Terreur	

Vampire, Seigneur		
Points 136	Qualité 3+	Combat 5
Règles spéciales	Mort-vivant, Robuste, Terreur, Volant	

Momie		
Points 43	Qualité 5+	Combat 3
Règles spéciales	Mort-vivant, Robuste, Terreur, Lent	

Liche		
Points 86	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Mort-vivant, Mage, Terreur	

Âme errante, Seigneur		
Points 92	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Mort-vivant, Assassin, Science du désengagement, Volant	

Âme errante		
Points 72	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Mort-vivant, Science du désengagement, Volant	

Âme errante, Chevaucheur (montée sur Manticore Mort-vivante)		
Points 114	Qualité 3+	Combat 5
Règles spéciales	Mort-vivant, Science du désengagement, Volant, Monté, Déplacement long	

Spectre		
Points 62	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales	Mort-vivant, Science du désengagement, Volant, Terreur	

Fantôme		
Points 32	Qualité 4+	Combat 1
Règles spéciales	Mort-vivant, Science du désengagement, Volant	

Humains

Humain, Guerrier (bouclier et épieu et/ou épée)		
Points 30	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales		

Humain, Guerrier barbare (bouclier et épieu et/ou épée)		
Points 36	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Sans peur	

Humain, Infanterie légère (fronde, javelot ou arc court)		
Points 28	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Tireur (portée moyenne)	

Humain, Infanterie lourde (bouclier, armure, arme à une main)		
Points 26	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Déplacement court	

Humain, Archer (arc long ou arc composite)		
Points 44	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Tireur (portée longue)	

Humain, Cavalerie légère (épée ou épieu)		
Points 52	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Monté, Déplacement long	

Humain, Cavalerie Moyenne (arme à une main, armure légère)		
Points 62	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Monté, Déplacement long	

Humain, Cavalerie lourde (épée ou masse, bouclier, lance, armure)		
Points 72	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Monté, Déplacement long	

Humain, Cavalerie légère, Archer (arc court)		
Points 60	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Monté, Déplacement long, Tireur (portée moyenne)	

Humain, Chasseur de sorcières (arbalète ou mousquet)		
Points 50	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Mortel vs Mages, Tireur (portée longue)	

Humain, Prêtre (bouclier, cotte de mailles, masse)		
Points 60	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Prêtre	

Humain, Chasseur de Mort-vivants (arbalète)		
Points 50	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Mortel vs. Mort-vivant, Tireur (portée longue)	

Humain, Mage (dague)		
Points 40	Qualité 3+	Combat 1
Règles spéciales	Mage	

Humain, Mage de guerre (épée)		
Points 45	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Mage	

Humain, Druide (bâton)		
Points 46	Qualité 3+	Combat 1
Règles spéciales	Mage, Coureur des bois	

Humain, Apprenti d'un Magicien (couteau)		
Points 30	Qualité 4+	Combat 1
Règles spéciales	Mage	

Humain, Paysan ou villageois (trique)		
Points 1	Qualité 5+	Combat 0
Règles spéciales		

Humain, Enfant		
Points 1	Qualité 6+	Combat 0
Règles spéciales		

Humain, Milice urbaine (massue ou épieu)		
Points 15	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales		

Humain, Chasseur (arc court)		
Points 15	Qualité 4+	Combat 1
Règles spéciales	Tireur (portée courte), Mortel envers les Animaux	

Humain, Voleur (dague)		
Points 26	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Discret	

Humain, Assassin (dague)		
Points 56	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Discret, Assassin	

Humain, Chef (bouclier et épieu et/ou épée)		
Points 60	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Chef	

Orques et Gobelins

Orque Guerrier (bouclier et épée ou épieu)		
Points 23	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales		

Orque, Archer (épée et arc)		
Points 29	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Tireur (portée moyenne)	

Orque Chevaucheur de sanglier (monté sur sanglier, arme à une main)		
Points 47	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Monté, Déplacement long	

Orque, Musicien ou Porte-étendard		
Points 60	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Chef	

Orque, Chef de guerre (cotte de mailles, bouclier et arme à une main)		
Points 100	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Chef, Robuste	

Orque, Champion (arme à une main et bouclier)		
Points 76	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Sauvage, Héros	

Orque sauvage, Guerrier (arme à une main et bouclier ou arme à deux mains)		
Points 27	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Sauvage	

Orque sauvage, Infanterie lourde (arme à une main et bouclier, armure)		
Points 30	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Sauvage, Déplacement court	

Orque, Chamane (bâton)		
Points 38	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales	Mage	

Gobelin, Guerrier (arme à une main et bouclier)		
Points 15	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales		

Gobelin, Héros (arme à une main et bouclier)		
Points 45	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Héros	

Gobelin, Officier (arme à une main et bouclier)		
Points 45	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Chef	

Gobelin, Chevaucheur de loup (monté sur loup, arme à une main)		
Points 47	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Monté, Déplacement long	

Gobelin, Archer (armure de cuir et arc court)		
Points 21	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales	Tireur (portée moyenne)	

Gobelin, Infanterie légère (arme à une main ou épieu et bouclier)		
Points 8	Qualité 4+	Combat 1
Règles spéciales		

Gobelin, Espion (dague)		
Points 20	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales	Discret	

Gobelours, Guerrier (armure d'écailles, arme à deux mains)		
Points 35	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Lent, Grand, Déplacement long	

Gobelours, Garde (armure d'écailles, arme à deux mains)		
Points 47	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Lent, Grand, Déplacement long, Inflexible	

Gobelours, Chef (armure d'écailles, arme à deux mains)		
Points 65	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Lent, Grand, Déplacement long, Chef	

Gobelours, Chamane (bâton)		
Points 57	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Lent, Grand, Déplacement long, Mage	

Ogre, Guerrier (arme à deux mains)		
Points 50	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Déplacement long, Grand	

Ogre, Chef de guerre (arme à deux mains)		
Points 72	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Déplacement long, Grand, Chef	

Seigneurs Bêtes

Ours, Seigneur (épée)		
Points 69	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Lent, Grand, Déplacement long, Chef, Coureur des bois	

Ours, Guerrier (épée à 2 mains ou massue de guerre)		
Points 39	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Lent, Grand, Déplacement long, Coureur des bois	

Blaireau, Seigneur (épée)		
Points 66	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Chef, Coureur des bois	

Blaireau, Guerrier (arme à une main)		
Points 27	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Coureur des bois	



Minotaures

Minotaure, Guerrier (maillet ou marteau de guerre)		
Points 52	Qualité 3+	Combat 4
Special rules	Grand, Sauvage	

Minotaure, Garde (arme à 2 mains)		
Points 82	Qualité 3+	Combat 4
Special rules	Grand, Sauvage, Robuste	

Minotaure, Officier (arme à 2 mains)		
Points 112	Qualité 3+	Combat 4
Special rules	Grand, Sauvage, Robuste, Chef	

Minotaure, Tirailleur (arme à 1 main)		
Points 62	Qualité 3+	Combat 3
Special rules	Grand, Sauvage, Déplacement long	

Kobolds

Kobold Guerrier (arme à une main et bouclier)		
Points 15	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales	Déplacement court, Grégaire	

Kobold Officier (musicien, porte-étendard)		
Points 44	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Déplacement court, Chef	

Kobold Héros		
Points 45	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Déplacement court, Grégaire, Héros	

Kobold Chamane (bâton)		
Points 33	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales	Déplacement court, Mage	

Kobold Tirailleur (javelot)		
Points 11	Qualité 4+	Combat 1
Règles spéciales	Déplacement court, Grégaire, Tireur (portée courte)	

Kobold Infiltrateur (couteau)		
Points 17	Qualité 4+	Combat 1
Règles spéciales	Discret, Science du désengagement	



Elfes

Elfe, Guerrier (épieu et bouclier)		
Points 38	Qualité 2+	Combat 3
Règles spéciales		
Elfe Archer (dague et arc long)		
Points 55	Qualité 2+	Combat 3
Règles spéciales	Tireur (portée longue)	
Elfe des bois, Guerrier (épée, armure de cuir)		
Points 36	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Coureur des bois	
Elfe des bois, Archer (épée courte, arc long)		
Points 50	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Tireur (portée longue), Coureur des bois	
Elfe, Magicien (dague)		
Points 70	Qualité 2+	Combat 2
Règles spéciales	Mage, Coureur des bois	
Elfe, Héros (épée, cotte de mailles, arc long)		
Points 93	Qualité 2+	Combat 3
Règles spéciales	Héros , Tireur (portée longue)	
Elfe, Officier (épée et bouclier, cotte de mailles)		
Points 100	Qualité 2+	Combat 5
Règles spéciales	Chef	
Elfe des bois, Officier (épée et bouclier, cotte de mailles)		
Points 95	Qualité 2+	Combat 4
Règles spéciales	Chef, Coureur des bois	
Elfe, Eclaireur (armure de cuir, dague)		
Points 53	Qualité 2+	Combat 3
Règles spéciales	Discret, Coureur des bois	
Elfe, Cavalerie légère (monté sur cheval léger, épieu et bouclier)		
Points 60	Qualité 2+	Combat 3
Règles spéciales	Monté, Coureur des bois	
Elfe, Cavalerie lourde (monté sur cheval caparaçonné, lance court, bouclier, armure)		
Points 52	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Monté	





Nains

Nain, Guerrier (arme à une main et bouclier)		
Points 34	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Déplacement court	

Nain, Guerrier d'élite (arme à une main et bouclier)		
Points 46	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Déplacement court, Inflexible, Sans peur	

Nain, Tirailleur (javelot, arc court ou petite arbalète)		
Points 18	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Déplacement court, Tireur (portée courte)	

Nain, Cavalerie (monté sur ours)		
Points 52	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Monté	

Nain, Tueur de trolls (grande hache ou maillet)		
Points 40	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Déplacement court, Mortel envers les Trolls	

Nain, Tueur de dragons (arme à deux mains, cotte de mailles)		
Points 56	Qualité 3+	Combat 5
Règles spéciales	Déplacement court, Mortel envers les Dragons, Sans peur	

Nain, Arbalétrier (arbalète, cotte de mailles)		
Points 24	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Déplacement court, Tireur (portée moyenne)	

Nain, Voleur (dague)		
Points 30	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Déplacement court, Discret	

Nain, Mage (dague)		
Points 41	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Déplacement court, Mage	

Nain, Tueur d'orques (arme à deux mains)		
Points 40	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Déplacement court, Mortel vs. Orcs	

Nain, Officier (épée et bouclier, cotte de mailles)		
Points 95	Qualité 2+	Combat 4
Règles spéciales	Chef, Sans peur	



Halfelins

Halfelin, Lancier (épée et bouclier)		
Points 11	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales	Déplacement court	
Halfelin, Frondeur (fronde)		
Points 9	Qualité 4+	Combat 1
Règles spéciales	Déplacement court, Tireur (portée moyenne)	
Halfelin Archer (arc court)		
Points 17	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales	Déplacement court, Tireur (portée moyenne)	
Halfelin, Villageois (gourdin, pierres)		
Points 6	Qualité 4+	Combat 1
Règles spéciales	Déplacement court, Tireur (portée courte)	
Halfelin, Voleur (arme à une main)		
Points 16	Qualité 3+	Combat 1
Règles spéciales	Déplacement court, Discret, Science du désengagement	
Halfelin, Chevaucheur (monté sur molosse, bouclier et épée)		
Points 32	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Monté	
Halfelin, Vétéran (cotte de mailles, bouclier et arme à une main)		
Points 18	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Déplacement court	
Halfelin, Héros (cotte de mailles, bouclier et arme à une main)		
Points 54	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Déplacement court, Héros	
Halfelin, Sage (bâton)		
Points 13	Qualité 5+	Combat 0
Règles spéciales	Déplacement court, Mage	



Félicés

Homme-lion, Guerrier (épée)		
Points 46	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Sans peur	
Homme-lion, Officier (épée)		
Points 95	Qualité 2+	Combat 4
Règles spéciales	Sans peur, Chef	
Homme-lion, Champion (épée)		
Points 95	Qualité 2+	Combat 4
Règles spéciales	Sans peur, Robuste	
Centaure-lion (épée ou épée)		
Points 60	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Déplacement long	
Homme-lynx, Eclaireur (arc court, épée courte)		
Points 30	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Tireur (portée courte), Discret	
Homme-couguar, Archer (arc, dague)		
Points 38	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Tireur (portée moyenne)	
Homme-panthère, Maraudeur (dagues)		
Points 56	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Assassin, Discret	
Homme-couguar, Chamane (bâton)		
Points 40	Qualité 3+	Combat 1
Règles spéciales	Mage	
Smilodon, Guerrier (épée à 2 mains, gantelets)		
Points 58	Qualité 2+	Combat 4
Règles spéciales	Sauvage	
Smilodon, Héros (épée à 2 mains)		
Points 95	Qualité 2+	Combat 4
Règles spéciales	Sauvage, Héros	
Lion		
Points 40	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Animal, Sauvage	

Hommes-rats

Hommes-lézards



Homme-rat, Guerrier (bouclier et épée)		
Points 27	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Grégaire	
Homme-rat, Champion (arme à deux mains)		
Points 35	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Grégaire	
Homme-rat, Scout (bouclier et épéiu)		
Points 24	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales	Grégaire, Discret	
Homme-rat, Elite (arme à deux mains)		
Points 57	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Grégaire, Robuste	
Homme-rat, Arbalétrier (arbalète, dague)		
Points 30	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales	Grégaire, Tireur (portée longue)	
Homme-rat, Mousquetaire (Mousquet, dague)		
Points 38	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Grégaire, Tireur (portée longue)	
Homme-rat, Assassin (dague empoisonnée)		
Points 78	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Poison, Assassin, Science du désengagement, Discret	
Homme-rat, Chef (bouclier et épée)		
Points 60	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Chef	
Homme-rat, Magicien (bâton)		
Points 46	Qualité 3+	Combat 1
Règles spéciales	Sans peur, Mage	



Homme-lézard Guerrier (arme à une main et bouclier)		
Points 52	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Amphibie, Coup de queue	
Homme-lézard Tirailleur (javelins and shield)		
Points 46	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Amphibie, Coup de queue, Tireur (portée courte)	
Homme-lézard Chef (arme à une main et bouclier)		
Points 82	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Amphibie, Coup de queue, Chef	
Homme-lézard Champion (arme à une main et bouclier)		
Points 82	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Amphibie, Coup de queue, Robuste	
Homme-lézard Chamane (bâton)		
Points 42	Qualité 4+	Combat 2
Règles spéciales	Amphibie, Mage	
Lézard Géant		
Points 44	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Animal, Amphibie, Grand, Grimpeur, Coup de queue	



Dragons

Dragon, Jeune		
Points 80	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Volant, Grand, Tireur (portée longue)	

Dragon, Adulte		
Points 218	Qualité 2+	Combat 5
Règles spéciales	Volant, Très grand, Déplacement long, Tireur (portée longue), Terreur, Robuste	

Dragon, Vénérable		
Points 268	Qualité 2+	Combat 6
Règles spéciales	Volant, Très grand, Déplacement long, Tireur (portée longue), Terreur, Robuste, Mage	

Wiverne		
Points 86	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Animal, Volant, Très grand, Déplacement long, Robuste	

Hydre		
Points 64	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Très grand, Tireur (portée longue), Robuste	

Hommes-hyènes

Homme-hyène, Guerrier (arme à une main et bouclier)		
Points 26	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Sauvage	

Homme-hyène, Archer (arc, épée courte)		
Points 28	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Tireur (portée moyenne)	

Homme-hyène, Garde (arme à deux mains)		
Points 36	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Sauvage	

Homme-hyène, Chef (arme à une main et bouclier)		
Points 66	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Chef, Sauvage	

Griffons

Griffon, Guerrier (épée)		
Points 50	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Volant	

Griffon, Seigneur (épée)		
Points 90	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Volant, Chef	



Monstres

Basilic		
Points 60	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Assassin	

Cockatrice		
Points 70	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Assassin, Volant	

Méduse		
Points 88	Qualité 2+	Combat 2
Règles spéciales	Assassin, Tireur (portée longue), Poison	

Licorne		
Points 96	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Prêtre, Déplacement long, Coureur des bois	

Tarasque		
Points 140	Qualité 3+	Combat 5
Règles spéciales	Très grand, Robuste, Terreur, Déplacement long	

Géant		
Points 86	Qualité 4+	Combat 5
Règles spéciales	Lent, Très grand, Déplacement long, Tireur (portée longue), Robuste	

Troll		
Points 41	Qualité 5+	Combat 4
Règles spéciales	Robuste, Sans peur, Grand	

Golems

Golem d'argile		
Points 62	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Lent, Grand, Artificiel, Robuste	

Golem de chair		
Points 47	Qualité 4+	Combat 3
Règles spéciales	Lent, Grand, Artificiel, Robuste	

Golem de pierre		
Points 54	Qualité 4+	Combat 4
Règles spéciales	Lent, Grand, Artificiel, Robuste	

Golem d'acier		
Points 62	Qualité 4+	Combat 5
Règles spéciales	Lent, Grand, Artificiel, Robuste	



Élémentaires

Élémentaire de la Terre		
Points 82	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Grand, Artificiel, Robuste	

Élémentaire du Feu		
Points 50	Qualité 3+	Combat 4
Règles spéciales	Artificiel, Tireur (portée courte)	

Élémentaire de l'Air		
Points 72	Qualité 3+	Combat 2
Règles spéciales	Volant, Déplacement long, Science du désengagement, Artificiel	

Élémentaire de l'Eau		
Points 48	Qualité 3+	Combat 3
Règles spéciales	Amphibie, Artificiel, Science du désengagement	

Blobs, Moisissures et Champignons

Blob		
Points 19	Qualité 6+	Combat 5
Special rules	Grand, Lent, Déplacement court, Artificiel	

Homme-champignon		
Points 13	Qualité 5+	Combat 2
Special rules	Poison	

Moisissure terrifiante		
Points 5	Qualité 6+	Combat 3
Special rules	Grimpeur, Poison, Lent, Déplacement court, Animal	

Champignon hurleur		
Points 2	Qualité 6+	Combat 2
Special rules	Lent, Déplacement court, Tireur (portée courte)	

Hommes-poissons

Homme-poisson, Guerrier (épieu ou trident)		
Points 27	Qualité 4+	Combat 3
Special rules	Amphibie	

Homme-poisson, Magicien (épieu)		
Points 50	Qualité 4+	Combat 3
Special rules	Amphibie, Mage	



Insectes et Arachnides Géants

Araignée géante		
Points 82	Qualité 3+	Combat 4
Special rules	Grimpeur, Enchevêtrement, Poison, Animal, Grand	

Scorpion géant		
Points 58	Qualité 3+	Combat 4
Special rules	Grimpeur, Poison, Animal, Grand, Coup de queue	

Fourmi géante		
Points 32	Qualité 4+	Combat 3
Special rules	Grimpeur, Grand, Animal, Grégaire	

Mille-pattes géant		
Points 62	Qualité 3+	Combat 3
Special rules	Grimpeur, Grand, Animal, Poison, Déplacement long	

Guêpe géante		
Points 66	Qualité 3+	Combat 4
Special rules	Volant, Grand, Animal, Poison	

Abeille géante		
Points 72	Qualité 3+	Combat 4
Special rules	Volant, Grand, Animal, Grégaire, Poison	



Animaux Géants

Chauve-souris géante		
Points 56	Qualité 3+	Combat 3
Special rules	Grand, Volant, Science du désengagement, Animal	

Crapaud géant		
Points 20	Qualité 3+	Combat 2
Special rules	Amphibie, Animal	

Ours géant		
Points 40	Qualité 3+	Combat 4
Special rules	Grand, Animal	

Loup géant		
Points 50	Qualité 3+	Combat 3
Special rules	Grand, Animal, Déplacement long	

Nuées

Nuée de chauve-souris		
Points 34	Qualité 3+	Combat 0
Special rules	Volant, Science du désengagement, Nuée	

Nuée d'abeilles ou de guêpes		
Points 40	Qualité 3+	Combat 0
Special rules	Déplacement court, Volant, Science du désengagement, Nuée, Poison, Sans peur	

Nuée de fourmis		
Points 11	Qualité 4+	Combat 0
Special rules	Déplacement court, Grimpeur, Nuée, Sans peur	

Nuée de mille-pattes		
Points 15	Qualité 4+	Combat 0
Special rules	Déplacement court, Nuée, Grimpeur, Poison, Sans peur	

Nuée de crapauds		
Points 6	Qualité 4+	Combat 0
Special rules	Amphibie, Déplacement court, Nuée	

Nuée de rats		
Points 22	Qualité 3+	Combat 1
Special rules	Grimpeur, Nuée	

Feuille de référence

Procédure d'activation

Activation = Jet de Qualité avec 1, 2 ou 3 d6

1 Action pour chaque succès obtenu.

Deux échecs = le tour est terminé.

Un 1 est un échec automatique

Un 6 une réussite automatique.

Actions

Déplacement	1 action
Déplacement court en terrain difficile	2 actions
Attaque / Tir	1 action
Attaque en puissance	2 actions
Tir visé	2 actions
Se désengager	2 actions
Se relever	1 action
Lancer un sort	1, 2 ou 3 actions
Briser immobilisation	2 actions

Déplacement

Le déplacement en terrain difficile est réduit d'une catégorie.

Combat au corps à corps

Jet de combat = Les combattants au contact soie à soie lancent 1d6 + Combat.

Modificateurs

Par adversaire supplémentaire	-1
Monté vs non monté	+1
Grand ou Très grand vs taille normale	+1
Très Grand vs Grand ou taille normale	+1
Ennemi immobilisé ou à terre (sans défense)	+2
Défendre un obstacle	+1
Plus haut	+1
Attaque en puissance	-1 (adv.)
En embuscade	+1

Résultat du combat

Le combattant qui obtient le résultat le plus élevé remporte le combat.

Résultat du dé pair	Mis à terre
Résultat du dé impair	Repoussé
Résultat double	Mort
Résultat triple	Mort horrible

Combat à distance

Jet de combat à distance = Le tireur et sa cible lancent 1d6 + Combat. Seul le tireur peut affecter sa cible

Modificateurs

Cible à couvert	-1
Cible à Portée x 2	-2
Cible à Portée x 3	-4
Cible Mort-vivant	-2 (sauf pour un sort)
Cible Nuée	-2 (sauf pour un sort)
Tireur en embuscade	+1
Cible d'un Tir concentré	-1 par Tireur supplémentaire
Tir visé	-1 (adv)
Cible immobilisée	+2

Lancement de sort

Jet de Qualité avec 1, 2 ou 3 d6. Un niveau de Puissance pour chaque succès obtenu.

La Puissance est utilisée à la place du Combat pour les attaques à distance.

Portée selon la Puissance

Puissance 1	Courte
Puissance 2	Moyenne
Puissance 3	Longue

Moral

Jet de Moral = Jet de Qualité avec 3d6.

1 succès ou plus	Tient bon
1 échec	1 action de fuite
2 échecs	2 actions de fuite
3 échecs	Déroute

Morts-vivants sont détruits au moindre échec.

Quand tester le moral?

Mort horrible à une distance longue
Aller au contact d'un ennemi avec Terreur
Ennemi avec Terreur vient au contact
Perte d'un Chef
La bande est réduite à 50%

Modificateurs

Chef visible à portée longue	+1
Mort-vivant	+2

Feuille d'armée d'une bande



Joueur: _____

Points: _____

Points de Victoire: _____

Notes: _____

Améliorations: _____

Personnages

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Guerriers

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

Points	Qualité	Combat
Règles spéciales		

