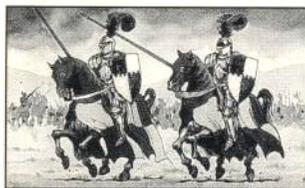


Cartes Combat de l'Armée Impériale



Chevaliers Impériaux



Hommes d'Armes Impériaux,
Arbalétriers Impériaux, Archers Impériaux



Chevaliers Lords



Le Canon
(Voir page 14)



Archers Impériaux



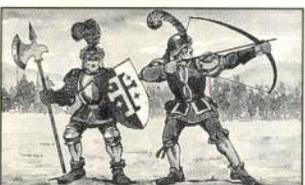
Déplacement de l'armée entière
(Voir page 11)



Chevaliers Impériaux et
Chevaliers Lords



Chevaliers Lords
(Voir page 13)



Hommes d'Armes Impériaux et
Archers Impériaux

Chevaliers Lords et Chevaliers
Impériaux (Voir page 13)

©1992 Hasbro International Inc.
Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A., 73378
Le Bourget-du-Lac Cédex,
Distribué en Belgique par
S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4,
4065F991 1070 Bruxelles.

MB
JEUX

Mis au point avec le concours de
GAMES WORKSHOP

Citadel Miniatures est un nom de marque dont
la propriété revient à la société
"Games Workshop Limited" - tous droits réservés.

Seigneurs de Guerre



CONTENU DU JEU

L'Armée Impériale

3 Chevaliers Lords avec montures
9 Chevaliers Impériaux avec montures
15 Hommes d'armes
10 Archers Impériaux
5 Arbalétriers Impériaux
1 canon avec 2 artilleurs

Les Forces du Chaos

3 Champions du Chaos
10 Guerriers du Chaos
10 Archers du Chaos
10 Orcs
10 Goblins
6 monteurs de loup avec montures
10 Hommes-bêtes
1 Guerrier Ogre

1 Tapis de jeu représentant un champ de bataille

25 socles pour unités
1 feuille d'autocollants
4 haies
1 tour
59 cartes de combat
6 cartes "Guerrier Ogre"
10 disques "canon"
6 dés de combat
4 hexagones "Terrain"
3 jetons "Décombres"
22 jetons "Elite"
50 jetons "Crâne"
25 jetons "Unité"

INSTRUCTIONS D'ASSEMBLAGE

Avant de jouer votre première partie de *Seigneurs de Guerre*, suivez les instructions ci-après:

- Détachez soigneusement les éléments plastiques de leurs supports un à un, en enlevant tous les surplus de plastique. Tous les éléments s'emboîtent facilement.

- Sur les côtés du fond de la boîte, vous trouverez des illustrations en couleur qui vous indiqueront comment associer les figurines avec les autocollants correspondants (boucliers, drapeaux, noms) pour achever chacune des 25 unités.

- Assemblez chaque unité en utilisant les schémas de montage à l'intérieur du couvercle de la boîte comme suit:

Unités	Schémas
Les 25 unités	1
Toutes les unités avec montures (3 figurines par socle)	2 & 3
Les Archers, les Arbalétriers Impériaux et les Archers du Chaos	4
Les Hommes d'Armes, les Champions du Chaos, les Orcs, les Goblins et les Hommes-Bêtes	5
Le Canon et l'Artillerie	6
L'Ogre	7
La Tour	8

INTRODUCTION

Seigneurs de guerre est un jeu épique qui vous place à la tête de puissantes armées engagées dans un conflit titanique.

L'Empire a été assiégé par les Forces du mal et ses frontières ont été dévastées par des hordes de Pillards du Chaos. Pourtant, une menace encore plus sombre se profile à l'horizon. Derrière leurs bannières noires, les Forces du Chaos viennent de lever une armée telle qu'aucun homme n'en a encore jamais vue.

Le destin de l'Empire est entre les mains de ses nobles Seigneurs. Les bannières impériales ont une fois de plus été déployées pour le combat. Les troupes de l'armée impériale, grossies par ceux qui ont répondu à l'appel des armes, sont prêtes à repousser l'envahisseur maléfique.

PRINCIPE DU JEU

Ce jeu se joue à 2 joueurs mais on peut y jouer par équipe de 2 ou de 3 joueurs.

Dans *Seigneurs de guerre*, chaque joueur (ou chaque équipe) commande une armée et tente de vaincre son adversaire sur un champ de bataille. Chaque armée se compose d'un nombre déterminé d'unités, qui représentent différents corps tels que les hommes d'armes, les archers et les cavaliers.

Les joueurs ne déplacent pas leur armée à tour de rôle. Mais à chacun leur tour, ils tirent une carte combat qui indique l'unité ou les unités qui peuvent se déplacer et combattre. De cette façon, le déroulement de la partie reste un mystère, car il se peut que le même joueur déplace son armée et se batte plusieurs tours à la suite alors que son adversaire ne peut se déplacer ou combattre.

La carte jouée est replacée face cachée afin de reconstituer une nouvelle pile.

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'une armée ait été détruite et que toutes ses unités aient été éliminées du champ de bataille.

Aux pages 18 à 22, figurent des scénarios de combat, qui sont des variantes dont les règles diffèrent légèrement de la règle de base du jeu des *Seigneurs de guerre*.

POUR JOUER PAR ÉQUIPE

Le jeu *Seigneurs de Guerre* peut se jouer à plus de 2 joueurs. Au lieu d'organiser une stratégie pour chaque armée, les joueurs sont divisés en deux équipes.

Les différentes unités étant réparties entre les joueurs de chaque équipe. Déterminez le nombre d'unités de chaque joueur en fonction du nombre de joueurs de chaque équipe avant de commencer à jouer. Comme chaque carte de bataille est dessinée, le joueur qui commande les unités indiquées sur la carte de bataille, décide la façon dont les unités vont se déplacer et attaquer.

Les armées

Le jeu comprend deux armées: l'Armée impériale et les Forces du Chaos. Chaque joueur choisit une des deux armées et prépare ses unités pour le combat.

Chaque unité arbore un autocollant sur lequel figurent les renseignements suivants:

- (a) Le nom de l'unité et son bouclier.
- (b) Sa valeur au combat.



Exemple

Chaque unité doit commencer la bataille avec son étendard et toutes ses figurines montées sur socle.

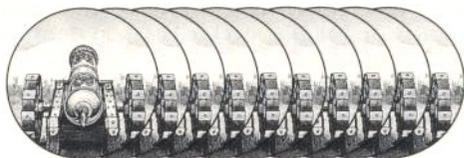
Le joueur du Chaos prend les six cartes Guerrier Ogre.



Déplacement de l'Ogre

Attaque de l'Ogre

Le joueur impérial prend les 10 disques Canon.



Préparatifs du combat

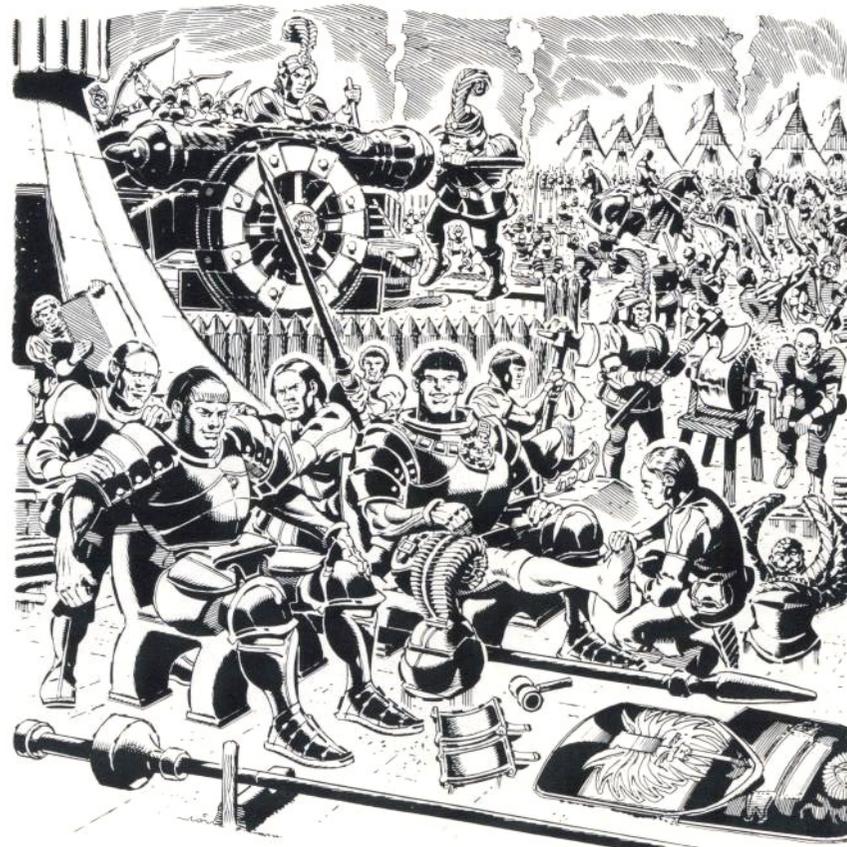
Posez le tapis de jeu sur une table ou par terre. Il est préférable de dérouler tout le tapis, mais s'il n'y a pas assez de place, le combat peut avoir lieu sur une partie simplement du tapis.

Préparation du champ de bataille

La première étape consiste à préparer le champ de bataille. Certains éléments naturels, dont le fleuve, une voie (trace brune) figurent sur le tapis du jeu, mais d'autres, tels que haies et marécages, peuvent être ajoutés, de même que les tranchées, la tour géante, etc.

L'un des joueurs prépare le terrain en utilisant tout ou une partie du tapis de jeu et en y disposant autant d'éléments qu'il le souhaite. Une fois en place, ceux-ci doivent le rester durant toute la partie, à l'exception de la tour qui peut être démolie et retirée du jeu.

L'autre joueur choisit le côté du tapis de jeu où il souhaite déployer son armée, puis chaque joueur procède à la mise en place de ses forces.



Éléments du champ de bataille

Les éléments du champ de bataille peuvent être placés à n'importe quel endroit du tapis de jeu. Il convient toutefois de respecter quelques règles élémentaires.

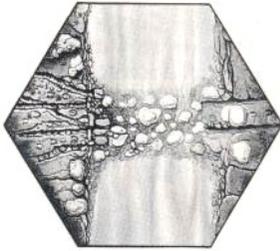
Remarque: On ne peut placer qu'un seul élément de terrain par case.

Le fleuve

Vous ne pouvez traverser le fleuve qu'en empruntant un gué. Aucune unité ne peut occuper une case hexagonale si celle-ci est traversée par le fleuve.

Les gués

Les gués sont pour les troupes le seul moyen de franchir le fleuve. Ils représentent donc une cible de choix en temps de guerre. La pièce "Gué" peut être placée sur n'importe quelle case traversée par le fleuve.



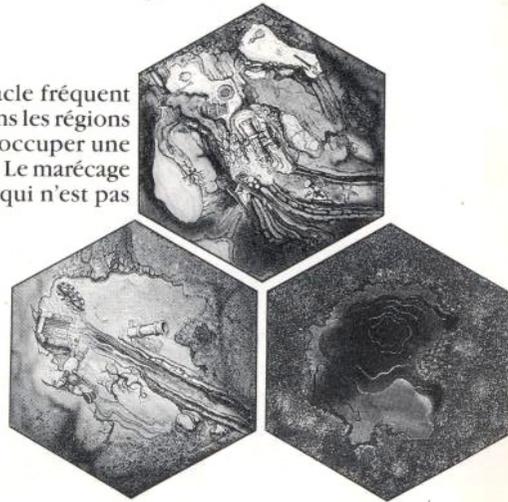
Les haies

Les haies entravent l'avancée des troupes sur le champ de bataille. Elles peuvent être placées sur n'importe quel côté d'une case hexagonale, à condition qu'elle ne bloque pas la voie.



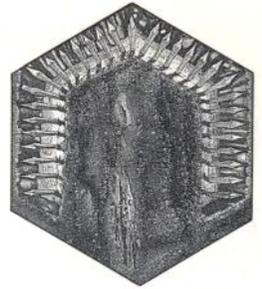
Le marécage

Le marécage ou terre meuble est un obstacle fréquent que les commandants doivent affronter dans les régions de la frontière sud. Aucune unité ne peut occuper une case si un hexagone "marécage" s'y trouve. Le marécage peut être placé sur n'importe quelle case qui n'est pas traversée par la voie.



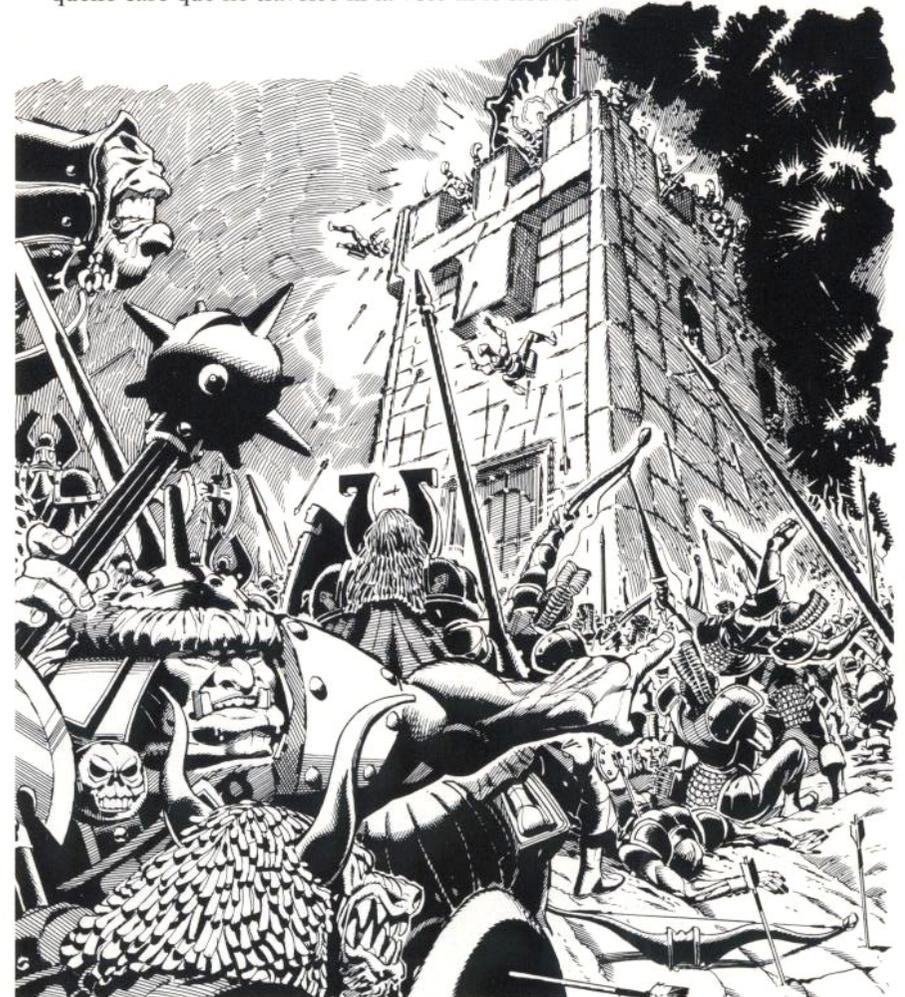
La tranchée

Les défenses de terrain sont souvent l'oeuvre de soldats qui mènent un combat défensif. Aucune unité ne peut traverser une tranchée. La tranchée peut être placée sur n'importe quelle case, à condition que celle-ci, ne soit traversée ni par la voie ni par le fleuve. Une unité peut prendre place derrière une tranchée, et doit entrer sur l'hexagone en passant par une ouverture.



La tour

Le long des frontières de l'Empire se dressent de grands postes frontières qui contribuent à la défense des points éloignés de l'Empire contre les Pillards du Chaos. La Tour représente l'un de ces postes et peut être placée sur n'importe quelle case que ne traverse ni la voie ni le fleuve.

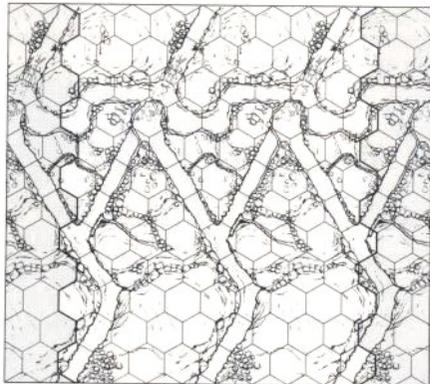


Déploiement des forces

Les joueurs peuvent maintenant déployer leur armée. Comme indiqué plus haut, le joueur qui n'a pas disposé les éléments sur le champ de bataille peut choisir de quel côté il va déployer ses forces.

Les armées prennent position face à face sur le tapis de jeu. Les joueurs disposent à tour de rôle leurs unités une par une sur le terrain, à commencer par le joueur du Chaos.

Les unités sont placées face à face sur la longueur ou largeur du tapis sur une ou deux rangées.



Les joueurs continuent à placer leurs unités une par une sur le tapis jusqu'à ce que les deux joueurs aient déployé l'ensemble de leur force.

Les unités peuvent être placées sur n'importe quelle case, conformément aux règles ci-dessous :

- Il ne peut y avoir qu'une unité par case,
- Une unité ne peut pas occuper une case fleuve ou marécage.

Les cartes de combat

Mélangez bien les cartes et placez-les face cachée sur l'un des bords du tapis de jeu de façon à ce qu'elles soient à la portée de chacun des joueurs.

Les cartes de combat indiquent quel joueur (ou quelle équipe) peut déplacer ses unités et leur nature.

A chacun leur tour, les joueurs retournent une carte. Les unités indiquées sur chaque carte peuvent **d'abord** se déplacer, puis **ensuite** attaquer. Exception: Les Archers et les Arbalétriers peuvent soit se déplacer soit attaquer (cf. p.13) mais pas les deux au même tour.

Les unités ne sont pas obligées de se déplacer. Si différents types d'unités figurent sur la carte tirée, le déplacement de chacune peut s'effectuer dans n'importe quel ordre. Après avoir déplacé une unité, il convient de faire le point sur toute éventuelle attaque avant de déplacer une autre unité.

Note: Si une carte de combat indique le déplacement de plusieurs unités et qu'une d'elles a déjà été éliminée, seules les unités survivantes se déplacent.

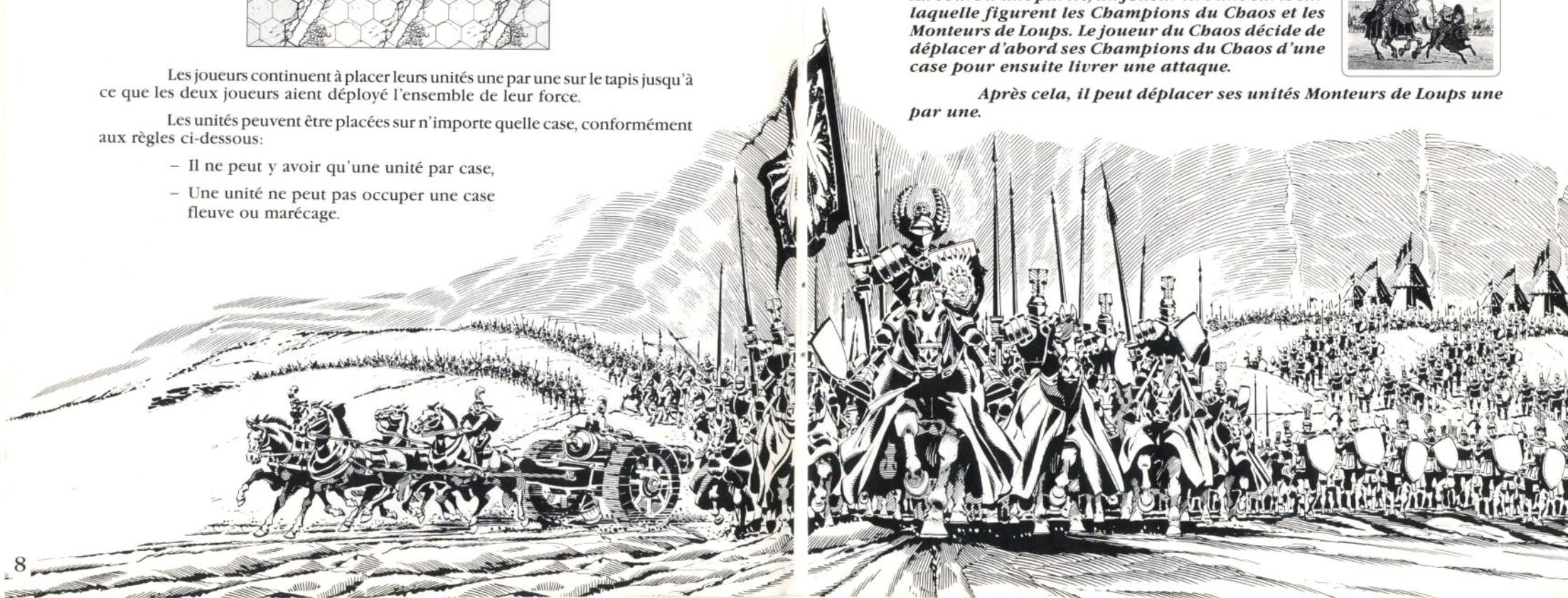
Quand toutes les cartes ont été retournées, mélangez-les à nouveau, puis utilisez-les comme précédemment. Si une carte tirée présente une unité qui n'est plus en jeu, retirez cette carte du paquet afin d'accélérer le déroulement de la partie.

Exemple

Au cours d'une partie, un joueur tire une carte sur laquelle figurent les Champions du Chaos et les Monteurs de Loups. Le joueur du Chaos décide de déplacer d'abord ses Champions du Chaos d'une case pour ensuite livrer une attaque.



Après cela, il peut déplacer ses unités Monteurs de Loups une par une.



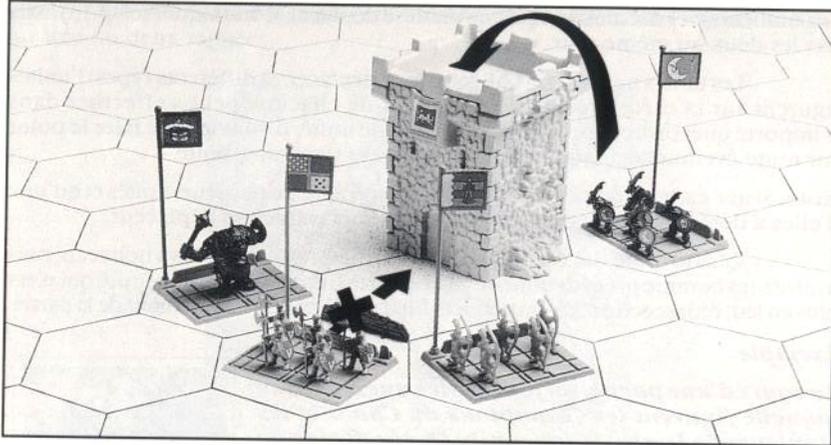
Déplacements

Toutes les unités figurant sur la carte que vous tirez peuvent être déplacées d'une case. Le déplacement des unités peut s'effectuer dans n'importe quel ordre.

Les unités ne peuvent passer au travers d'un obstacle.

Une seule unité peut occuper une case à la fois.

Une unité ne peut pas passer au dessus d'une autre unité.



Une unité qui prend place sur la case de la Tour prend le contrôle de cette dernière. Elle est alors placée au sommet de la Tour.

Seules les unités d'infanterie standards (c'est à dire celles qui comprennent 5 figurines) peuvent occuper la Tour. Les unités suivantes ne peuvent pas être placées sur la Tour:

Chevaliers impériaux
Chevaliers Lords
Le Canon

Champions du Chaos
Monteurs de Loups
Guerrier Ogre

Double déplacement des Monteurs de Loups

Les Monteurs de Loups peuvent se déplacer très vite sur le champ de bataille. Quand une carte "double déplacement" est tirée, les Monteurs de Loups peuvent se déplacer de deux cases avant d'attaquer.



Déplacement d'une armée entière :

Cette carte permet à 1 joueur de déplacer toutes ses unités (à l'exception du Canon pour l'armée impériale et de l'ogre pour les Forces du Chaos) pendant ce tour.



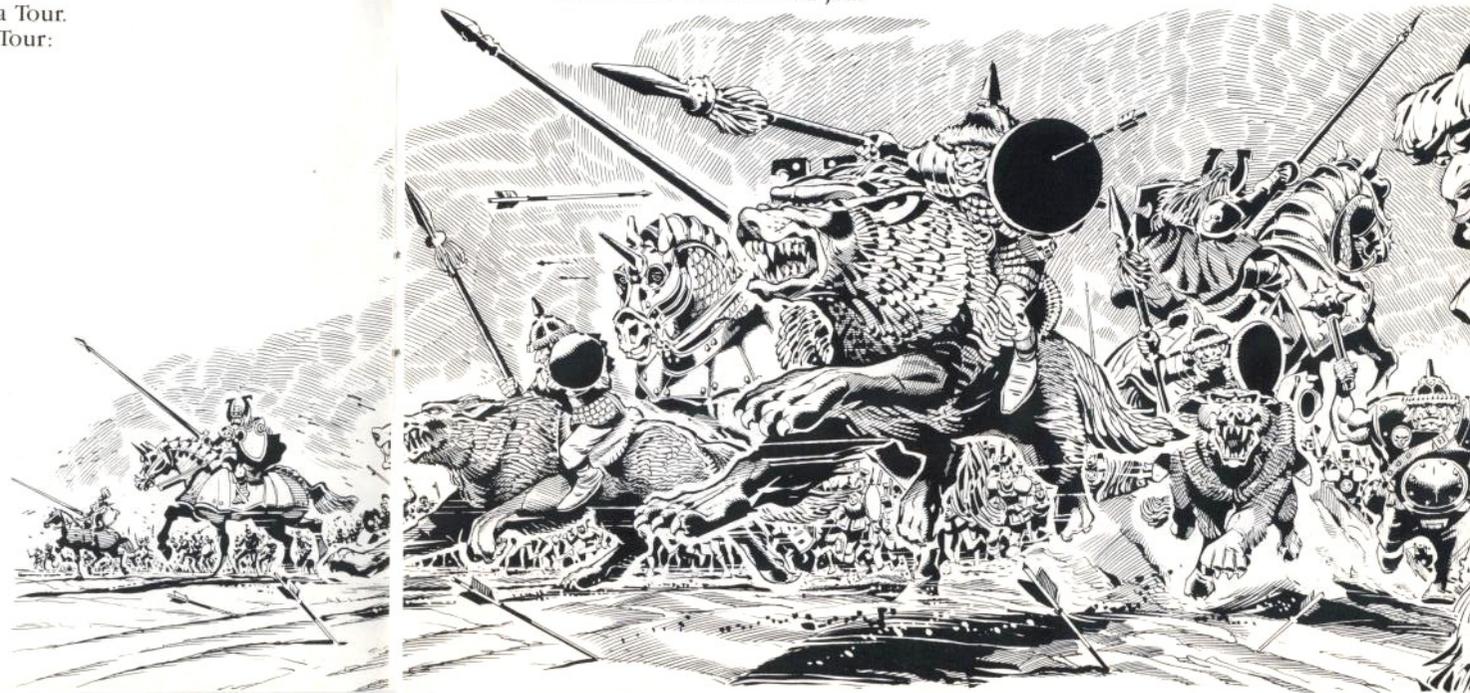
Attaque

– Seules les unités figurant sur les cartes de combat peuvent attaquer, une seule fois par tour.

– A l'exception des Archers, des Arbalétriers et du Canon (cf. p. 13-14), les unités ne peuvent attaquer que les adversaires se trouvant sur des cases adjacentes. L'attaquant désigne l'unité dont il se servira pour son attaque ainsi que l'unité adverse qu'il désire attaquer.

– Le nombre de dés de combat qu'une unité attaquante peut lancer est indiqué sur le socle de chaque unité: c'est la valeur de combat de l'unité.

– Chaque unité a trois points de vie. Pour chaque crâne que le joueur attaquant obtient avec les dés, l'unité adverse reçoit un jeton "crâne" sauf en cas de défense (voir ci-après). Quand une unité a accumulé trois jetons "crâne", elle est éliminée et retirée du jeu.



DÉFENSE

Toutes les unités peuvent se défendre contre une attaque en lançant un nombre de dés correspondant à leur valeur de combat, qui est indiquée sur le socle de l'unité.

Chaque bouclier que le joueur défenseur obtient avec les dés annule l'un des crânes obtenus par le joueur attaquant.

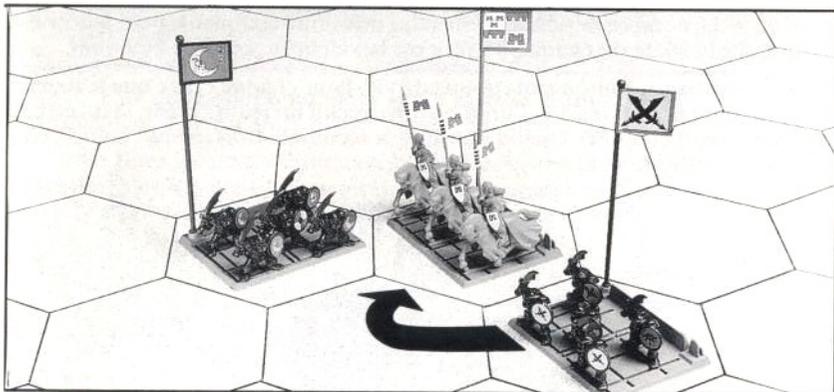
La même unité peut être attaquée plusieurs fois de suite par différentes unités ennemies. Cependant, l'unité attaquée riposte toujours séparément à chaque attaque.

Exemple

Après avoir tiré une carte de combat représentant les Orcs, le joueur du Chaos s'aperçoit que ses deux unités d'Orcs occupent des cases adjacentes à celle des Chevaliers Lords.

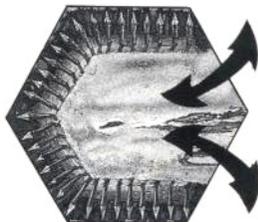
La première unité d'Orcs attaque les Chevaliers Lords en lançant trois dés de combat et ces derniers lancent cinq dés pour se défendre.

Une fois qu'il s'est servi de cette unité d'Orcs, le joueur du Chaos déplace sa deuxième unité d'Orcs d'une case, puis attaque à nouveau les Chevaliers Lords. L'unité d'Orcs attaque avec trois dés et les Chevaliers Lords se défendent à nouveau avec 5 dés.



Les tranchées de combat

Toute unité (y compris celle qui occupe la case "tranchée") qui en attaque une autre par-delà une tranchée lance un dé de combat en moins et l'unité attaquée se défend en lançant un dé de combat en plus. Cette règle ne concerne pas les attaques lancées par les Archers et les Arbalétriers. Les attaques et les défenses qui s'effectuent par les côtés ouverts de la tranchée se font conformément à la règle normale.



Les unités ne peuvent prendre place ou sortir d'une case "tranchée" que par les côtés marqués d'une flèche sur le schéma.

ARCHERS ET ARBALÉTRIERS

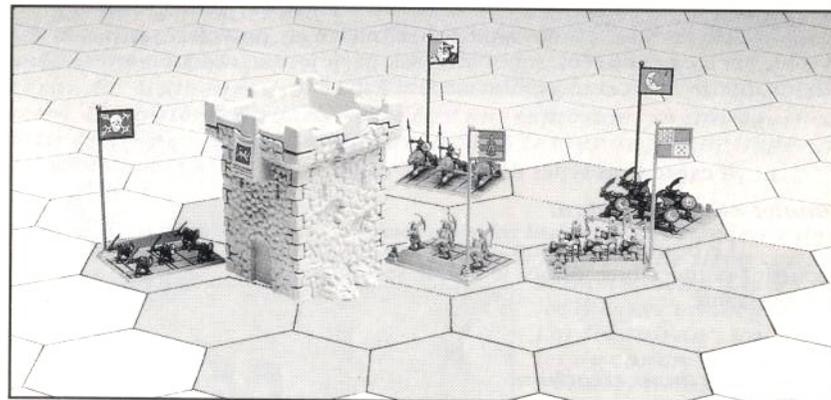
Les Archers et les Arbalétriers peuvent tirer sur les unités adverses sans que celles-ci occupent nécessairement une case adjacente à la leur. Toutefois, les Archers et les Arbalétriers doivent choisir de se déplacer OU de tirer: ils ne peuvent pas faire les deux à la fois.

Chacune de ces unités a une portée de tir maximum et peut attaquer n'importe quelle unité se trouvant dans cette limite:

Unité	Portée
Archers	2 cases
Arbalétriers	3 cases

Exemple

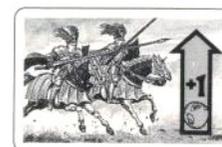
L'unité des Archers figurant sur le schéma peut tirer sur n'importe quelle unité stationnée dans les cases marquées d'un symbole noir, même si des unités alliées, éléments de terrain ou la Tour se trouvent sur sa trajectoire de tir.



Pour attaquer avec des troupes armées de projectiles, lancez les dés de combat: pour chaque crâne obtenu, l'unité adverse reçoit un jeton "crâne" et quand une unité en totalise trois, elle est éliminée et retirée du jeu. Les unités peuvent se défendre comme elles le font normalement.

Cartes d'assaut

Il y a quatre cartes de combat qui permettent de lancer un assaut: deux pour les Champions du Chaos, une pour les Chevaliers Lords et une pour les Chevaliers Impériaux et les Chevaliers Lords. Quand une de ces cartes est tirée, l'unité (ou les unités) se déplace normalement mais peut lancer un dé de combat supplémentaire pour toute attaque effectuée durant ce tour.



Le Canon

Le Canon est une unité très puissante. Chaque fois qu'une carte de combat représentant le Canon est tirée de la pile, le joueur commandant l'Armée Impériale peut choisir soit de déplacer le canon soit d'effectuer un tir. Le canon se déplace d'une case, à l'instar des autres unités.

Le tir du canon

Le joueur de l'Armée Impériale doit d'abord choisir une cible, puis marquer celle-ci en plaçant un jeton "cible" sur l'unité qui occupe la case choisie.



Si la cible se trouve sur une case adjacente au canon, elle est automatiquement détruite.

Si elle est un peu plus éloignée, le joueur de l'Armée Impériale doit alors essayer d'établir la trajectoire de son tir à l'aide de disques "canon" jusqu'à la cible choisie.

Les disques "canon" sont d'abord mélangés, puis placés un par un, face visible, sur la case adjacente suivante choisie par le joueur; chaque nouveau disque doit s'inscrire dans la trajectoire menant à la cible.

Il existe trois types de disques "canon":

Boulet de canon volant

Le boulet de canon siffle dans les airs et poursuit sa trajectoire. Placez le disque suivant sur la case suivante.



Boulet de canon ricochant

Avec un bruit sourd, le boulet de canon ricoche et laboure profondément la terre avant de poursuivre sa course.

Quand ce disque est placé sur une case, toute unité (sans distinction aucune) occupant celle-ci recevra automatiquement un jeton "crâne". Placez le disque suivant sur la case suivante.



Explosion

BOUM! Cette explosion anéantit toute unité occupant la case. Si un disque "explosion" est placé sur une case vide, cela marque le point de chute du boulet et aucun autre disque ne peut être joué.



Si le joueur impérial réussit à établir une trajectoire de disques "canon" jusqu'à la case adjacente à la cible, alors le jeton "cible" est retourné pour signifier une explosion. L'unité visée est éliminée et retirée du jeu.

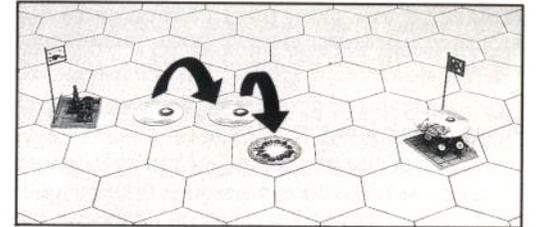
Si le joueur impérial place un disque "explosion" avant d'atteindre sa cible, sa tentative est alors un échec.

Les disques "canon" doivent être retirés du champ de bataille après toute attaque.

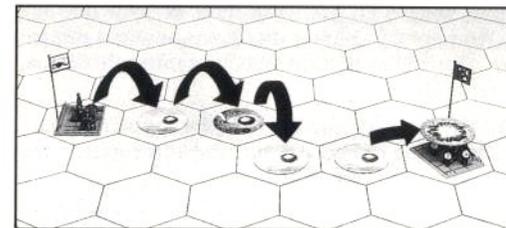
Exemple

Après avoir tiré une carte "canon", le joueur impérial décide de faire feu sur une unité d'Hommes-bêtes se trouvant cinq cases plus loin.

Le joueur impérial place le jeton "cible" sur l'unité d'Hommes-bêtes et mélange les disques "canon". Il commence ensuite à disposer ceux-ci un par un: le premier est un "boulet de canon volant"; de même que le second. Malheureusement, le troisième disque s'avère être une explosion, en conséquence, le tir est trop court pour atteindre la cible. Le tour du joueur impérial est alors terminé.



Cependant, comme la prochaine carte de combat est encore une carte "canon", le joueur impérial essaye à nouveau de tirer sur les Hommes-bêtes. Cette fois les disques tombent dans l'ordre suivant: un "boulet de canon volant"; un "boulet de canon ricochant" et deux "boulets de canon volants".



Ayant donc réussi à couvrir la distance qui séparait le canon du jeton "cible", le joueur impérial retourne ce dernier et "BOUM!" les Hommes-bêtes sont éliminés.

Explosion du canon!

L'artillerie n'est pas une science précise et les canons ne sont pas toujours fiables. Si le premier disque retourné indique une explosion, il se peut que le canon en subisse les effets. Commencez donc par éliminer toute unité occupant la case où vient de se produire l'explosion. Puis mélangez les disques "canon" restant et retournez le premier de la pile que vous placerez sur la case où se trouve le canon.

S'il s'agit d'un "boulet de canon ricochant", le canon a subi les effets de ce ricochet et le canon pénalisé reçoit un jeton "crâne".

S'il s'agit d'un "boulet de canon volant", rien ne se passe.

Si le disque indique "BOUM!", le canon est détruit et doit être retiré du jeu.

Quand le disque apposé sur le canon a été joué, le tour du canon est terminé et l'autre joueur peut tirer la prochaine carte de combat.

Le canon se défend contre toute attaque en lançant deux dés.

Le Guerrier Ogre

Le Guerrier Ogre a sa façon bien particulière de livrer combat. Chaque fois qu'une carte de combat "Ogre" est retournée, il peut se déplacer et attaquer plusieurs fois en procédant comme suit:

L'Ogre dispose d'un petit paquet de cartes "Ogre" constitué de trois cartes de déplacement et de trois cartes d'attaque. *Celles-ci sont mélangées et tirées une par une, chaque fois que l'Ogre entre en action.* Pour chaque carte de déplacement retournée, l'Ogre peut se déplacer d'une case; pour chaque carte d'attaque retournée, il peut attaquer n'importe quel adversaire occupant une case adjacente à la sienne. L'Ogre attaque et se défend selon la règle de jeu normale.



Quand la dernière carte "Ogre" a été retournée, la carte de combat suivante peut être tirée et le jeu se poursuit.

Toute blessure infligée à l'Ogre durant les combats réduit d'autant sa capacité à se mouvoir et à attaquer. Pour chaque jeton "crâne" reçu, il perd une carte, tirée au hasard, sur les six qu'il possède. Quand il a accumulé les six jetons "crâne", il est éliminé et retiré du jeu.

La Tour

Le premier joueur à atteindre la Tour peut en prendre possession et disposer ainsi d'un site stratégique. Il ne peut y avoir qu'une seule unité à la fois sur la Tour.

Le joueur impérial ne peut mettre en garnison dans la Tour que ses Hommes d'armes, Arbalétriers ou Archers. Les Forces du Chaos peuvent mettre toutes leurs unités en garnison dans la Tour à l'exception des Champions du Chaos, des Monteurs de Loups et du guerrier Ogre.

L'unité stationnée sur la Tour peut lancer un dé de combat supplémentaire quand elle attaque ou se défend. Toute unité qui en attaque une autre stationnée sur la Tour lance un dé de combat en moins que d'ordinaire.

Un joueur peut éliminer une unité située sur la Tour afin d'en prendre possession.

Les disques "canon" affectent l'unité stationnée sur la Tour selon la procédure normale du jeu. Cependant, toute explosion, frappant une unité se trouvant sur la Tour endommagera la Tour elle-même.

Chaque fois que la Tour est touchée par une explosion de canon, elle reçoit un jeton "décombre". Elle ne peut pas être endommagée par un "boulet de canon ricochant".

Quand la Tour a été touchée trois fois, elle est détruite et retirée du jeu.



Scénarios de Combat

Les scénarios de combat se jouent selon les mêmes règles que précédemment. Bien qu'ils puissent se jouer dans n'importe quel ordre, il est toutefois plus amusant de les jouer dans l'ordre indiqué et réaliser ainsi une campagne. Si vous ne souhaitez pas faire une campagne, mais seulement jouer l'un des scénarios proposés, il vous suffit de préparer le champ de bataille conformément au scénario choisi et de conduire les combats selon les explications données dans le scénario.

Chaque scénario comporte un plan qui indique l'endroit où se trouvent les éléments de terrain et où les armes doivent être déployées. Certains scénarios ont aussi leurs règles propres qu'il convient de suivre pendant le conflit.

Faire une campagne

Une campagne a pour objectif premier la victoire finale. Gagner une bataille ne suffit pas pour gagner la guerre. Il est de même possible de perdre ou une ou deux batailles au cours d'une campagne et de gagner quand même la guerre.

Après avoir joué chaque scénario, le vainqueur se voit accorder un nombre donné de points de campagne. Notez le nom du vainqueur dans le journal de campagne; à la fin de la campagne, totalisez les points obtenus par chacun des joueurs afin de déterminer le vainqueur.

Unités d'élite

Lors d'une campagne de guerre, toute unité qui survit à une bataille devient une unité d'élite. Toute unité encore en jeu à la fin d'une bataille mérite un jeton "unité d'élite", qui se place dans la fente prévue à cet effet dans le coin gauche du socle de l'unité. Une unité d'élite qui survit à une bataille ne reçoit pas un deuxième jeton, mais conserve celui qu'elle possède.

Les unités d'élite opèrent comme précédemment. Cependant, chaque fois qu'une unité d'élite est engagée dans un combat, elle peut lancer un dé supplémentaire quand elle attaque **ET** quand elle se défend.

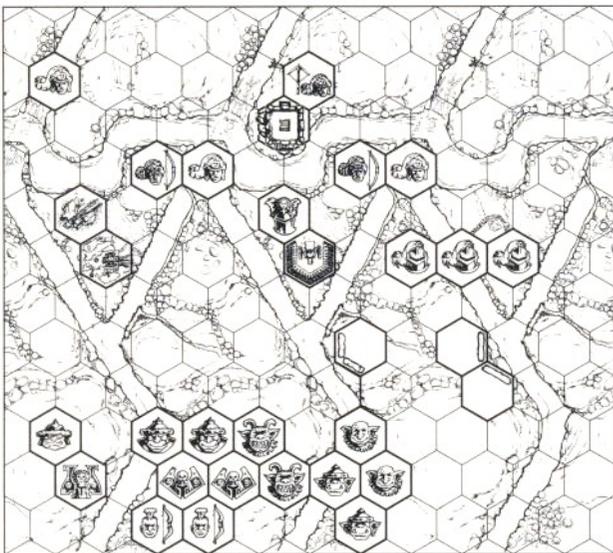
Journal de Campagne

JEU DE CAMPAGNE

		1	2	3	4
La bataille des frontières	1 point	5			
La bataille du fleuve Tengen	1 point				
La bataille sur la route de Grunburg	1 point				
La bataille des plaines	3 points				
La bataille d'Altdorf	5 points				

La bataille des frontières

Gorefist le pillard a franchi la frontière avec son armée du Chaos et rien n'est épargné sur son passage. Le Grand Duc Ferdinand, l'un des commandants les plus décorés de l'Empire est en train de lever une armée impériale. Il faut absolument empêcher Gorefist d'atteindre et de s'emparer de l'une des tours de guet frontalière, car il aurait alors une solide emprise dans le Reikland. Il vous incombe donc de tout faire pour que Gorefist n'atteigne pas son objectif.



Préparation

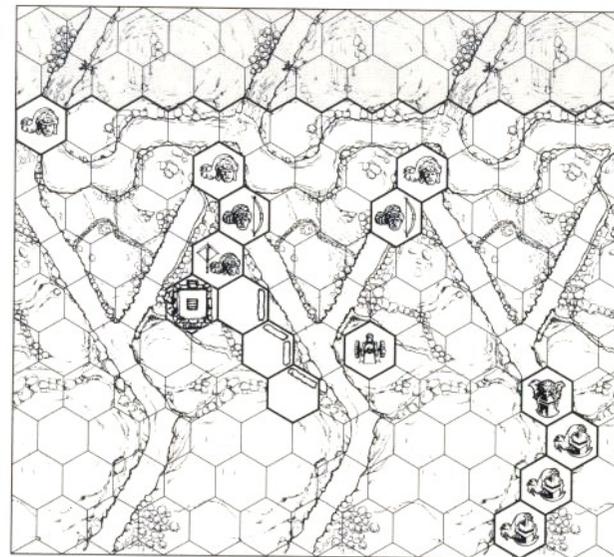
Préparez le champ de bataille selon les indications figurant sur le plan, mais ne placez pas les unités sur le tapis de jeu au début de la partie. Placez-les sur le champ de bataille la première fois que l'une de leurs cartes de combat est tirée. L'unité (ou les unités) figurant sur la carte peut être placée sur n'importe quelle case vide se trouvant dans la région prévue pour le déploiement de cette armée. Une unité qui vient d'être placée sur le tapis de jeu ne peut ni se déplacer ni attaquer avant que sa prochaine carte soit tirée. Le jeu se poursuit conformément à la règle de jeu normale jusqu'à ce qu'une des armées soit éliminée.



La bataille du fleuve Tengen

Les hordes de Gorefist ont envahi les régions frontalières et ont atteint le fleuve Tengen, dernier obstacle d'importance sur leur route. Une fois qu'elles auront franchi le fleuve, elles seront au coeur du Reikwald et à seulement un jour de marche de Grunburg, la capitale provinciale. De l'issue de cette bataille dépend le sort de la ville.

L'Armée du chaos



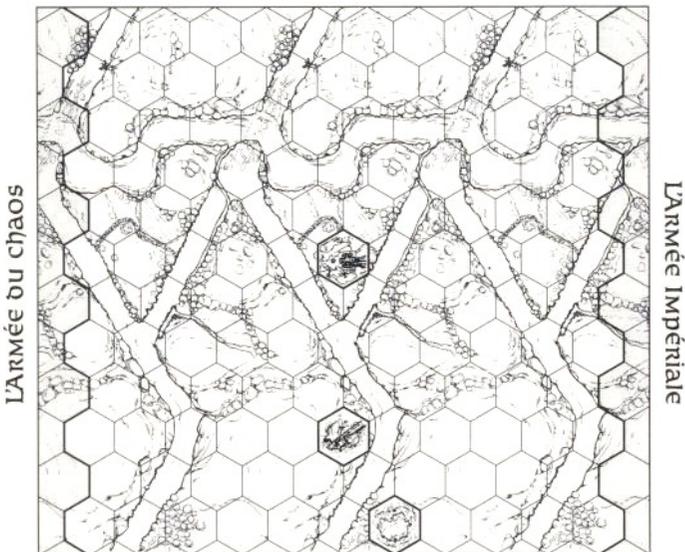
Préparation

Préparez le champ de bataille selon les indications figurant sur le plan. Le joueur impérial doit placer ses unités aux emplacements indiqués. Ensuite, le joueur du Chaos pourra faire de même. Les unités du Chaos peuvent être placées sur n'importe quelle case dans la région marquée en gris. Mélangez les cartes de combat et jouez conformément à la règle de jeu normale, jusqu'à ce qu'une des armées soit éliminée.



La bataille sur la route de GRUNBURG

L'armée de Gorefist a franchi le fleuve Tengen et écrasé l'armée du Grand Duc Ferdinand. Les hordes du Chaos marchent à grand train vers Grunburg dans l'espoir d'y arriver avant que de nouvelles forces impériales soient envoyées d'Altford. Vous n'avez plus le temps de lever une armée: toute nouvelle force impériale se présentant doit être immédiatement lancée dans la bataille.



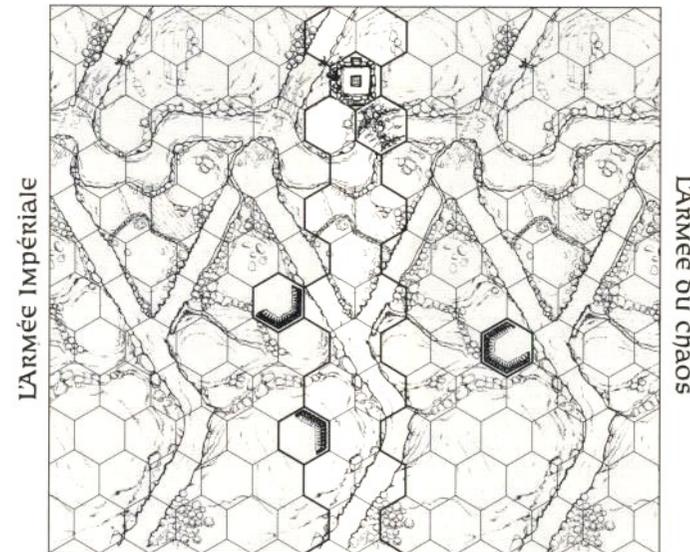
Préparation

Préparez le champ de bataille selon les indications figurant sur le plan, mais ne placez pas les unités sur le tapis de jeu au début de la partie. Placez-les sur le champ de bataille la première fois que l'une de leurs cartes de combat est tirée. L'unité (ou les unités) figurant sur la carte peut être placée sur n'importe quelle case vide se trouvant dans la région prévue pour le déploiement de cette armée. Une unité qui vient d'être placée sur le tapis de jeu ne peut ni se déplacer ni attaquer avant que sa prochaine carte soit tirée. Le jeu se poursuit conformément à la règle de jeu normale jusqu'à ce qu'une des armées soit éliminée.



La bataille des plaines

Grunburg est tombé et des espions du Chaos présents sur les lieux ont laissé perfidement les portes de la ville grandes ouvertes. Une armée impériale est en marche pour venger la chute de la ville. Gorefist et ses hommes vont à son encontre. Tandis que le conflit se prépare, un épais brouillard monte des berges du fleuve Reik et enveloppe totalement le champ de bataille. Quand il se lève, les deux armées se retrouvent face à face dans les plaines du Reikwald.



Préparation

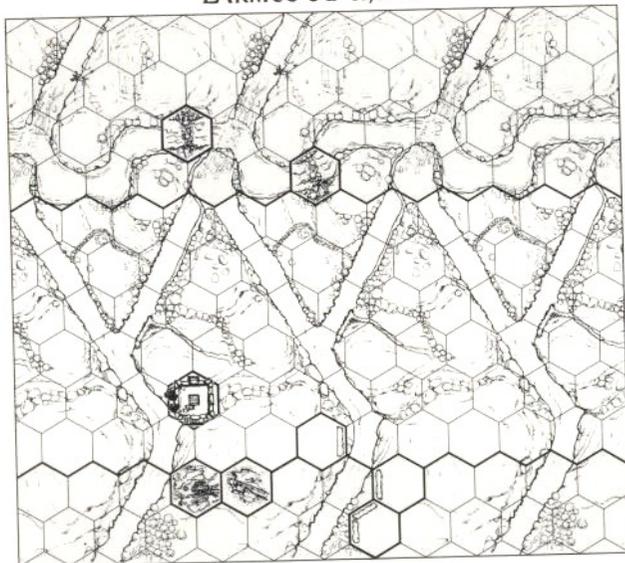
Préparez le champ de bataille selon les instructions figurant sur le plan. Chaque joueur prend les jetons correspondant aux unités de son armée. Les deux armées sont ensuite déployées normalement, les joueurs procédant à tour de rôle. Toutefois, au lieu de placer les unités sur le tapis de jeu, les joueurs ne placeront, faces cachées, que les jetons correspondant aux unités. Ensuite, les jetons seront retournés puis remplacés par les unités elles-mêmes. Mélangez les cartes et jouez en suivant la règle de jeu normale, jusqu'à ce qu'une des armées soit éliminée.



La bataille d'Altdorf

La campagne touche à sa fin: l'armée de Gorefist se tient devant les portes d'Altdorf, la capitale impériale. Toutes les forces impériales restantes ont été réquisitionnées pour défendre la ville. Le destin de l'empire dépend de l'issue de cette bataille.

L'ARMÉE DU CHAOS



L'ARMÉE IMPÉRIALE

Préparation

Préparez le champ de bataille selon les instructions figurant sur le plan et placez normalement les unités sur le tapis de jeu. Mélangez les cartes de combat et jouez en suivant la règle de jeu normale, jusqu'à ce qu'une des deux armées soit éliminée.



CARTES COMBAT DES FORCES DU CHAOS



Goblines et Orcs



Goblines, Champions du Chaos et Hommes-Bêtes



Goblines et Monteurs de Loup



Guerriers du Chaos, Champions du Chaos et Archers du Chaos



Hommes-Bêtes, Orcs, et Goblines



Guerriers du Chaos, Hommes-Bêtes, Orcs, Archers du Chaos et Goblines



Goblines, Hommes-Bêtes, et Monteurs de loup



Monteurs de Loup, Double Déplacement (Voir page 11)



Champions du Chaos et Monteurs de Loup



Déplacement de l'armée entière (Voir page 11)



Archers du Chaos et Champions du Chaos



Champions du Chaos (Voir page 13)