

RÉFÉRENCES

LE TOUR

1. DÉBUT DU TOUR
2. PHASE DE MOUVEMENT
3. PHASE DE MAGIE
4. PHASE DE TIR
5. PHASE DE CORPS À CORPS

PHASE DE MOUVEMENT

1. **DÉCLARATION DES CHARGES**
Si vous voulez que vos troupes chargent l'ennemi, vous devez le déclarer au tout début de la phase de mouvement.
2. **RALLIEMENT DES TROUPES EN FUITE**
Vous pouvez tenter de rallier vos troupes en fuite après avoir déclaré vos charges.
3. **MOUVEMENTS OBLIGATOIRES**
Déplacez vos troupes soumises à une règle de mouvement obligatoire.
4. **MOUVEMENTS DE CHARGE**
Déplacez les troupes qui chargent et effectuez les autres mouvements qui peuvent en résulter.
5. **AUTRES MOUVEMENTS**
Déplacez le reste de vos troupes.

PHASE DE TIR

- Déclarez les distances de tir de toutes vos armes à estimation.
- Résolvez les tirs de ces dernières, dans l'ordre que vous désirez.
- Résolvez les tirs de toutes vos unités ne demandant pas d'estimation de portée, dans l'ordre que vous désirez.
- L'adversaire doit effectuer les tests de *panique* requis (voir le chapitre Psychologie, page 48 du livre de règles).

Capacité de Tir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Résultat à obtenir	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Modificateurs au Jet pour Toucher

- +1 Tir sur une *grande cible*
- 1 Tir en mouvement
- 1 *Maintenir sa position & tirer*
- 1 Tir à longue portée
- 1 Tir sur une figurine isolée ou des *tirailleurs*
- 1 Cible à couvert léger
- 2 Cible à couvert lourd

7+ Pour Toucher

Résultat requis pour toucher	Jets de dés requis
7	6 suivi de 4, 5 ou 6
8	6 suivi de 5 ou 6
9	6 suivi de 6
10	Impossible!

PHASE DE CORPS À CORPS

- Choisissez l'un des combats et résolvez-le selon la séquence détaillée ci-dessous.
- Choisissez un autre combat et résolvez-le.
- Continuez jusqu'à ce que tous les combats soient résolus.

COMMENT RÉSOUDRE UN COMBAT

1. Jouer le Combat

Les figurines en contact socle à socle avec l'ennemi se battent, comme expliqué dans les règles qui suivent.

2. Résultat du Combat

Déterminez quel camp gagne le combat, et avec quelle marge. Si le combat ne se termine pas en égalité, l'un des deux camps l'aura perdu d'1 point ou plus.

3. Test de Moral

Toutes les unités du camp qui a perdu doivent effectuer un test de *moral*.

Celles qui échouent sont *démoralisées* et s'enfuient.

4. Fuite & Poursuite

Les unités *démoralisées* s'enfuient.

Les unités dont l'adversaire a été démoralisé et s'est enfui lors de ce tour peuvent poursuivre ce dernier pour le détruire.

5. Réorganiser les Rangs

Les unités impliquées sont réorganisées, prêtes à continuer à se battre.

BONUS AU RÉSULTAT DE COMBAT

Situation	Bonus
Rangs supplémentaires	+1 par rang en plus du premier (maximum+3)
Supériorité numérique	+1
Grande Bannière de l'Armée	+1
Étendard de Régiment	+1
Position surélevée	+1
Attaque de flanc	+1
Attaque de dos	+2
Carnage	+1 par blessure en plus (maximum+5)

SAUVEGARDE D'ARMURE

Sans armure	Aucune
Armure légère	6+
Armure lourde	5+
Bouclier	+1
Caparaçon	+1
Monté	+1

Modificateurs de Sauvegarde d'Armure

Force de la touche	Modificateur
3 ou moins	Aucun
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9	-6
10	-7

TABLEAU DES JETS POUR TOUCHER

		Capacité de Combat de l'Adversaire									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Capacité de Combat de l'Attaquant	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

TABLEAU DES JETS POUR BLESSER

		Endurance de l'Adversaire									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Force de l'Attaquant	1	4	5	6	6	N	N	N	N	N	N
	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N	N
	3	2	3	4	5	6	6	N	N	N	N
	4	2	2	3	4	5	6	6	N	N	N
	5	2	2	2	3	4	5	6	6	N	N
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	N
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4



PHASE DE MAGIE

1. Générer les dés de Pouvoir & les dés de Dissipation
2. Lancer un sort
3. Dissiper le sort
4. Succès ou échec du sort
5. Répétez les étapes 2 à 4
6. Dissipation des sorts restés en jeu

NOMBRE MAX. DE DÉS POUR LANCER

Niveau du Sorcier	Nombre Max. de Dés
Niveau 1	2
Niveau 2	3
Niveau 3	4
Niveau 4	5

DÉS DE POUVOIR

Le joueur dont c'est le tour génère ses dés de pouvoir comme suit :

Dés de Pouvoir communs :	2 dés
Chaque Sorcier Niveau 1 :	1 dé
Chaque Sorcier Niveau 2 :	2 dés
Chaque Sorcier Niveau 3 :	3 dés
Chaque Sorcier Niveau 4 :	4 dés

DÉS DE DISSIPATION

Le joueur dont c'est le tour génère ses dés de dissipation comme suit :

Dés de Dissipation communs :	2 dés
Nains :	+2 dés
Chaque Maître des Runes :	+1 dé
Chaque Seigneur des Runes :	+2 dés
Pour chaque Sorcier Niveau 1 :	+1 dé
Pour chaque Sorcier Niveau 2 :	+1 dé
Pour chaque Sorcier Niveau 3 :	+2 dés
Pour chaque Sorcier Niveau 4 :	+2 dés

TABLEAU DES FIASCOS

2D6 Résultat

- 2 Le sorcier est immédiatement éliminé et retiré du jeu, quelles que soient les protections d'éventuels objets magiques ou règles spéciales dont il aurait pu bénéficier. Les figurines en contact (y compris le monstre qui lui servait de monture ou le char dans lequel il avait pris place) subissent une touche de Force 10 sans sauvegarde d'armure.
- 3-4 Le sorcier et toute figurine en contact, y compris le monstre qui lui sert de monture ou le char dans lequel il a pris place, subissent chacun une touche de Force 6 sans sauvegarde d'armure.
- 5-6 Le joueur adverse peut immédiatement lancer l'un de ses sorts. Aucun jet de dés n'est requis, le sort est automatiquement lancé, le joueur dont c'est le tour peut cependant tenter de le dissiper en puisant dans ses dés de Pouvoir en guise de dés de Dissipation. Il doit pour ce faire obtenir un résultat suffisant pour battre la valeur de lancement de base du sort.
- 7 Le sorcier subit une touche de Force 2 sans sauvegarde d'armure, perd les dés de Pouvoir qu'il lui restait et ne peut rien faire d'autre durant cette phase de magie.
- 8-9 Le sorcier subit une touche de Force 4 sans sauvegarde d'armure, tout sort resté en jeu sur l'ensemble du champ de bataille est dissipé et la phase de magie prend fin. Les dés de Pouvoir ou de Dissipation éventuellement stockés dans des objets magiques sont perdus.
- 10-11 Le lanceur subit une touche de Force 8 sans sauvegarde d'armure et perd un niveau de sorcellerie (le sort perdu est celui qu'il avait tenté de lancer). Si le niveau du sorcier tombe à 0, il n'est plus considéré comme un sorcier, n'est plus capable d'utiliser les éventuels objets cabalistiques qu'il porte (voir la section sur les objets magiques) et ne génère plus ni dés de Pouvoir ni dés de Dissipation.
- 12 Le sort est lancé avec *Pouvoir Irrésistible*, mais le sorcier oublie ensuite la formule magique et ne peut plus lancer ce sort de toute la partie.