

INTRODUCTION

La Bataille pour le Magnamund est un jeu d'escarmouche vous plaçant à la tête d'une armée fantastique dans le monde palpitant de Loup Solitaire.

Vous pouvez choisir d'incarner l'héroïque et noble commandant de l'armée du Sommerlund ou bien les terrifiants Maîtres des Ténèbres et leurs hordes de Gloks. Vous pouvez jouer les combats inclus dans le Livre des Scénarios (actuellement uniquement disponible en VO sur le site de Megara Entertainment), créer vos propres situations, ou encore reproduire une des scènes de bataille des livres-jeu Loup Solitaire écrits par Joe Dever et illustrés par Gary Chalk.

Les aventures de Loup Solitaire sont situées dans le Magnamund, un univers d'heroic fantasy où d'immenses armées s'affrontent sans relâche dans un éternel combat du Bien contre le Mal.

Loup Solitaire est le dernier des Kaï, un ordre de moines-chevaliers dédiés à la lutte contre les Maîtres des Ténèbres et à la protection des contrées nordiques du Sommerlund contre les forces du Mal. L'histoire de Loup Solitaire commence lors de la destruction du Monastère Kaï. Alors jeune initié, Loup Solitaire devra rallier la capitale du Sommerlund au beau milieu d'un pays en guerre, afin d'offrir ses services au Roi.

Ce jeu de base met en scène le combat armé et la magie de combat. Les pions de jeu représentent les armées Humaines du Sommerlund et les goblinoïdes Gloks, force principale des armées des Maîtres de Ténèbres. Des cartons supplémentaires de pions à paraître chez Megara Entertainment introduiront les différentes races du Magnamund, tel que les maléfiques Drakkarim et les guerriers Nains du royaume de Bor.

Tous les combattants du jeu sont représentés par des figurines en carton détaillées, dessinées par Gary Chalk, célèbre illustrateur original de la série. Si vous désirez cependant remplacer ces pions par d'autres figurines miniatures, sachez que les plateaux de jeu ont été spécifiquement conçus pour accueillir des personnages de 28mm.

Si vous souhaitez jouer une partie courte, vous pouvez n'utiliser que deux joueurs. Pour une partie de grande envergure, il est également possible d'assembler plusieurs jeux et extensions afin de faire participer un nombre important de joueurs dans les deux camps. Chaque joueur peut facilement diriger sa propre brigade de trois ou quatre unités ainsi qu'un ou deux héros.

Étant donné que les règles vous permettent de jouer aussi bien avec des personnages individuels qu'avec des hordes entières (dans les deux cas vous résolvez les pertes par un seul jet de pourcentages) les grandes parties se déroulent aussi rapidement que les plus petites !

LES PIONS DE JEU

Chaque joueur contrôle une armée de soldats miniatures. Ces troupes sont représentées par les pions de jeu en carton. Chaque pion a un avant, deux côtés, et un arrière. Le soldat fait face à l'avant de la pièce, et son dos est à l'arrière. Vous n'avez qu'à monter les pions sur leurs socles en plastique et ils seront prêts à l'usage !

Chaque pion représente un individu avec ses armes et armures. Le joueur ne peut pas déclarer que le pion utilise des équipements différents de ceux visibles durant le jeu. Ces informations sont présentes sur la Feuille de Jeu pour chaque race, avec les valeurs détaillées des armes et armures.

Certains pions de jeu ont une arme qui ne peut être utilisée qu'en combat rapproché. D'autres ont des armes de jet, tel que des arcs ou arbalètes. Naturellement, celles-ci sont utilisées pour tirer sur des ennemis à distance, tandis que l'arme secondaire sert au combat rapproché. Il n'y a pas de pénalité pour passer d'une arme à une autre.

Les soldats normaux des deux camps sont organisés en unités de combattants du même type. Les héros sont des individus uniques possédant des compétences et pouvoirs spéciaux.

LES FEUILLES DE JEU

Chaque type de créature représenté dans le jeu a sa propre Feuille de Jeu. Il y a une feuille pour les Humains, une pour les Gloks, les Gourgaz, et ainsi de suite. En plus des informations relatives aux capacités de combat de la créature, la feuille précise également son alignement.

Les êtres Mauvais vont toujours chercher à faire progresser la cause du Mal, tandis que les êtres Bons n'agiront que pour le Bien. Les créatures Neutres quant à elles se rangeront plutôt du côté qui leur apporte le plus de bénéfice.

Ainsi vous pouvez regrouper des créatures bonnes et neutres, ou bien neutres et Mauvaises ensemble. Vous ne pourrez en revanche jamais avoir de créatures bonnes et mauvaises unies dans la même armée. Les Feuilles de Jeu contiennent toutes les informations nécessaires pour chaque race du jeu.

Nous reviendrons sur l'utilisation des Feuilles de Jeu plus tard.

LES CARTES HÉROS

Les Héros individuels sont des personnages pouvant être bons, mauvais, ou neutres. Ils sont représentés par une Carte Héros spéciale et un pion de jeu. Le pion est placé sur le plateau et se déplace de la même façon que les autres, mais en tant qu'individu il peut ignorer les règles de cohérence d'unités. Loup Solitaire et les autres seigneurs Kaï sont toujours considérés comme des héros et représentés par une Carte Héros.

La Carte Héros correspondante est détenue par le joueur qui le contrôle, et contient des informations additionnelles sur le personnage. Les Héros se distinguent de la masse des soldats ordinaires et les informations lisibles sur leur carte peuvent diverger des informations de la Feuille de Jeu de leur race.

Par exemple, un certain héros Humain peut se déplacer plus rapidement que le commun des soldats Humains, ou un héros Glok peut manier sa masse d'armes avec plus de puissance que le reste des guerriers des Maîtres des Ténèbres.

Dans ces cas là, les informations sur la Carte Héros sont prioritaires aux données de la Feuille de Jeu. Lors d'affrontements rapprochés ou à distance, les héros sont toujours considérés comme des Vétérans et doivent appliquer les modificateurs appropriés disponibles sur la Feuille de Jeu.

Les héros n'ont jamais besoin d'effectuer des tests de moral. Ce sont des héros... Tout de même !

LES SCÉNARIOS

Avant de commencer une partie, les joueurs doivent choisir quel scénario jouer parmi les nombreux proposés. Chacun des scénarios est unique et propose des situations différentes. Le Livret des Scénarios dresse la liste des forces en présence pour chaque partie et précise les règles spécifiques qui peuvent s'appliquer à la bataille. Certains scénarios sont plus complexes que d'autres, par conséquent il est recommandé aux joueurs de commencer par les plus simples avant de se mesurer aux aventures plus exigeantes.

Une fois le scénario choisi, il vous faut décider quel joueur représentera chaque camp. Pour cela vous pouvez lancer un dé ; le joueur qui obtient le plus haut score choisi son camp et son adversaire prend la faction opposée.

Munissez-vous des pions dont vous avez besoin pour le scénario, organisez les troupes et unités, puis placez les sur le plateau de jeu comme indiqué sur le Livret de Scénario. La bataille peut désormais commencer. Avant de jouer chaque participant devrait lire les détails du scénario attentivement, de façon à connaître les conditions de victoire de chaque faction. Il ne s'agit pas toujours de simplement éliminer le plus d'ennemis possible.

LES PLATEAUX DE JEU

Les plateaux de terrain modulables représentent les différents environnements que l'on trouve dans les contrées nordiques du Magnamund. Ils peuvent s'assembler de nombreuses façons pour former différents champs de bataille.

Chaque case contient un type de terrain spécifique. Les caractéristiques du terrain sont importantes dans le jeu. Certaines cases peuvent fournir un abri pour mettre vos troupes à couvert, d'autres rendent le déplacement plus difficile et ralentissent vos troupes.

LES TYPES DE TERRAIN

Terrain ouvert : L'environnement le plus commun du jeu, qui couvre la majorité de la surface. Il peut s'agir de plaine, de route, de pavés, ou de planches de bois.

Pentes : Naturellement les pentes ont un haut et un bas. La partie haute se distingue par ses contours plus épais tandis que le bas de la pente présente des traits plus fins.

Marécage : Terrain instable et humide. Peu accueillant, et difficile à traverser.

Broussailles : Une zone de buissons sauvages, de ronces et de sous-bois épars. Les broussailles sont également difficiles à traverser, et offrent aux unités une couverture relative. Les cultures sont considérées comme de la broussaille également.

Rochers : Il peut s'agir de formations naturelles ou bien de bâtiments en ruine. Les rochers ralentissent le déplacement mais permettent aux pions de se mettre à couvert.

Arbres : Les arbres varient en taille. Ils font obstacle au déplacement des pions mais offrent une couverture.

Marches : Comme les pentes, les escaliers présentent un dénivelé. Le haut est reconnaissable à l'épaisseur de ses traits.

Murets : Les murets entourent les champs et les jardins. Ils fournissent une couverture aux unités mais sont difficiles à franchir.

Barrières : Les barrières sont faites de rails ou de plaques en bois. Les unités peuvent se réfugier derrière mais elles ralentissent également le mouvement.

Murs : Les murs dépassent la hauteur d'un homme et il est impossible de voir au travers. Certaines créatures sont capables de les escalader si la largeur le permet.

Remparts : Une épaisse muraille, assortie d'un chemin de ronde au sommet du mur côté intérieur. Une échelle est nécessaire pour franchir cet obstacle. Les unités se déplacent aisément sur le chemin mais ne peuvent en descendre qu'au moyen d'une échelle ou d'escaliers.

Porte : Entrée de taille standard pouvant être traversée par les personnages de gabarit approprié.

Grande porte : Une entrée au moins deux fois plus large qu'une porte standard.

Fenêtre : Les fenêtres sont des points stratégiques offrant aux unités un poste d'observation avantageux, permettant de tirer sur les ennemis. Certaines unités sont capables de franchir les fenêtres.

Meurtrières : On les trouve dans les forteresses. Elles sont conçues pour l'observation et le tir, et sont trop étroites pour être traversées par des personnages.

Eau : Le cours d'eau est normalement infranchissable, mais la plupart des pions peuvent s'aventurer dans les cases peu profondes, adjacentes à la terre ferme. Certaines créatures plus imposantes, comme les Gourgaz, s'y meuvent avec plus d'aisance.

Haies : Les haies sont aussi hautes que les murets et les barrières. De la même façon, elles ralentissent le mouvement et offrent une couverture.

Certains types de terrains détaillés dans cette liste ne sont pas visibles sur les plateaux de jeu de cette édition. Il s'agit de terrains spéciaux qui seront imprimés sur des plateaux différents dans le futur. Les inclure dans cette liste nous permet de nous assurer qu'il ne sera pas nécessaire pour les joueurs de changer les Feuilles de Jeu plus tard pour s'accommoder aux nouveautés.

CHAPITRE 1 : COMMENCER A JOUER

Vous avez besoin de deux dés à 10 faces pour déterminer les pertes occasionnées en combat, qui sont exprimés en pourcentages. Pour désigner un seul dé à 10 faces dans ces règles, nous utiliserons la nomination 1D10. Pour créer un pourcentage, lancez un dé de couleur pour les dizaines, et un dé blanc pour les unités, de façon à obtenir un chiffre compris entre 1 et 100. Cette utilisation de deux dés à 10 faces sera référée comme 1D100. Vous aurez également besoin d'un dé à 6 faces, abrégé en 1D6.

Les plateaux de jeu doivent être disposés conformément au scénario que vous souhaitez jouer. Si vous créez votre propre scénario, nous recommandons de modeler votre terrain de façon à ce que de nombreux éléments de décor occupent l'espace et offrent une couverture aux personnages. Si vous jouez un scénario existant, il vous sera précisé quels héros dirigent chaque faction. Dans le cas d'un scénario personnalisé, c'est à vous de désigner une pièce comme commandant de chaque camp. Le commandant est censé être un Héros, mais vous êtes libre de choisir n'importe quel personnage. Vous pouvez équilibrer la partie en opposant un petit groupe de vétérans d'un côté à un nombre important de troupes standards en face.

DÉPLOIEMENT

Dans le Livret des Scénarios, le déploiement des troupes est inclus dans les instructions. Si toutefois vous ne voulez pas jouer un scénario particulier et plutôt un affrontement rapide, assignez aux deux camps une zone de déploiement. Nous recommandons une bande de 4 cases de profondeur, stoppant à 4 cases des coins du plateau. Chaque camp peut déployer ses troupes à son gré dans sa zone assignée.

TROUPES CACHÉES

Les pions de jeu commençant la partie dans des bois, des bâtiments, derrière des collines, ou tout autre endroit où ils seraient considérés comme invisibles par l'ennemi, n'ont pas besoin d'être placés sur le plateau dès le début. Ils doivent être conservés de côté par le joueur, qui notera la position qu'il leur a assigné. Le joueur les placera sur la table si elles ouvrent le feu, si elles se déplacent à découvert, ou si elles sont désormais visibles par les pions ennemis, suite à un mouvement adverse.

ORGANISER VOS TROUPES EN UNITÉS

Les troupes du jeu sont organisées en unités regroupant des pièces identiques. Par exemple, vous pouvez avoir une unité de 5 Gloks ou de 8 Humains. L'effectif de soldats dans chaque unité et leur type dépendra du scénario auquel vous jouez. En feuilletant le Livret de Scénarios vous vous apercevrez que de nombreuses unités sont impliquées dans chaque scénario. Plus l'unité est importante, plus elle peut souffrir de pertes avant de devoir effectuer un test moral.

Le niveau d'entraînement de chaque unité est précisé dans chaque scénario. Les différents niveaux sont Faible, Standard et Vétéran.

Les troupes de niveau Vétéran ont reçu un entraînement supérieur à la moyenne, et sont plus expérimentés. Ils ont un meilleur moral, et sont plus efficaces au combat que les autres soldats.

Les troupes standards représentent la masse de toute armée. Ils sont entraînés mais moins que les vétérans. Ainsi, ils combattent assez bien et plutôt bravement, mais ne sont pas aussi indispensables que leurs supérieurs.

Les troupes faibles n'ont que peu d'expérience martiale, sinon aucune. Ils ne sont guère efficaces au combat et ont le moral fragile.

COHÉSION DES UNITÉS

Les joueurs ne sont pas autorisés à séparer leurs unités au cours de la partie ; tous les pions d'une unité doivent rester ensemble. C'est la cohésion des unités. A la fin de la phase de mouvement de chaque tour, l'unité doit former une ligne continue ou un bloc de cases adjacentes. Aucune pièce ne peut être placée de façon à laisser un espace vide dans l'unité. Si un trou résulte d'une perte suite à une attaque, l'unité devra se reformer durant la prochaine phase de mouvement. Chaque case est voisine de 9 autres - la cohésion d'une unité doit se faire dans ces cases adjacentes. Les héros sont représentés par une carte spécifique, que détient le joueur concerné, et par un pion sur le plateau de jeu. Les monstres sont de grandes créatures uniques qui, comme d'autres races, ont leur propre Fiche de Jeu. Les héros et les monstres ne sont pas sujets à la cohésion d'unités : ils sont libres de leurs mouvements en tant qu'individus. Les pions A à I sont dans un groupe cohésif. I est placé en diagonale de E, toujours adjacent aux autres pions de l'unité. Le pion J n'est adjacent à aucun autre. Durant la prochaine phase de mouvement, J devra se déplacer de façon à reformer la cohésion de l'unité.

COHÉSION DES UNITÉS - REGLE ALTERNATIVE

Les joueurs plus expérimentés, en accord avec leurs adversaires, pourraient préférer la règle qui suit. Elle autorise les troupes à agir dans un ordre libre et un déploiement plus ouvert, mais demande plus d'attention pour ne pas perdre le fil. Les joueurs n'ont pas le droit de diviser leurs unités pendant la partie. Une fois la phase de mouvement terminée pour une unité, elle doit former une ligne ou un bloc espacé d'une case* maximum entre chaque pion. Aucun pion ne peut être placé de façon à former un écart plus important entre deux individus d'une même unité. Si un écart de plus d'une case survient suite à une attaque provoquant des victimes, l'unité devra se reformer durant sa prochaine phase de mouvement. *Une case inoccupée par un autre pion de la même unité. La case peut cependant être occupée par n'importe quel autre élément, ennemi compris.

UNITÉ EN ORDRE LIBRE

A, B, C, et D ne sont séparés que par une case les uns des autres, directement ou indirectement. Cela signifie qu'ils respectent la contrainte d'espacement de la règle alternative. E, en revanche, est à 2 cases du pion le plus proche, D. Lors de la prochaine phase de mouvement, D doit se déplacer pour faire en sorte qu'une seule case ne le sépare des autres.

TOUR DE JEU

Bien que le flux d'événements sur un champ de bataille réel soit continu, l'action sur ce plateau est divisée en un certain nombre de tours. Chaque joueur lance 1D10, et le score obtenu représente le niveau d'initiative de leur camp ou faction pour le tour à venir. Si deux joueurs obtiennent un résultat identique, ils doivent tout deux relancer jusqu'à obtenir deux scores différents. Ceci doit être accompli avant chaque tour de jeu. Vous vous assurez ainsi que l'initiative vaque d'un joueur à l'autre, de façon plus imprévisible. Le joueur à l'initiative la plus haute devient le joueur rouge pour le tour à venir, et le perdant sera le joueur bleu. Si vous jouez une partie importante avec un grand nombre de participants de chaque côté, alors le « joueur bleu » dans l'ordre de jeu devient le « côté bleu » et le « joueur rouge » devient le « côté rouge ». Tout les joueurs d'un camp suivent le déroulement normal de la séquence de jeu, mais doivent tous se déplacer et attaquer durant la même phase. Ceci dans l'ordre qui leur convient.

LA SÉQUENCE DE JEU

Un tour de jeu se compose de cinq phases, qui se déroulent obligatoirement dans l'ordre suivant.

1. **Tir 1.** Tout les pions « rouges » équipés d'armes à distance (fronde, javelot, arc, arbalète, arquebuse) peuvent faire feu sur des cibles à leur portée. Les blessures des Seigneurs Kaï, monstres, et héros sont notées. Les pions morts sont retirés de la partie. Puis toute pièce « bleue » survivante peut à présent faire feu en retour.
2. **Mouvement.** Le joueur rouge peut déplacer autant de pions rouges qu'il le souhaite, dans la limite de leurs mouvements respectifs autorisés, et dans la mesure où ils ne sont pas adjacents à un pion ennemi. Si une pièce est en contact avec un adversaire, alors ils sont considérés comme étant en combat. C'est ensuite au joueur bleu de faire de même.
3. **Tir 2.** Toute pièce rouge non-adjacente à un ennemi et équipée d'une arme à distance (fronde, javelot, arc court ou long) peut tirer à nouveau. Les arbalétriers et arquebusiers peuvent également faire feu, à condition de ne pas l'avoir déjà fait lors de la première phase de tir. Les blessures des Seigneurs Kaï, monstres, et héros sont notées. Les pions morts sont retirés de la partie. Les pièces bleues pareillement équipées ont ensuite la possibilité de tirer en retour. Les autres armes à projectile sont considérées comme « en train de recharger ».
4. **Combat.** Les pièces rouges en contact avec des ennemis peuvent engager le combat et attaquer l'ennemi. Les blessures des Seigneurs Kaï, monstres, et héros sont notées. Les pions morts sont retirés de la partie. Les pièces bleues ont ensuite le droit de répliquer et d'attaquer les pièces rouges qui leur sont adjacentes.
5. **Morale.** Les unités rouges ayant besoin d'effectuer un test de moral, le font maintenant. Si le résultat implique une retraite ou une déroute, il est mis en application immédiatement. Toute unité bleue au moral vacillant suit la même procédure.

CHAPITRE 2 : ATTAQUE A DISTANCE

TIRER

Les troupes équipées en conséquence peuvent tirer durant les phases prévues à cet effet, à condition de ne pas être engagé en combat rapproché.

Les troupes utilisant des armes à cadence plus élevée tel que les frondes ou les arcs peuvent tirer deux fois par tour. Pour les autres armes plus longues à recharger, leurs utilisateurs ne peuvent les actionner que lors d'une seule des deux phases de tir.

La portée maximum des armes est donnée sur la Fiche de Jeu de l'unité concernée, en dessous du tableau des armes. Le tableau indique les portées courtes et longues de chaque arme. Toutes les distances sont données en nombre de cases. Par exemple, un archer Humain peut tirer à l'arc long sur une portée de 20 cases. Les cases sont comptées entre l'attaquant et la cible, incluant la case occupée par la cible. Contrairement aux troupes mobiles (voir Chapitre 5 du livre de règles), compter en diagonale ne change pas la portée.

La portée minimum des armes à projectile est de 2. Une distance de 1 implique que les pions sont adjacents, et dont automatiquement engagés en combat rapproché, et dans l'incapacité de tirer.

Les troupes ne peuvent faire feu que sur des cibles qui leur sont visibles. Plusieurs types de couvertures peuvent empêcher un tireur de distinguer une cible. Voir la section Couverture pour plus de détails.

ARC DE TIR

Les troupes peuvent faire feu dans leur arc de tir. L'arc de tir d'un pion s'étend face à lui dans un angle de 45° comme montré ci-dessous. Toute cible partiellement ou entièrement présente dans cet arc est une cible légitime.

TIRER : ARC DE TIR 1

L'archer Glok peut tirer sur le Prince Pelathar car le pion se situe dans son arc de tir.

Il ne peut pas tirer sur les deux lanciers car ils sont en dehors de son arc de tir.

Il peut tirer sur le plus proche des deux cavaliers car une partie de la pièce est située dans l'arc de tir.

Il ne peut pas faire feu sur le second cavalier car il est complètement en dehors de l'arc de tir.

TIRER : ARC DE TIR 2

Lorsqu'une unité est formée en plusieurs rangs, l'arc de tir s'étend depuis l'avant de l'unité et non depuis le rang arrière.

Les arbalétriers, qui doivent être classés comme « Standard » pour tirer en rang multiples (Voir section Tir en rangs multiples), peuvent faire feu sur les chevaucheurs de loup qui sont dans leur arc de tir. Ils sont cependant incapables de tirer sur les hallebardiers, qui se trouvent en dehors de l'arc.

TIR EN HAUTEUR

Des troupes armées en conséquence ont la capacité de tirer sur des troupes évoluant à un étage inférieur. Les soldats situés en haut de collines, sur des remparts, ou en haut de tours peuvent tirer sur des troupes au sol ou sur des surfaces à un niveau inférieur.

Les troupes au sol peuvent faire feu sur des unités placées sur des pentes inférieures, tel que les bords d'une rivière. Autrement, les troupes intermédiaires empêchent le tir (à moins de faire partie d'une même unité et de tirer en rangs multiples).

TIR EN RANGS MULTIPLES

Les combattants à distance catégorisés comme « faibles » ne peuvent tirer qu'en un seul rang, étant donné qu'ils sont trop peu entraînés pour tirer en formation plus avancée. Les troupes standards ont la capacité de faire feu en deux rangs, tandis que les vétérans peuvent le faire en trois rangs. Pour cela ils doivent cependant tous faire partie d'une même unité. Les résultats des tirs sont calculés normalement.

TIR : RANGS MULTIPLES

Une unité d'archers Gloks attaque une unité de lanciers. L'unité est classé « Standard » et peut donc tirer en deux rangs. Cela signifie que A, B, C, D, E et H peuvent tirer sur la cible. F et G sont incapables de faire feu car, du point de vue de la cible, ils forment un troisième rang.

Si les archers étaient « faibles », seulement A, B et E seraient en mesure de tirer. S'ils étaient vétérans, alors ils pourraient tous tirer sur la cible.

N.B L'arc de tir s'étend jusqu'à E et non B. Même si les troupes forment un front irrégulier, E est techniquement au premier rang.

COMMENT FAIRE FEU

1. Référez vous au tableau des armes sur la Fiche de Jeu du personnage concerné. Comptez la distance en cases entre l'attaquant et sa cible, en ligne droite et en incluant la case de la cible, mais pas celle du tireur.
2. Croisez les données du type d'arme utilisée avec le type d'armure portée par la cible. Le nombre ainsi obtenu est le Pourcentage de tir Basique.
3. Référez vous à la section des modificateurs de tir sur la Fiche de jeu. Ajoutez ou défalquez tout modificateur applicable au Pourcentage de Tir Basique pour obtenir le Pourcentage de tir Modifié.
4. Si un guerrier fait feu à longue distance, divisez le Pourcentage Modifié par 2. Si nécessaire, arrondissez le résultat obtenu à l'entier le plus proche. Il s'agira du Pourcentage de tir Final.
5. Lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal au Pourcentage Final, l'ennemi est touché.

Exemple : Un archer humain tire avec son arc long sur un Glok placé à 13 cases de distance. Il s'agit donc d'une longue distance. Il est équipé d'une cotte de mailles, ce qui donne un Pourcentage basique de 17. Étant donné que le Glok s'est déplacé durant ce tour on applique un modificateur de -2, et un autre modificateur de -1 car il tient un bouclier. Le Pourcentage modifié est donc de $17-2-1 = 14$. En raison de la longue distance, le pourcentage est divisé en deux, nous arrivons à 7.

Le joueur lance 1D100 et obtient 56%, et rate donc sa cible. Un score de 7% ou moins est requis pour toucher.

EFFETS DES COUPS

Si le pion représentant un guerrier standard est touché, il est abattu et doit être retiré du plateau immédiatement. Les Héros et les Monstres ne sont pas nécessairement éliminés dès qu'ils sont touchés. Pour déterminer ce qu'il se passe quand l'un d'eux est touché par une attaque, référez vous à la section blessures des Héros, Seigneurs Kai et Monstres.

TIR MULTIPLE

Il est possible que plusieurs pions d'une même unité trouvent un ou plusieurs ennemis dans leur arc de tir, voir une unité ennemie entière, ce qui peut engendrer plusieurs attaques similaires à la suite. Parfois un seul ennemi, Héros ou Monstre important, peut aussi se trouver dans l'arc de tir d'une unité.

Un ou plusieurs membres d'une unité peuvent concentrer leur feu en additionnant ensemble leurs Pourcentages Finaux. Par exemple, une unité de 10 arbalétriers peuvent tous attaquer une même cible, ou bien diviser en plusieurs groupes. 8 et 2, ou 5 et 5 par exemple, pour tirer sur plusieurs cibles.

Cela offre à l'unité une plus grande chance de toucher une cible, mais réduit par conséquent le nombre potentiel de cibles. La moyenne de coups portés est identique dans chaque cas, donc il n'y a pas d'avantage statistique selon la méthode employée. C'est au joueur de décider si chaque action en vaut la peine, mais le jeu se déroulera bien plus rapidement en procédant avec du tir multiple.

Le tir multiple est permis selon les conditions suivantes :

6. Les tireurs font partie de la même unité.
7. Les troupes de l'unité ciblée portent des armures identiques (ou aucune) et bénéficient du même type de couverture (ou aucune).
8. Tous les tireurs font feu à portée égale.
9. Toutes les cibles doivent se trouver dans l'arc de tir de l'ensemble des tireurs.

Si le total multiple est inférieur à 100%, il s'agira des chances de réussite d'un coup unique.

Le total peut être supérieur à 100%. Si c'est le cas, le premier coup est automatique porté. Le montant restant est la chance de réussite d'un second coup. Par exemple, un pourcentage de 125% équivaut à un coup réussi automatiquement, suivi d'une seconde tentative à 25% de taux de réussite.

Si la cible est un soldat ordinaire, il est considéré abattu par le premier tir. Par conséquent un tir supplémentaire ciblera le ou les pions les plus proches de la première cible, quelle que soit leur faction. Si un choix est possible entre plusieurs pions à distance équivalente, le joueur contrôlant les cibles choisit le pion touché. Tirer dans une foule où se mêlent plusieurs factions peut s'avérer risqué.

Si la cible est un Seigneur Kai, un héros ou un monstre, alors les tirs multiples touchent tous la même cible. Il peut recevoir plusieurs blessures, ou être abattu immédiatement par un tir de plus.

CHAPITRE 3 – COMBAT

COMBAT

Un pion peut en attaquer un autre dans n'importe quelle case adjacente, diagonales comprises. En cas d'offensive par le flanc ou l'arrière, un pion peut effectuer une contre attaque. Il est évidemment très avantageux d'attaquer un ennemi par le flanc ou l'arrière. Les illustrations suivantes détaillent le front, les flancs, et l'arrière sur l'infanterie et les cavaliers.

Combat : Front/Flanc, et arrière

Différentes attaques sur un soldat monté.

Chaque guerrier ne peut lancer qu'une seule attaque par tour, à moins qu'il ne s'agisse d'un héros possédant un pouvoir spécial. Cette habileté sera indiquée sur la Carte de héros. Cependant, un pion peut être attaqué par un nombre illimité d'ennemis en même temps.

COMBAT EN RANGS MULTIPLES.

Les troupes équipées d'armes courtes ne peuvent combattre qu'en rang unique, mais certains combattants utilisant des armes longues ont la capacité de combattre en rangs multiples.

Ceci grâce à la longueur de leurs armes qui les rend effectives au-delà de la première ligne de la formation, même si les soldats se trouvent à l'arrière.

Seuls les soldats de niveau Standard et Vétéran armés de lances, hallebardes et piques ont cette capacité, dans la mesure où les troupes de niveau Faible ne sont pas assez entraînées. Les soldats doivent faire partie de la même unité et ne peuvent compter plusieurs rangs uniquement en attaquant de front. Les lanciers et hallebardiers peuvent former 2 rangs, les piquiers 3, en contact avec l'ennemi.

Pour prendre part au combat, un pion de second rang doit faire face à la même direction que ceux du premier rang. Il doit être en contact, de face ou en diagonale, avec un pion du premier rang lui-même en contact avec un ennemi de face ou en diagonale. Un piquier au troisième rang doit être en contact avec un pion de second rang, de face ou en diagonale, lui-même en contact avec un pion de premier rang.

L'infanterie ne peut compter plusieurs rangs en cas de contact latéral ou arrière. Dans cette situation vous ne pouvez compter que sur les pions adjacents à l'ennemi.

Une unité de lanciers attaque une unité de chevaucheurs de loups Gloks. Les lanciers sont classés comme Standard et peuvent donc compter deux rangs en combat.

A, B, C, et D sont tous en combat, par contact frontal ou diagonal.

E, F, G, et le Héros sont en contact avec les pions A, B, C, et D, et sont donc inclus dans la mêlée, en tant que membres du second rang.

DÉROULEMENT DU COMBAT

1. Référez-vous à la section Valeur de Combat de la Feuille de Jeu de l'attaquant.
2. Prenez en compte le type d'arme utilisée par l'attaquant et le type d'armure portée par l'opposant. Le résultat est le Pourcentage Basique de Combat.
3. Référez-vous à la section Modificateurs de Combat de la Feuille de Jeu. Ajoutez ou déduisez tout modificateur applicable au Pourcentage Basique. Vous obtenez ainsi le Pourcentage Final de Combat.
4. Lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal au Pourcentage Final, l'ennemi est touché.

EFFETS DES COUPS

Les coups en combat sont traités de la même façon que les tirs à distance. Si le pion représentant un combattant est touché, il est considéré comme abattu et doit être retiré de la partie immédiatement.

Les héros et monstres ne sont pas nécessairement abattu si touchés. Pour découvrir ce qui se passe lorsque l'un d'eux est touché, reportez-vous à la section Dégâts des Héros, Seigneurs Kai et Monstres.

COMBAT MULTIPLE

Les pions appartenant à une même unité peuvent se retrouver à combattre un adversaire seul. Dans cette situation, le joueur a la possibilité d'additionner ensemble leurs Pourcentages Finaux respectifs. Cela offre une chance de réussite bien plus élevée, mais réduit de ce fait le nombre de touches possibles. La moyenne de coups portés est identique dans les deux cas donc il n'y a pas de meilleure méthode statistiquement.

Ceci est uniquement permis si les conditions suivantes sont réunies :

5. Les troupes offensives appartiennent à la même unité.
6. Les pions ennemis portent tous le même type d'armure (sinon aucune) et bénéficient du même type de couverture (sinon aucune).

Si le total est inférieur à 100%, il s'agit du pourcentage de chances de porter un coup unique.

Le score peut être supérieur à 100%. Dans ce cas, chaque tranche de 100% équivaut automatiquement à une touche. Le pourcentage restant devient le pourcentage de chances de porter un coup supplémentaire. Par exemple, lors d'une situation de combat multiple, un pourcentage total de 125% équivaut à 1 coup porté, ainsi que 25% de chances d'en porter un second.

On considère qu'un coup réussi touche la cible la plus proche. Si un choix est possible, le joueur contrôlant les cibles détermine laquelle est touchée. Cela rend le résultat d'un combat massif difficile à déterminer et empêche les attaquants de désigner précisément leurs cibles de façon irréaliste, dans le chaos d'une mêlée. Les Monstres et Héros sont traités de la même manière que s'ils reçoivent des blessures d'attaques à distance.

Les joueurs peuvent lancer des attaques groupées avec la proportion de troupes de leur choix. Par exemple, si 10 humains combattent 5 gloks hallebardiers sur leur droite et 5 archers gloks sur leur gauche, le joueur peut décider de former deux « groupes » d'attaquants, l'un pour combattre les hallebardiers et l'autre pour les archers gloks.

DÉGATS SUR LES HEROS, SEIGNEURS KAÏ, ET MONSTRES

Lorsqu'un soldat normal est touché par un tir ou un coup de mêlée, il est considéré comme abattu et son pion est retiré de la partie. Si un Héros ou un Monstre est touché, alors ce ne sera pas forcément le cas. Les Héros peuvent héroïquement survivre à une attaque, ou résister à des blessures qui tueraient un simple mortel. Les Monstres quant à eux sont des créatures imposantes et puissantes qui peuvent provoquer beaucoup plus de dégâts que les créatures de taille humaine.

COUPS

Lorsqu'un héros ou seigneur Kaï est touché le joueur se réfère au tableau ci-après. Quand un monstre est touché le joueur doit en revanche se reporter à la section dégâts de la Feuille de Jeu du monstre, et dans les deux cas suivre la même procédure.

7. Lancez 1D100 afin de déterminer la sévérité de la blessure. Cela peut être une Blessure légère, une Blessure, une Blessure sérieuse ou une Blessure Critique.
8. Lancez 1D100 pour déterminer la localisation de l'impact. Il s'agira de la tête, des jambes, des bras, ou du corps.
9. Croisez les informations de sévérité de la blessure et de localisation dans le tableau pour obtenir l'effet.
10. Si le héros ou le monstre est tué, retirez la pièce du jeu. S'il est blessé, notez les détails sur une copie des Feuilles de Notes que vous trouverez à la fin du Livret de Règles. La plupart des effets impliquent une perte de Points de Mouvement ou de valeur de combat, effective jusqu'à la fin de la partie.

Localisation	Sévérité de la Blessure	36 - 70% Blessure	71 - 90% Blessure sérieuse	91 - 100% Blessure critique
01-20% Tête	Sonné. Pas d'action possible au prochain tour. Si en combat au prochain tour, l'opposant double ses chances de toucher.	Blessé. Toute chance de toucher est réduite de moitié.	Aveuglé. -4 Points de Mouvement, doit être accompagné d'un autre pion ou se déplacera dans une direction aléatoire. Chances de toucher réduites de moitié.	Impact critique à la tête. Mort.
21-40% Jambes	-3 Points de Mouvement.	-5 Points de Mouvement.	-7 Points de Mouvement.	Ne peut plus se déplacer. -5% de valeur de combat.
41-60% Bras	-3% de valeur de combat.	-5% de valeur de combat.	-10% de valeur de combat.	Ne peut plus combattre. -4 Points de Mouvement.
61-100% Corps	Pas d'effet.	-3% de valeur de combat. -3 Points de Mouvement.	-5% de valeur de combat. -5 Points de Mouvement.	Mort.

* « Chances de toucher » fait référence au Pourcentage Final de Tir et au Pourcentage Final de Combat.

** Pour guider un héros ou monstre aveuglé, un autre pion allié doit se trouver dans une case adjacente. Il doit se déplacer à la vitesse du héros blessé et rester en contact à tout moment. Si le contact est rompu, la pièce aveugle se déplacera de façon aléatoire.

Afin de déterminer la direction aléatoire, lancez 1D100. Comparez votre résultat avec le schéma suivant. Le personnage aveuglé dans la pleine capacité de ses Points de Mouvement dans la direction indiquée. Il s'arrêtera s'il rencontre un terrain infranchissable, tel qu'un bâtiment, et un second lancer doit alors être effectué et ainsi de suite. Si le personnage entre dans l'eau, il panique puis se noie. Il est alors retiré de la partie.

Schéma de mouvement aléatoire

Si le pion avance dans la direction D, E, ou F, alors il se retourne avant de bouger. S'il se déplace vers C ou G, il pivote avant de bouger. Dans les deux cas le pivot ne consomme pas de Point de Mouvement. S'il se dirige vers A, B, ou H, alors il continue de faire face à sa direction.

CHAPITRE 4 – MORAL

TESTS DE MORAL

Le moral est important en combat. Si le courage de vos troupes s'effondre, ils se hâteront de battre en retraite. Si leurs nerfs lâchent ils prendront immédiatement la fuite et quitteront le champ de bataille. Pour vous assurer de la bravoure d'une unité, vous la soumettez à un test de moral.

Le test de moral ne s'applique qu'aux unités. Les seigneurs Kai, héros et monstres ne font jamais de test de moral. Une unité doit effectuer un test si certaines situations démoralisantes ont lieu durant un tour de jeu. Certaines races sont plus facilement effrayées que d'autres, et cela se ressent dans le test de moral.

A QUEL MOMENT EFFECTUER LE TEST

Référez-vous à la section Test de Moral de la Feuille de Jeu de l'unité. Cette section liste toutes les circonstances qui doivent pousser l'unité à faire un test. Un seul test est fait par tour, peu importe le nombre de critères réunis. Si plusieurs critères, c'est le plus démoralisant des tests qui doit être choisi, avec les modificateurs les plus sévères. Les circonstances sont assez explicites, mais les descriptions ci-dessous devraient éclaircir au mieux les choses.

Attaqué par un sort

Un ennemi a lancé un sort affectant un ou plusieurs membres de l'unité durant le tour.

20% de pertes durant le tour

L'unité perd 20% ou plus de son effectif, suites aux affrontements du tour. Par exemple, une unité commençant le tour avec 10 pions et qui en perd 2 doit faire un test. Certaines races sont plus ou moins braves que d'autres, et ce pourcentage peut être supérieur ou inférieur à 20%.

50% de pertes au total

L'unité a perdu 50% ou plus de son effectif au combat. Par exemple, une unité ayant commencé avec 10 pions, mais donc seuls 5 sont encore en vie doit faire un test. La situation est différente qu'avec le test des 20%, au dessus, car une fois que l'unité a souffert 50% de pertes, elle doit effectuer ce test à chaque tour.

Attaqué par le flan ou dans le dos

Si un membre de l'unité a été attaqué par un ennemi sur son flan ou par derrière, l'unité entière doit faire un test.

Unité alliée en déroute, à 6 cases ou moins de distance

Si une unité alliée échoue à un test moral et prend la fuite, toute unité alliée comptant un pion distant de 6 cases ou moins d'un pion en déroute doit également subir un test moral.

NB : Les 6 cases incluent l'allié mais pas le testeur.

Combat contre un monstre

Si une unité affronte un monstre, elle doit faire un test moral.

Mort du Général

Si le chef d'une armée est tué, toutes les unités de l'armée doivent effectuer un test moral.

COMMENT EFFECTUER LE TEST DE MORAL

1. Référez-vous à l'Indice de Moral sur la Feuille de Jeu de l'unité concernée.
2. Etablissez le Moral de Base de l'unité en additionnant le nombre donné au lancé de dé indiqué. Par exemple, une unité d'Humains possède un Moral de Base de $10 + 1D6$. On lance un D6 et on ajoute le score. Un résultat possible serait $10 + 4 = 14$. Les Gloks ont un Moral de Base de $4 + 2D6$, donc vous lanceriez le D6 à deux reprises, avant de calculer le total. Un score possible serait $4 + 5 + 3 = 12$. Vu que les Gloks ont une valeur basique plus faible, leur score dépend plus du dé que pour les humains. Les Gloks sont des créatures moins prévisibles que les Humains quand il s'agit de moral.
3. Référez-vous à la section des modificateurs de moral. Ajoutez ou soustrayez tout modificateur concerné au Moral de Base pour déterminer le Moral Modifié.
4. Confrontez la valeur de Moral Modifié à la section des résultats moraux de la Feuille de Jeu pour déterminer le résultat.

RESULTATS AU TEST DE MORAL

Continuez

Le moral de l'unité est bon, l'unité a passé le test et continue normalement.

Retraite

Le moral de l'unité est fragile. Tous les pions de l'unité sont immédiatement retournés pour tourner le dos à la menace qui a provoqué le test. Cela ne coûte aucun Point de Mouvement.

Les pions concernés utilisent ensuite l'intégralité de leur capacité de déplacement pour s'éloigner de la menace. Les points de déplacement sont consommés, et les spécificités du terrain s'appliquent toujours.

Les troupes doivent se déplacer en ligne droite et ne sont pas autorisées à tourner durant ce déplacement à moins de rencontrer un obstacle infranchissable ou une unité ennemie. Dans ce cas l'unité peut tourner pour franchir ces obstacles par le chemin le plus court. Les pions ne peuvent pas être pivotés à la fin du déplacement.

Tout pion franchissant la limite du plateau de jeu est perdu à jamais, et retiré de la partie.

Déroute

Le moral de l'unité est complètement anéanti. Tous les pions de l'unité prennent la fuite, tout comme dans la situation de Retraite.

Cependant la déroute est pire que la retraite en raison d'effets supplémentaires. Cela peut inclure l'incitation d'alliés proches à fuir également, et l'application d'un nouveau modificateur de moral pour le prochain test de l'unité. Référez-vous à la Feuille de Jeu pour cela.

CHAPITRE 5 – DEPLACEMENT

Les pions peuvent se déplacer durant la seconde phase de chaque tour de jeu. Ces règles expliquent comment cela doit se passer et comment doivent-ils se placer et se mouvoir sur le plateau de jeu.

DIRECTION DU REGARD

Les pions font toujours face à l'un des côtés d'une case. Même s'ils peuvent se mouvoir en diagonale, ils ne sont jamais orientés en diagonale. Une pièce ne peut pivoter que de la façon expliquée plus bas.

DIRECTION DU MOUVEMENT

Les pions vont toujours vers l'avant, ou diagonalement vers l'avant, comme montré sur le schéma plus bas. Un pion souhaitant se déplacer de côté doit d'abord pivoter pour faire face à sa direction. Aucune autre direction que l'avant n'est autorisé.

POINTS DE MOUVEMENT

Chaque pion possède un nombre donné de Points de Mouvement, indiqué dans la section Points de Mouvements de la Feuille de Jeu. Les Héros ont un nombre de Points de Mouvements indiqué sur leur carte. Si cela n'est pas noté sur la carte du héros, alors ils se déplacent autant que les autres représentants de leur race. Dans ce cas, prenez en compte la valeur concernée sur la Feuille de Jeu.

A chaque fois qu'un pion se déplace d'une case sur le plateau de jeu, 1 Point de Mouvement ou plus est dépensé. Le nombre de points dépensés dépend du type de terrain. Pour calculer le nombre de Points de Mouvement nécessaires pour avancer d'une case, consultez la Feuille de Jeu à la section Points de Mouvement. Par exemple, il coûte à un guerrier humain 3 points pour se déplacer sur une case de gravats en pierre. Si le guerrier a dû franchir une haie pour arriver sur cette case, il aura dépensé $3 + 3 = 6$ Points de Mouvement.

Les pions ne sont pas forcés d'utiliser tous leurs Points de Mouvement durant le tour, mais ne peuvent en dépenser plus que leur capital. Les points non dépensés pendant le tour sont perdus, il n'est en aucun cas possible de les économiser pour le tour suivant.

Un pion ne peut se déplacer sur une case occupée par un autre.

Exemple. Un guerrier glok équipé d'une armure de mailles possède 7 Points de Mouvement. Il se déplace dans une zone de type Broussailles, et doit donc dépenser 2 points pour entrer sur chaque case. Après 3 cases, il ne reste qu'au glok un seul point. Étant donné que c'est insuffisant pour évoluer sur la prochaine case de broussailles, il ne peut plus se déplacer. Le point restant est perdu.

MOUVEMENT EN DIAGONALE

Un pion peut se déplacer en diagonale vers l'avant en utilisant le double de Points de Mouvement nécessaires indiqués sur sa Feuille de Jeu. Dans le cas d'un terrain dégagé, ce sera donc 2 points par case. De plus, le pion fera toujours face à la même direction - les pions doivent toujours faire face à l'un des côtés d'une case.

Mouvement diagonal

Après un déplacement en diagonale, un pion de jeu doit être orienté dans la même direction qu'avant son déplacement. Une fois le déplacement terminé, il peut dépenser un point supplémentaire pour pivoter vers une autre direction.

TOURNER

Les pions peuvent pivoter vers une autre direction en dépensant 1 Point de Mouvement.

Si une pièce est plus longue que large (un cavalier humain par exemple), lors d'un pivot l'avant de la pièce reste au même endroit tandis que l'arrière change de case.

Tourner

Un guerrier monté occupe deux cases. Au moment de tourner vers une autre direction le pion est pivoté par son avant. Une troupe à cheval ne peut pivoter à travers de cases occupées par d'autres pions ou du terrain infranchissable.

TIR ET DEPLACEMENT

Il n'y a pas de restriction de mouvement pour les troupes utilisant des armes à distance. La difficulté d'utilisation de certaines armes, en particulier les arbalètes et arquebuses, réside dans leur nombre d'utilisation par tour (voir Chapitre 2 du livre de règles).

ENGAGEMENT DE COMBAT

Si une pièce est déplacée de façon à se retrouver adjacente à un ennemi, le décompte s'arrête immédiatement. Les deux pions sont engagés en combat, et resteront immobiles jusqu'à ce qu'un des deux soit tué ou batte en retraite.

Si un pion est attaqué par le flan ou l'arrière, il ne peut pivoter pour faire face à l'agresseur. Il restera dans ce sens jusqu'à la fin du combat. (voir Chapitre 3 du livre de règles.)

CHAPITRE 6 – COMPÉTENCES SPÉCIALES

Depuis la construction de leur monastère dans les collines du Sommerlund occidental, les Seigneurs Kai ont affiné leurs techniques de combat en une série de disciplines transmises à chaque nouvelle génération de novices. Elles sont acquises par des années d'entraînement intensif. Seul un Grand Maître possède l'expertise de l'ensemble de ces compétences, et de nombreux guerriers Kai ont des talents spéciaux leur permettant de maîtriser à la perfection certaines techniques au détriment d'autres.

LOUP SOLITAIRE

Si vous jouez Loup Solitaire, ou tout autre Seigneur Kai, sur le champ de bataille, vous trouverez toutes ses informations sur la feuille de jeu des humains. Tout les Seigneurs Kai sont classés comme Vétéran quand il s'agit de combat rapproché ou distant.

Loup Solitaire n'a pas de discipline Kai inscrite sur sa carte ; nous suggérons, la première fois que vous l'utilisez, de lui attribuer une des disciplines listées ci-dessous. Des fiches de notes sont pour cela disponibles à la fin du livret de règles. S'il survit à la première bataille, vous pouvez lui assigner une seconde discipline pour la prochaine, et ainsi de suite.

Si vous ne souhaitez pas utiliser ce système de progression, lancez 1D10 au commencement de chaque bataille. Si vous obtenez un score de 1, vous pouvez choisir une compétence. Si vous obtenez 4 vous pouvez en choisir 4, et ainsi de suite.

Si une compétence d'arme à distance est choisie, par exemple la maîtrise de l'arbalète, alors Loup Solitaire commence automatiquement la partie équipé de l'arme en question, qu'elle soit visible ou non sur son pion de jeu. Il possède également une épée pour le combat rapproché.

Si une compétence d'arme de mêlée est choisie, par exemple le maniement de la masse, alors Loup Solitaire commence automatiquement avec cette arme, qui remplace son épée.

DISCIPLINES KAI

Communication animale

Cette compétence permet au joueur de communiquer avec n'importe quel animal, pas les monstres, et influencer mentalement leur comportement. Cela inclus les montures des cavaliers et chevaucheurs de loups à proximité.

Un Seigneur Kai peut tenter d'utiliser cette faculté durant la première phase de tir, au lieu d'un tir standard. Communication animale a une portée de 4 cases. Tout comme pour le tir, cela inclus la case de la cible mais pas du lanceur.

Pour utiliser Communication animale, lancez 1D100. Pour un score de 1-40%, la projection mentale est réussie est le lanceur contrôle l'animal. Le Seigneur Kai peut alors déplacer la créature sur une case adjacente et/ou la faire pivoter vers n'importe quelle direction, dans la mesure où la case d'arrivée n'est pas occupée par un autre pion. Ce mouvement est complété lors de la phase de déplacement du Seigneur Kai.

Camouflage

Cette technique permet au Seigneur Kai de se fondre dans le paysage. Sur tout type de terrain autre que le terrain dégagé, les pentes, remparts et escaliers, le personnage est camouflé.

Lorsqu'un ennemi tire sur un Seigneur Kai camouflé avec une arme à distance, le tireur souffre d'un modificateur de tir supplémentaire de -2%.

Guérison

Cette compétence permet au guerrier de soigner les blessures, soit les siennes soit celles d'un autre Seigneur Kai, héros ou monstre, situés sur une case adjacente. La compétence est utilisée durant la première phase de tir et le personnage l'utilisant ne peut pas tirer lors de cette phase. Cela n'aura aucun effet sur les combattants non blessés ou morts. Cette compétence demande beaucoup d'énergie et ne peut être utilisée que 3 fois par bataille.

Lancez 1D100 pour déterminer si la technique fonctionne. Pour un score de 1-50%, la guérison est effective.

Une blessure ou blessure légère est entièrement soignée.

Une blessure sérieuse devient une blessure, au même endroit.

Une blessure critique au bras ou à la jambe devient une blessure sérieuse au même endroit.

Une blessure critique à la tête ou au corps a déjà tué le patient et celui-ci ne peut pas être réanimé.

Chasse

Un guerrier pratiquant la chasse peut se déplacer rapidement sur du terrain qui ralentirait tout autre personne. Le personnage traitera les rochers, broussailles, et arbres de la même façon que du terrain dégagé. Cela ne s'applique pas si le Seigneur Kai chevauche une monture.

Puissance psychique

Cette technique permet au Seigneur Kai d'attaquer un ennemi avec une explosion d'énergie psychique en se servant de la force de son esprit. Elle est lancée par le Seigneur Kai durant la première phase de tir, en lieu et place d'une attaque à distance habituelle. Etant donné que cela requiert une grande quantité d'énergie, seul un guerrier en bonne santé (non blessé) peut l'utiliser. L'explosion psychique a une portée de 4 cases. Tout comme le tir normal, cela inclus la case de la cible mais pas celle de l'attaquant. Cela ne peut être utilisé sur une cible non visible. Seulement deux utilisations maximum par bataille.

Pour utiliser la puissance psychique, lancez 1D100. Un combattant standard peut être tué pour un score de 1-40%.

Un monstre est touché par un score de 1-40% et doit lancer 1D100 pour déterminer sa blessure sur le tableau correspondant, avec un modificateur de +10% pour la sévérité de la blessure.

Un héros est touché par un score de 1-35% et doit lancer 1D100 pour déterminer sa blessure sur le tableau correspondant, sans modificateur.

Bouclier psychique

Il s'agit, évidemment, d'une défense contre l'explosion de puissance psychique. Lorsqu'un Seigneur Kai est attaqué par la puissance psychique, lancez 1D100. Pour un score de 1-50%, le Seigneur Kai a paré l'attaque avec succès grâce à la force de son esprit. Si la défense échoue, la procédure habituelle s'applique et la cible détermine sa blessure.

Maîtrise psychique de la matière

C'est une technique qui donne au Seigneur Kai la faculté de déplacer de petits objets par le simple pouvoir de sa concentration mentale.

Si un Seigneur Kai est sur le point d'être pris pour cible par un ou plusieurs tireurs, le joueur le contrôlant peut lancer 1D100 pour tenter de dévier les projectiles. Pour un score de 1-30%, les projectiles atteindront une case adjacente à la cible. Cette case est choisie par le joueur du Seigneur Kai. Tout pion se trouvant dans cette case est automatiquement touché sans aucun lancer de dé (touché une seule fois, peu importe le nombre de projectiles).

Sixième sens

Grâce à cette technique le Seigneur Kai devine les dangers imminents qui le menacent. Si l'opposant possède des troupes cachées sur le plateau de jeu, le Seigneur Kai possédant le sixième sens peut lancer 1D100 au début de sa phase de déplacement. Pour un score de 1-50% la compétence est réussie et l'adversaire doit placer toutes ses troupes cachées sur le plateau.

Orientation

L'orientation permet au Seigneur Kai de se déplacer plus rapidement sur tous les types de terrains. Un guerrier qui possède cette compétence ajoute 2 Points de Mouvement aux distances affichées sur sa feuille de jeu. Cela s'applique à tous les terrains excepté les cases infranchissables (eau, murs hauts, etc.)

Maîtrise des armes

Il y a une maîtrise d'arme pour toutes les armes suivantes, et chacune compte comme une compétence unique séparée.

La maîtrise de l'une de ces armes offrira au tireur un modificateur de tir de +10% lors de son utilisation :

Arc court, Arc long, Arbalète, Fronde, Javelot.

La maîtrise de l'une de ces armes de mêlée offrira au personnage un modificateur de combat de +15% lors de son utilisation :

Dague, Épée, Hache, Masse, Épée longue, Hache à deux mains, Lance, Pique, Hallebarde.

HÉROS ET ANTI-HÉROS

Tout les autres grands guerriers en Magnamund peuvent compter sur leurs propres compétences pour faire pencher le sort d'un combat en leur faveur, mais n'ont pas accès aux disciplines Kaï. Si vous utilisez les héros inclus dans le jeu, vous trouverez leurs compétences listées sur leurs Carte de héros. Si vous désirez créer votre propre héros, vous pouvez choisir des compétences dans la liste suivante. Nous suggérons d'en attribuer une au héros lors de sa première utilisation, puis s'il survit de lui en ajouter une seconde pour la bataille suivante, et ainsi de suite.

Les héros Bons n'ont accès qu'aux techniques de la liste Pouvoirs Héroïques. Les héros Mauvais ne peuvent choisir que des facultés de la liste Pouvoirs Maléfiques. Si un héros est d'alignement Neutre, le joueur peut choisir dans les deux listes. Les magiciens peuvent être Bons, Mauvais, ou Neutres, mais n'utilisent aucune de ces compétences ; ils utilisent les sorts listés au chapitre 7 du livre de règles.

POUVOIRS HÉROÏQUES

Aura de Bonté

L'Aura de Bonté a un rayon de deux cases autour du héros. Toute unité d'alignement Mauvais qui se retrouve dans cette zone doit effectuer un test de moral avec un modificateur de moral de -2. Si l'unité peut continuer, elle n'aura pas à effectuer le test à nouveau, même si elle quitte l'aura puis y revient.

Immunité

Le héros a consommé de petites doses de poisons depuis l'enfance afin d'être immunisé aux poisons communs de Magnamund. Si un ennemi attaque le héros avec une arme empoisonnée, le poison n'aura aucun effet et l'attaque est calculée comme avec une arme standard.

Force mentale

La force mentale permet au héros de résister à l'hypnose. Ce pouvoir maléfique n'aura aucun effet sur ce pion.

Ralliement

Un héros possédant la compétence de Ralliement peut ajouter un modificateur de moral de +3 au test de moral de toute unité alliée dont un pion lui est adjacent.

Attaque doublée

Un héros qui possède cette compétence attaque dans un premier temps de façon habituelle. Si cette attaque est réussie, le héros peut enchaîner en attaquant un deuxième ennemi toujours dans la même phase. Le second ennemi doit se trouver dans un rayon de 2 cases (incluant la sienne) et ne doit pas être séparé par un terrain infranchissable (eau, murs hauts...). Le héros se déplace immédiatement au contact de l'adversaire et le combat se joue normalement.

Bond de saumon

Le Bond de Saumon donne au héros la capacité d'effectuer un puissant saut et de franchir ainsi 4 cases dans la direction de son choix. Cela n'est pas affecté par le type de terrain ; le héros peut bondir en haut ou en bas des collines, des escaliers, par-dessus les cours d'eau, les barrières, murets et murs, mais pas les maisons ou remparts ; il peut franchir du terrain dégagé, des marais, des broussailles et des rochers, mais pas des arbres.

La destination du saut ne peut pas être une case occupée par un autre pion.

Le Bond de Saumon peut être ajouté à la capacité normale de mouvement du héros et utilisé lors de la phase de déplacement du tour de jeu, avant pendant ou après le déplacement normal. Il n'est utilisable que deux fois par bataille.

Parade secrète

Si un héros possédant cette technique est attaqué en combat, le joueur peut choisir d'utiliser la Parade Secrète pour se défendre. Cela signifie que n'importe quelle attaque de mêlée est bloquée et ne cause aucune blessure. Cependant, une fois utilisée le héros ne peut pas contre-attaquer lors de sa prochaine phase de combat (en supposant que l'ennemi est toujours en vie à ce moment) car son temps et son énergie ont été utilisés pour bloquer l'assaut ennemi.

Force

Un héros à la Force exceptionnelle peut ignorer toute blessure légère reçue en combat.

Maîtrise des armes

Il y a une maîtrise d'arme pour toutes les armes suivantes, et chacune compte comme une compétence unique séparée. Un héros ne peut maîtriser qu'une arme présente sur la Feuille de Jeu de sa race. Par exemple seuls les Nains peuvent utiliser une arquebuse. Consultez la Feuille de Jeu avant de choisir.

La maîtrise de l'une de ces armes offrira au tireur un modificateur de tir de +10% lors de son utilisation :

Arc court, Arc long, Arbalète, Fronde, Javelot, Arquebuse.

La maîtrise de l'une de ces armes de mêlée offrira au personnage un modificateur de combat de +15% lors de son utilisation :

Dague, Épée, Hache, Masse, Épée longue, Hache à deux mains, Lance, Pique, Hallebarde.

POUVOIRS MALÉFIQUES

Seuls les Vordaks et Helghast peuvent choisir les capacités Bouclier Psychique et Puissance Psychique dans la liste des pouvoirs maléfiques. Les autres personnages Neutres et Mauvais peuvent choisir parmi tous les autres pouvoirs.

Brutalité

Un héros possédant cette faculté peut venir en aide à une unité alliée, adjacente d'au moins un pion, si celle-ci doit effectuer un test de moral. Le héros peut soumettre instantanément les troupes en exécutant l'un des leurs. Retirez un pion de l'unité et obtenez le résultat « Continuez » automatiquement. Cela ne fonctionnera qu'une seule fois par unité, mais peut être utilisé sur chaque unité alliée durant la bataille.

Dur comme fer

Un héros dur comme fer est capable d'ignorer la première blessure reçue durant la bataille. Cela s'applique à tout type de blessure, même critique, mais uniquement la première reçue par le héros.

Hypnose

Un héros maîtrisant l'hypnose peut utiliser cette technique sur une distance maximum de 3 cases, incluant celle de la cible mais pas de l'attaquant. L'hypnose est impossible si le héros est en contact adjacent avec un ennemi, étant donné qu'ils sont engagés en combat, le héros est occupé. Cela ne peut non plus être utilisé si la cible n'est pas visible.

L'hypnose ne fonctionne qu'une seule fois par bataille.

Une attaque hypnotique est lancée durant la première phase de tir du héros, en jetant 1D100. Un soldat standard sera hypnotisé avec un score de 1-60%.

Un monstre est hypnotisé par un score de 1-50%.

Un héros est hypnotisé par un score de 1-40%.

Un Seigneur Kai est hypnotisé par un score de 1-30%.

Une fois hypnotisé, un pion reste immobile jusqu'à la fin du tour, ignorant les mouvements de son unité et les effets de moral. Le pion ne peut engager de combat, mais peut répliquer s'il se trouve attaqué. Il ne peut pas tirer.

Au tour suivant (lancer d'1D6) le personnage affecté est complètement sous le contrôle de son hypnotiseur et agit comme un pion normal du joueur concerné. Après cela le pion retrouve son état normal.

Les troupes et héros d'alignement Bon ne peuvent pas attaquer un pion allié qui se trouve hypnotisé, mais les personnages Neutres et Mauvais réagiront de façon plus brutale.

Terreur

Un miasme maléfique entoure le héros qui a choisit d'inspirer la terreur, dans un rayon de deux cases. Toute unité d'alignement Bon pénétrant cette zone doit effectuer un test de moral en comptant un modificateur de -1. Si le résultat permet de continuer, l'unité n'aura plus besoin de refaire le test, même en restant dans la zone d'effet, ou en y revenant après l'avoir quitté.

Puissance psychique

Cette technique permet au héros d'attaquer un ennemi avec une explosion d'énergie psychique en se servant de la force de son esprit. Elle est lancée par le héros durant la première phase de tir, en lieu et place d'une attaque à distance habituelle. Etant donné que cela requiert une grande quantité d'énergie, seul un guerrier en bonne santé (non blessé) peut l'utiliser. L'explosion psychique a une portée de 4 cases. Tout comme le tir normal, cela inclus la case de la cible mais pas celle de l'attaquant. Cela ne peut être utilisé sur une cible non visible. Seulement deux utilisations maximum par bataille.

Pour utiliser la puissance psychique, lancez 1D100. Un combattant standard peut être tué pour un score de 1-40%.

Un monstre est touché par un score de 1-40% et doit lancer 1D100 pour déterminer sa blessure sur le tableau correspondant, avec un modificateur de +10% pour la sévérité de la blessure.

Un héros est touché par un score de 1-35% et doit lancer 1D100 pour déterminer sa blessure sur le tableau correspondant, sans modificateur.

Bouclier psychique

Il s'agit, évidemment, d'une défense contre l'explosion de puissance psychique. Lorsqu'un héros est attaqué par la puissance psychique, lancez 1D100. Pour un score de 1-50%, le héros a paré l'attaque avec succès grâce à la force de son esprit. Si la défense échoue, la procédure habituelle s'applique et la cible détermine sa blessure.

Empoisonneur

Un héros manipulant le poison peut en appliquer sur la lame d'une arme de mêlée ainsi que les projectiles des armes à distance. Le héros peut, par exemple, avoir une épée empoisonnée ainsi que des flèches empoisonnées pour son arc.

En prenant pour cible, à distance ou en combat, un soldat standard au sein d'une unité, l'empoisonneur considère sa cible comme n'ayant aucune armure, et ignore tout modificateur de bouclier.

En prenant pour cible, à distance ou en combat, un Seigneur Kaï, un monstre ou un héros, le tir est calculé normalement. En vous référant au tableau des blessures, ajoutez un modificateur de +20% lorsque vous en déterminez la sévérité.

Maîtrise d'arme

Il y a une maîtrise d'arme pour toutes les armes suivantes, et chacune compte comme une compétence unique séparée. Un héros ne peut maîtriser qu'une arme présente sur la Feuille de Jeu de sa race. Par exemple les Gourgaz n'utilisent jamais d'armes à distance.

La maîtrise de l'une de ces armes offrira au tireur un modificateur de tir de +10% lors de son utilisation :

Arc court, Arc long, Arbalète, Fronde, Javelot.

La maîtrise de l'une de ces armes de mêlée offrira au personnage un modificateur de combat de +15% lors de son utilisation :

Dague, Épée, Hache, Masse, Épée longue, Hache à deux mains, Lance, Pique, Hallebarde.

CHAPITRE 7 – MAGIE

La magie joue un rôle important dans les conflits en Magnamund. Certains héros possèdent des armes et armures magiques, indiquées sur leurs Cartes de Héros. Les magiciens sont capables de lancer de puissants sortilèges. Les sorts d'un magicien lui sont attribués avant la partie sous la forme de Cartes de Sorts. Le nombre et le type de Cartes de Sorts que recevra un magicien varie en fonction de la bataille jouée. Les magiciens ne lancent que ces sortilèges et n'utilisent aucunes des compétences spéciales listées au chapitre 6 du livret de règles.

QUAND LANCER UN SORT

Un sort peut être lancé à tout moment de la partie. Le joueur peut faire lancer à son magicien autant de sorts qu'il le désire durant un tour. Un joueur n'a qu'à dire « Je vais lancer un sort maintenant » et la séquence de jeu en cours s'interrompt le temps que ce soit fait. Une fois les effets du sort déterminés, la partie reprend.

ATTRIBUER DES SORTS

Si un magicien prend part à une bataille, alors il sera inscrit dans la description quels sorts sont en sa possession. Si vous inventez un scénario, vous devez décider au début de la partie combien de sorts seront à la disposition de chacun des magiciens. Mélangez les cartes, avant que chaque joueur ayant un magicien prenne sur le dessus du paquet (face cachée) le nombre de carte désigné. Un joueur n'est pas obligé de montrer ses cartes à son adversaire tant qu'il n'utilise pas un sort en particulier. En revanche des joueurs alliés trouveront un avantage à communiquer ces informations entre eux. Chaque carte de sort est à usage unique.

COMMENT JETER UN SORT

Certains sorts sont relativement difficiles à utiliser, tandis que d'autres sont plutôt faciles. Chaque carte de sort contient les détails du sortilège et précise sa valeur de lancement. Plus ce nombre est élevé plus le sort sera facile à lancer avec succès. Certains magiciens sont meilleurs que d'autres. Chaque Carte de Héros de magicien présente un indice de Puissance Magique du magicien. Plus ce nombre est important, plus le magicien aura de facilités à jeter des sorts avec succès. Pour lancer un sort, le joueur additionne la valeur de lancement de celui-ci et l'indice de puissance magique du magicien. Le pourcentage résultant représente les chances de réussites du sort.

Lancez 1D100. Si le score est inférieur ou égal au pourcentage de chances de réussite, le sort est jeté avec succès et les effets listés sur la carte de sort prennent effet immédiatement. Si un magicien échoue dans le lancement d'un sort, un effet indésirable peut avoir lieu. La magie peut être une lame à double tranchant.

Que le sort échoue ou réussisse, il est considéré comme utilisé et sa carte est défaussée.

Exemple. Quand le jeune théoricien Banedon commence, son indice de Puissance Magique est de 45%. Le joueur souhaite utiliser le sort d'Éclair pour frapper une case proche où se trouve un Glok. Le sort Éclair a une valeur de lancement de 10. Banedon a donc 55% de chances ($45 + 10 = 55$) de lancer le sort avec succès. Le joueur lance 1D100 et obtient un résultat de 20%, le sort est donc effectif. Le Glok est abattu et retiré du jeu. Un score de 56% ou plus aurait été synonyme d'échec, et dans cette situation Banedon aurait reçu une blessure. Dans les deux cas, le joueur contrôlant Banedon se défait de la carte sort, et ne pourra pas l'utiliser à nouveau durant cette bataille.

SORTS

Boule de feu (valeur de lancement 15)

Une boule de feu apparaît dans la main du magicien. Elle peut être projetée sur n'importe qui dans un rayon de 10 cases. Le magicien doit être en mesure de voir sa cible. La boule de feu frappe immédiatement la cible, tuant tout soldat ordinaire et infligeant une blessure aux héros et monstres. Si la cible fait partie d'une unité, Consultez sa Feuille de Jeu pour savoir si un test de moral s'impose pour l'unité après avoir subi une attaque magique.

Si le sort échoue, l'attaque touche le pion allié le plus proche de la cible, lanceur exclu.

Folie guerrière (valeur de lancement 30)

Ce sort peut être jeté sur un héros ou une unité contenant un pion dans un rayon de 4 cases autour du magicien. Dès que le sort est lancé les troupes sont sous l'effet d'une puissante rage sanguinaire. Ils n'accordent plus aucune importance à leur survie, mais seulement au nombre d'ennemis qu'ils vont tuer. Tous les pions de l'unité doublent leur Pourcentage de Combat Final lors de la prochaine phase de combat. L'effet du sort ne dure que le temps d'un seul round, après quoi il se dissipe et l'unité revient à la normale.

Enchantement de précision (valeur de lancement 30)

Ce sort peut être jeté sur un héros ou une unité contenant un pion dans un rayon de 4 cases autour du magicien. Tous les projectiles tirés par les combattants sont enchantés et dotés d'une précision extraordinaire. Tous les pions bénéficiant de l'enchantement doublent leur Pourcentage de Tir Final lors de la prochaine phase de tir. L'effet du sort ne dure que le temps d'un seul round, après quoi il se dissipe.

Voile de protection (valeur de lancement 10)

Le magicien peut lancer ce sort sur tout pion se trouvant dans un rayon de 4 cases, lui-même y compris s'il le désire. Un voile invisible de protection se forme autour de l'individu. Il ne peut pas être attaqué en combat, et les projectiles le prenant pour cible sont simplement déviés. La magie n'a aucun effet. L'individu ne peut pas se déplacer, tirer, engager un combat ou lancer un sort tant que la protection est en place. Le voile dure 3 tours de jeu, en comptant l'actuel comme le premier.

Soin (valeur de lancement 25)

Un magicien peut lancer ce sort sur lui-même ou sur tout héros adjacent pour réduire la sévérité d'une (seule) blessure. Le sort de Soin guérira une blessure légère, transformera une blessure en blessure légère, et une blessure sérieuse en blessure. Il réduira une blessure critique aux bras ou aux jambes en blessure sérieuse, mais n'aura aucun effet sur une blessure critique à la tête ou au corps étant donné que le patient est déjà mort. Toute blessure concernée par le soin ne change pas d'emplacement. Si le sort échoue, la sévérité de la blessure augmente, à l'inverse de la description précédente.

Malheur et désespoir (valeur de lancement 20)

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie dans un rayon de 10 cases, et visible par le magicien. Frappée par une sensation de terreur indescriptible, l'unité doit effectuer un test de moral ce tour pour déterminer si elle surmonte cette soudaine vague de terreur qui l'affecte. Si le sort échoue, alors il affecte l'unité alliée la plus proche du magicien, et celle-ci doit effectuer un test de moral à la place des ennemis.

Éclair (valeur de lancement 10)

Les cieux s'assombrissent. Tandis qu'un grondement déchire le champ de bataille, d'énormes éclairs s'abattent sur les ennemis du magicien ! Le magicien peut diriger un éclair droit sur la case de son choix, dans son champ de vision. L'éclair frappe immédiatement le pion occupant cette case, tuant n'importe quel combattant standard, ou blessant tout héros / monstre. Si la cible fait partie d'une unité, consultez la Feuille de Jeu pour déterminer si elle doit effectuer un test de moral pour avoir été attaquée par un sortilège. Si le sort échoue, alors le lanceur est frappé par l'éclair et subit une blessure.

Rouille (valeur de lancement 20)

Rouille peut être lancé sur un héros ou une unité dans un rayon de 6 cases dans le champ de vision du lanceur. La maille et les armures de plates sont affectées et deviennent poussière instantanément, laissant la cible sans armure pour le reste de la bataille. Les armes et boucliers de l'unité ne sont pas affectés. Si la cible est une unité de combattants, consultez la Feuille de Jeu pour déterminer si un test de moral est nécessaire, pour avoir été attaqué par un sortilège.

Vol de sort (valeur de lancement 15)

Ce sort permet au magicien de dérober un autre magicien d'un de ses sortilèges. Il peut être lancé sur tout magicien dans un rayon de 6 cases dans le champ de vision du lanceur. Le lanceur peut alors prendre connaissance des Cartes de sort de sa victime et en prendre une pour l'ajouter aux siennes. Si le sort échoue, alors la victime peut prendre une carte du lanceur de la même manière.

Ailes d'Éther (valeur de lancement 10)

Le magicien est soulevé par une force céleste et déplacé vers la case de son choix sur le plateau de jeu. Une fois le sort lancé, le magicien ne peut plus se déplacer pour le restant du tour actuel. Si le sort échoue, le joueur adverse peut placer le magicien sur n'importe quelle case, excepté du terrain impraticable (eau par exemple) ou en combat (sur une case adjacente à un ennemi).

CARTES BLEUES - Cartes Héros

Capitaine MORIEL

Moriel est une héroïne de Sommerlund, considérée comme une meneuse déterminée et stratège par ses troupes. Elle est équipée d'une armure de maille, d'un bouclier et d'une hache dont elle se sert comme une arme.

Son armure légère la force à utiliser la Compétence Héroïque *Bond de Saumon* pour mettre à terre ses ennemis.

En tant que combattante défensive, elle connaît la *Parade Secrète*.

Prince PELATHAR

Le Prince Pelathar est le vaillant prince de Sommerlund. Il est vêtu d'une armure de plaques et d'un bouclier. Il est équipé d'une lance, son arme favorite.

Pelathar est un meneur charismatique, aimé de ses hommes. Il possède la capacité héroïque de *Ralliement*.

En chevalier expérimenté, son entraînement acharné lui confère la Compétence d'Arme "Lance".

Cet entraînement lui a aussi procuré la *Force Mentale* pour se protéger des ennemis fourbes.

Capitaine KOOTAK

Kootak est un anti-héro Glock, célèbre parmi les rangs des Maîtres des Ténèbres. Vêtu d'une armure de plaques, il porte un bouclier. Il est armé d'une épée.

Kootak est un guerrier expérimenté et possède le pouvoir maléfique d'*Empoisonneur*, ce qui rend son épée venimeuse et fait de lui un combattant dangereux.

Maintes fois blessé, cela ne l'empêche pas de posséder aussi la capacité *Dur Comme Fer*.

IRONHIDE

Ironhide est un Gourgaz, une créature des marécages géante, enrôlée par les Maîtres des Ténèbres pour diriger leurs armées Gloks. Il n'a pas besoin d'armure, il fonce dans la bataille en brandissant sa hache à double tranchant, et il use de son pouvoir d'*Empoisonneur* pour rendre sa lame bien plus mortelle.

Ironhide exploite son gaz reptilien pour *Hypnotiser* ses ennemis. En étant un monstre tellement affreux, il domine sur la totalité du champ de bataille et peut inspirer de la *Terreur*.

Capitaine HEGEZ

Hegez est un anti-héro Glock, connu par les soldats des Maîtres des Ténèbres pour sa maîtrise de la duperie. Son armure est faite de maille et il combat avec une masse.

Sa compétence en techniques déloyales lui confère le pouvoir d'*Hypnose*.

Grâce à de nombreuses campagnes, Hegez possède également la capacité *Dur Comme Fer*.

Loup Solitaire

Loup Solitaire est un novice dans l'ordre des moines guerriers Kai, mais sa formation est incomplète, il ne peut donc pas user des compétences martiales d'un Maître Kai. Il n'a aucune armure mais possède une épée.

Si vous utilisez Loup Solitaire durant votre premier combat, vous devrez choisir l'une des compétences listées dans la section des Disciplines Kai, au Chapitre 6 du Livret de Règles.

Si vous l'utilisez pour la seconde fois, choisissez deux compétences et ainsi de suite. Vous pouvez en noter les détails sur les Feuilles de Notes, à la fin du Livret de Règles.

CARTES JAUNES - Cartes Magicien

AKENOOR

Akenoor le Sorcier Vassagonien est un stratège prudent, toujours dans l'optique d'assurer sa victoire lors d'un conflit. Il ne porte aucune armure et combat à l'aide d'une dague.

Akenoor possède trois Sorts et une Capacité Magique de 60.

MALAFAX

Malafax le Sorcier Nordique est un magicien égocentrique profondément contre l'empiètement des Maîtres des Ténèbres dans le Nord du Magnamund. Malafax n'a pas d'armure et combat à l'épée.

Il possède six Sorts et une Capacité Magique de 50.

ROTZON

Rotzon le Druide Cener est membre d'une secte diabolique, non alliée aux Maîtres des Ténèbres mais pas opposée non plus. Rotzon ne porte pas d'armure. Il se sert d'une épée au combat.

Il a trois Sorts. Il a une Capacité Magique de 60.

BANEDON

Banedon le Magicien de la Confrérie de l'Étoile de Cristal est un jeune théurge puissant. Il ne porte aucune armure et se bat à l'épée.

Il a cinq Sorts. Il a une Capacité Magique de 55.

VONOTAR

Vonotar le Traître a trahi la Confrérie de l'Étoile de Cristal en échange de pouvoirs magiques. Vonotar ne possède pas d'armure, et utilise une dague pour combattre.

Il a huit Sorts et une Capacité Magique de 45.

KRASIA

Krasia la Sorcière est une force sauvage de la campagne du Nord du Magnamund, n'appartenant à aucun maître, mais clairement du côté sombre. Krasia n'a pas d'armure, et combat à la dague.

Elle a trois Sorts. Elle a une Capacité Magique de 55.

CARTES ROUGES - Cartes Sorts

Boule de feu (valeur de lancement 15)

Une boule de feu apparait dans la main du magicien. Elle peut être projetée sur n'importe qui dans un rayon de 10 cases. Le magicien doit être en mesure de voir sa cible. La boule de feu frappe immédiatement la cible, tuant tout soldat ordinaire et infligeant une blessure aux héros et monstres. Si la cible fait partie d'une unité, Consultez sa Feuille de Jeu pour savoir si un test de moral s'impose pour l'unité après avoir subi une attaque magique.

Si le sort échoue, l'attaque touche le pion allié le plus proche de la cible, lanceur exclu.

Folie guerrière (valeur de lancement 30)

Ce sort peut être jeté sur un héros ou une unité contenant un pion dans un rayon de 4 cases autour du magicien. Dès que le sort est lancé les troupes sont sous l'effet d'une puissante rage sanguinaire. Ils n'accordent plus aucune importance à leur survie, mais seulement au nombre d'ennemis qu'ils vont tuer. Tous les pions de l'unité doublent leur Pourcentage de Combat Final lors de la prochaine phase de combat. L'effet du sort ne dure que le temps d'un seul round, après quoi il se dissipe et l'unité revient à la normale.

Enchantement de précision (valeur de lancement 30)

Ce sort peut être jeté sur un héros ou une unité contenant un pion dans un rayon de 4 cases autour du magicien. Tous les projectiles tiré par les combattants sont enchantés et dotés d'une précision extraordinaire. Tous les pions bénéficiant de l'enchantement doublent leur Pourcentage de Tir Final lors de la prochaine phase de tir. L'effet du sort ne dure que le temps d'un seul round, après quoi il se dissipe.

Voile de protection (valeur de lancement 10)

Le magicien peut lancer ce sort sur tout pion se trouvant dans un rayon de 4 cases, lui-même y compris s'il le désire. Un voile invisible de protection se forme autour de l'individu. Il ne peut pas être attaqué en combat, et les projectiles le prenant pour cible sont simplement déviés. La magie n'a aucun effet. L'individu ne peut pas se déplacer, tirer, engager un combat ou lancer un sort tant que la protection est en place. Le voile dure 3 tours de jeu, en comptant l'actuel comme le premier.

Soin (valeur de lancement 25)

Un magicien peut lancer ce sort sur lui-même ou sur tout héros adjacent pour réduire la sévérité d'une (seule) blessure. Le sort de Soin guérira une blessure légère, transformera une blessure en blessure légère, et une blessure sérieuse en blessure. Il réduira une blessure critique aux bras ou aux jambes en blessure sérieuse, mais n'aura aucun effet sur une blessure critique à la tête ou au corps étant donné que le patient est déjà mort. Toute blessure concernée par le soin ne change pas d'emplacement. Si le sort échoue, la sévérité de la blessure augmente, à l'inverse de la description précédente.

Malheur et désespoir (valeur de lancement 20)

Ce sort peut être lancé sur une unité ennemie dans un rayon de 10 cases, et visible par le magicien. Frappée par une sensation de terreur indescriptible, l'unité doit effectuer un test de moral ce tour pour déterminer si elle surmonte cette soudaine vague de terreur qui l'affecte. Si le sort échoue, alors il affecte l'unité alliée la plus proche du magicien, et celle-ci doit effectuer un test de moral à la place des ennemis.

Éclair (valeur de lancement 10)

Les cieux s'assombrissent. Tandis qu'un grondement déchire le champ de bataille, d'énormes éclairs s'abattent sur les ennemis du magicien ! Le magicien peut diriger un éclair droit sur la case de son choix, dans son champ de vision. L'éclair frappe immédiatement le pion occupant cette case, tuant n'importe quel combattant standard, ou blessant tout héros / monstre. Si la cible fait partie d'une unité, consultez la Feuille de Jeu pour déterminer si elle doit effectuer un test de moral pour avoir été attaquée par un sortilège. Si le sort échoue, alors le lanceur est frappé par l'éclair et subit une blessure.

Rouille (valeur de lancement 20)

Rouille peut être lancé sur un héros ou une unité dans un rayon de 6 cases dans le champ de vision du lanceur. La maille et les armures de plates sont affectées et deviennent poussière instantanément, laissant la cible sans armure pour le reste de la bataille. Les armes et boucliers de l'unité ne sont pas affectés. Si la cible est une unité de combattants, consultez la Feuille de Jeu pour déterminer si un test de moral est nécessaire, pour avoir été attaqué par un sortilège.

Vol de sort (valeur de lancement 15)

Ce sort permet au magicien de dérober un autre magicien d'un de ses sortilèges. Il peut être lancé sur tout magicien dans un rayon de 6 cases dans le champ de vision du lanceur. Le lanceur peut alors prendre connaissance des Cartes de sort de sa victime et en prendre une pour l'ajouter aux siennes. Si le sort échoue, alors la victime peut prendre une carte du lanceur de la même manière.

Ailes d'Éther (valeur de lancement 10)

Le magicien est soulevé par une force céleste et déplacé vers la case de son choix sur le plateau de jeu. Une fois le sort lancé, le magicien ne peut plus se déplacer pour le restant du tour actuel. Si le sort échoue, le joueur adverse peut placer le magicien sur n'importe quelle case, excepté du terrain impraticable (eau par exemple) ou en combat (sur une case adjacente à un ennemi).