

# CHRONOPIA



RÈGLES  
D'INITIATION



# CRÉDITS

## Directeur de Studio

Studio Untamed Sword

## Éditeur en chef

Marcin Malinowski

## Chefs de Projet

Ilias Papadopoulos & Marcin Malinowski

## Règles

Martin Hood

## Nouvelle

Ilias Papadopoulos

## Relecture

Jamie Lee

## Conception graphique & Mise en page

Dawid Kacperak & Kamil Kacperak

## Artistes

Lily Abdullina, Phan Tuán Đạt, James Ellis, Janine Gase, Jakub Głąb, Teresa Guido, Dawid Kacperak, Kamil Kacperak, Marcin Konczakowski, Jorge Logrono, Robert Majewski, Paolo Parente, Parente Studios, Marta Polak, Jorge Fernández Sanz, Jamie Simms, Adrian Smith, Steve Tappin

## Modéliseurs 3D

Barruz Studio, Modelarnia 3D, Time Verge Studio.

## Beta Testeurs

Nikos Aimouchidis, Claudio Bellomo, Matteo Biguzzi, Alvar Castilla, Alan Davies, Dan Dedina, Karol Domański, Petros Iliadis, Krzysztof Jawor, Carl King, Michał Kończewski, Jamie Lee, Adrian Lesiczko, Kamil Lesiczko, Matej Mantlik, Marco Paolini, Pavlos Pantelidis, Łukasz Pić, Alessandro Pironi, Bartosz Skorupa, Daniel Warzkiewicz, Dimitris Vasileiou, Samuele Valentini, Szymon Uciński.

## Peintres

Martin Grandbarbe, Painting Knights Studio, Time Verge Studio, Kamil Lesiczko, Rafał Maj, Happy Koala Studio, Phantasos Studio, Sliver Skull Painting Studio, Piotr Puchała, Kurt Dudley.

## Modéliseur décors

Cy Dudley

## Traduction & Mise en page VF

Guillaume "Happy Koala" Paris

## Relecture

Éric Jarmasson, Florent Ollier, Carl Harlet, Sébastien Perez, David van Gaver

## Remerciements

Je souhaite remercier Akradiusz Grzeszczak pour ses questions de dernière minute qui ont aidé à améliorer les règles du jeu.



Version Française numérique 1.0 (inclus les erratas 1.2 et la FAQ 1.3)

Juin 2026

# SOMMAIRE

Nouvelle.....	4	Bonus de charge.....	29
Avant-propos .....	6	Attaques spéciales.....	29
Bienvenue .....	7	Résultats du combat.....	29
Principes de base.....	9	Déroute.....	29
Jet de D20 .....	9	Psychologie.....	31
Réussite parfaite et catastrophe.....	9	Panique.....	31
Mesure et champ de bataille .....	9	Ralliement.....	31
Outils de mesure.....	9	Peur .....	31
Bandes de guerre .....	11	Immunisé à la Peur .....	31
Unité.....	11	Les États .....	33
Taille des socles .....	11	Étourdi .....	33
Zone de contrôle .....	11	Les Compétences.....	35
Orientation.....	11	Compétences avec l'attribut «X».....	35
Ligne de vue .....	12	Sous-compétence .....	35
Anatomie des bandes.....	12	Liste des compétences .....	35
Arsenal.....	14	Les Terrains .....	37
Plans de batailles.....	15	Déplacer des figurines dans les éléments de terrains .....	37
Dimension du champ de bataille .....	15	Types de terrains .....	37
Par-delà le champ de bataille .....	15	Les Factions .....	39
Le champ de bataille.....	15	Chartes d'Unités.....	40
Le Jeu .....	17	Lire une charte d'unité .....	40
Préparation de la bataille .....	17	Premiers-nés .....	41
Séquence du tour.....	17	Maison Elfique du Lotus de Cristal .....	42
Phases du tour .....	17	Clan Nain des Cornus.....	44
Phase de fin de tour.....	17	Empire Sang-noir.....	45
Ordres Tactiques .....	19	Les Dévots.....	47
Points de Commandement .....	19		
Les Ordres .....	19		
Phase d'Activation .....	21		
Le Mouvement .....	21		
Activation d'une figurine paniquée et Étourdie .....	22		
Engager une figurine paniquée.....	22		
Attaque d'opportunité.....	22		
Le Tir.....	23		
Cible prioritaire .....	23		
Couvert .....	23		
Prendre position .....	24		
Jet pour toucher.....	24		
Dégâts des armes de tir .....	24		
Sauvegarde d'armure .....	24		
Tirer dans une mêlée .....	25		
Phase de combat .....	27		
Le Combat rapproché.....	27		
Déterminer les mêlées .....	27		
Combats simultanés.....	27		
Jet pour Toucher en combat rapproché...28			
Dégâts en combat rapproché .....	29		
Sauvegarde d'armure .....	29		
Blessier une figurine .....	29		

## Un jour de plus sur l'Île Fabuleuse

L'île était si éloignée et isolée du monde extérieur qu'elle était considérée comme une fable. Cette île mythique porta une multitude de noms, les Premiers-nés l'appelant l'Île Fabuleuse, Jizir pour les Sangs Noirs, Edhellen pour les Elfes et tant d'autres encore. Les richesses qui y étaient racontées étaient suffisantes pour que les membres de tous les peuples du monde partent à sa découverte et révèlent ses secrets, risquant délibérément leur vie juste pour y poser un regard.

L'archipel des Crocs du Dragon possédait tellement d'îles dans l'archipel, qu'au fil des âges aucun aventurier ne pouvait être sûr qu'il débarquait sur la bonne. Cependant, cela n'a pas découragé tout un tas d'individus de tous les peuples et de tous les horizons de tenter leur chance de la trouver et d'exploiter ses richesses. Il se racontait qu'à l'aube des temps, les Créateurs se rassemblèrent et créèrent une île qui ne pouvait être trouvée que par des gens aux attributs spécifiques, et que s'ils prouvaient leur mérite, l'île leur offrirait tout ce qu'ils désiraient. Pour certains, une arme majestueuse, pour d'autres, un livre perdu depuis longtemps et pour beaucoup des montagnes d'or. Chaque cadeau que l'île offrait était unique, et c'est cette promesse qui motivait les aventuriers à la chercher.

\*\*\*

Quingolor ignorait s'ils étaient au bon endroit, mais son cœur le lui martelait. Toute l'île était recouverte d'une jungle dense, tandis qu'au-dessus de la canopée volaient des bêtes aux ailes d'oiseau et à la tête de lézard, aucun de ses compagnons ne semblait les reconnaître. Sans un bruit, Mirthal, son éclairuse au visage à la beauté froide apparut à la lisière des arbres tel un spectre.

— Nous ne sommes pas seuls, annonça-t-elle.

— Combien ? lui demanda calmement le Garde du Lotus, et chef de l'expédition.

— J'en ai compté trois, ils sont sans doute plus. De par la lourdeur de leurs pas, je dirai des Premiers-nés.

Quingolor hocha la tête, prenant un moment pour réfléchir à ses prochaines décisions.

— Nous allons leur tendre une embuscade et les éliminer aussi vite que possible.

Il y eut un moment de silence où seul le bourdonnement d'une myriade de moustiques résonnait. Après que le Garde du Lotus se soit assuré qu'il avait toute l'attention de son groupe, il continua.

— Ceador et Ylyndar vous resterez à l'affût derrière Mirthal. Nous devons tous rester dissimulés jusqu'au moment opportun ! dit-il tout en regardant l'éclairuse, dès qu'ils entrent dans ta ligne de mire, tu décoches une flèche sur le meneur, puis nous attaquerons. Tous les membres du groupe acquiescèrent.

— Rappelez-vous qu'ici la vitesse et la surprise sont nos alliées. Je ne veux pas que nous nous embourbions dans un combat sans fin.

Voyant la détermination dans les yeux de son groupe, il laissa rapidement Mirthal les mener vers leurs ennemis, où ils prirent position et attendirent.

\*\*\*

Ce ne serait plus très long maintenant. Quingolor apercevrait d'un instant à l'autre l'ennemi entrant sur le chemin qu'ils surveillaient. Sur l'arbre qu'il escaladait, il aurait une position presque parfaite. Le point de vue était excellent, lui donnant la visibilité nécessaire sur l'approche de l'ennemi. Au-dessous de lui, ses deux lanciers s'étaient fondus dans la jungle entrecroisant leurs lances afin d'être prêts à réagir à toute éventualité. Quant à Mirthal, même ses yeux aiguisés ne pouvaient la localiser. Il était sûr qu'elle était là, attendant comme une lionne traquant sa proie.

Soudain, les oiseaux cessèrent de gazouiller, et des silhouettes imposantes entrèrent dans son champ de vision. Il en comptait trois, mais au lieu de l'uniforme à carreaux des Premiers-nés, ils portaient des robes distinctes et une armure noire. *Des Dévots !* pensa-t-il, *que font-ils là ? Est-il possible que les Prophètes aient trouvé un moyen de percer les secrets d'Edhellen ?* Rapidement, il repoussa ces pensées et dégaina ses épées jumelles. Une flèche, sortie de nulle part, frappa un Adepté du Ténébreux droit dans la poitrine. Le Dévot ne comprenait pas ce qui venait de se produire, dans un effort il saisit la flèche à deux mains pour la déloger. Un second projectile se logea dans le crâne de l'Adepté, à travers la fente étroite de son casque, le tuant instantanément. Ses camarades dégainèrent immédiatement leurs armes à la recherche de la menace et n'arrivant pas à l'identifier, ils chargèrent aveuglément droit devant eux.

Les deux lanciers Elfes attendirent que le Dévot les dépasse et ils attaquèrent le second Adepté par le flanc. C'était la deuxième fois que les troupes du Duc réussissaient une attaque-surprise, l'Adepté empalé d'une lance dans les côtes et l'autre sous l'aisselle. Il vacillait, et lorsqu'un gémissement angoissant résonna, Quingolor sut alors que les organes vitaux étaient percés. Cependant, l'Adepté ne vendrait pas si facilement sa peau, cherchant au plus profond de lui ses ultimes forces, il repoussa un lancier avec son bouclier avant de le frapper brutalement de son épée.

Le Garde du Lotus souffla derrière son casque et décida d'intervenir avant de perdre d'autres hommes. Sautant de branche en branche, il atterrit élégamment derrière le troisième Adepté du Ténébreux qui brandissait une épée

gigantesque, lançant un tourbillon d'attaques. Cependant, son ennemi s'avéra plus agile que ce que son armure lourde le laissait croire. La première frappe de l'Elfe ne parvint qu'à entailler son imposant ennemi, tandis que la seconde rebondissait sur son armure. Puis ce fut au tour de l'Adepté. Préparant son énorme épée, il décrivit un arc mortel, mais Quingolor n'était pas un novice. Il esquiva gracieusement en passant sous la lame, et d'un mouvement d'épées vers le haut, logea la première dans une ouverture au niveau du ventre, pénétrant facilement la chair molle, et la seconde trouva sa cible sous le menton, transperçant proprement son cerveau, le tuant sur le coup.

Avant qu'il n'ait eu le temps de célébrer sa victoire, le soleil séclipsa pour Quingolor. Une énorme silhouette, qui n'avait pas été repérée, brandissait une hache de guerre monstrueuse, prête à s'abattre sur lui. Le Garde du Lotus se jeta précipitamment sur le côté, à peine fut-il remis sur ses pieds que le géant à la hache était déjà sur lui, en lui portant un coup à la poitrine avec la garde de son arme, l'Elfe s'éffondra et haletait désespérément. Le lancier Ylyndar intervint en attaquant le Maudit, mais celui-ci le remarqua à peine, le coupant en deux en un seul coup de hache, éclaboussant Quingolor du sang de son camarade. Il se retourna pour le tuer, le cadavre de son adversaire au sol, le Maudit savoura le moment, brandissant encore quelques secondes sa hache avant de la faire s'abattre sur lui.

Quingolor hurla lorsque son bras fut sectionné au niveau de l'épaule. Luttant pour rester conscient, il sentit ses pieds quitter le sol lorsque son adversaire le souleva tout en plaçant un poignard sur son cou.

— Meurs, dit le Dévot.

Mais au lieu de se faire trancher la gorge, le Gardien du Lotus se sentit tomber au sol. Puis les ténèbres et le silence. Il sentait son sang couler de sa plaie béante, à ce rythme il ne vivrait pas longtemps. Une voix féminine se fit entendre dans les brumes de l'inconscience.

— Es-tu encore en vie? demanda-t-elle froidement, à peine, se répondit-elle dans la foulée.

Mirthal l'avait-elle sauvé? Il ne saurait dire. Il ne ressentait que de la douleur. Dans un grand effort, il ouvrit les yeux et vit l'éclairieuse Elfe penchée sur lui.

— Ce ne sera plus très long maintenant, tu sais, annonça-t-elle.

Puis soudain, alors que ses respirations étaient faibles, il vit une fleur de Lotus pleinement épanouie, la plus éclatante et la plus belle chose qu'il avait pu voir de sa vie.

Que pouvait faire une fleur de Lotus sur cette île? Mirthal se tourna pour voir ce que son chef regardait fixement. Sans sourire le moins du monde.

— Il semblerait mon ami que cette île t'ait donné ce que tu désires le plus.

Ses paroles ne furent pas entendues par le Garde du Lotus, et pourtant sa mort fut plus agréable qu'il ne l'avait espéré, son désir presque à sa portée.



# AVANT-PROPOS

## Un aperçu des Ombres du Futur...

Le livre que vous tenez entre vos mains est bien plus qu'un livre, c'est une porte d'entrée vers l'univers sombre et impitoyable de Chronopia. Il y a longtemps, le monde a découvert ce jeu légendaire grâce à Target Games, captivant à la fois les guerriers et les stratèges. Mais le temps s'est écoulé, et les brumes de l'oubli le consommèrent... jusqu'à aujourd'hui.

Nous avons arraché Chronopia à l'emprise du passé, le forgeant à nouveau afin que vous puissiez une fois de plus vous aventurer dans ses profondeurs périlleuses. Ce n'est pas seulement un renouveau ; c'est une renaissance – une grande résurgence d'escarmouches brutales, de puissants champions et de la lutte éternelle pour la domination.

Une légion de créateurs dévoués – écrivains, sculpteurs, illustrateurs, designers et testeurs – a consacré d'innombrables heures à ce projet. Leurs efforts ont insufflé une nouvelle vie à Chronopia, lui assurant un retour plus fort que jamais. Dans ces pages, vous trouverez les règles pour des Escarmouches Héroïques et une carte du monde connu, révélant les lieux où vous vous affronterez. Vous trouverez des références à des règles additionnelles qui ne sont pas incluses ici – celles-ci se trouvent dans le livre de règles de Chronopia, où cinq puissantes factions s'affrontent pour la suprématie :

**Les Maisons Elfiques** — maîtres de la grâce, de la précision et de la magie élémentaire.

**Les Clans Nains** — des guerriers inflexibles, forgés dans la pierre et l'acier.

**Les Dévots** — les étranges serviteurs des ténèbres, motivés par un pouvoir impie.

**L'Empire Sang-Noir** — un domaine d'orcs, de trolls et de gobelins brutaux, endurcis par la guerre.

**Les Premiers-Nés** — le dernier bastion de l'humanité, combattant pour reprendre son destin en main.

Chaque faction est à la tête d'un arsenal d'unités de base et d'élite, mais aussi de puissants lanceurs de sorts et de champions légendaires qui graveront leur nom dans l'histoire.

Le champ de bataille vous attend, et Chronopia vous propose cinq niveaux d'affrontement :

- **Escarmouche Héroïque** : pour 4 à 6 figurines par camp.
- **Combat de Patrouille** : pour des escarmouches à petite échelle d'environ 20 figurines.
- **Ost de Bataille** : où les forces vont jusqu'à 50 guerriers dans chaque camp.
- **Bataille Rangée** : un affrontement épique où des collections entières parcourent le champ de bataille.

Des **Règles Solo** pour ceux qui cherchent la gloire au combat, même quand aucun adversaire ne se tient devant eux.

Et enfin le défi ultime, Chronopia propose le mode Battle Royale – un sanglant affrontement où un nombre impair de joueurs luttent pour la suprématie totale !

Le royaume de Chronopia renaît. L'heure du combat a sonné. Répondrez-vous à l'appel ?

Marcin Malinowski



# BIENVENUE

## Qu'est-ce que Chronopia : Dark Fantasy Miniature Battles ?

Nous avons le plaisir de vous présenter **Chronopia : Dark Fantasy Miniature Battles**

L'un des principaux atouts de Chronopia réside dans sa capacité d'évolution. Que vous soyez débutant ou prêt à commander des armées entières, le jeu s'adapte à votre rythme et à vos ambitions.

Vous n'êtes jamais limité à un seul style : Chronopia vous permet d'adapter votre expérience, des duels intimes aux batailles grandioses, dès que vous vous sentez prêt.

### Aucune bataille ne se ressemble

Oubliez les mécaniques de jeu répétitives. Chronopia est conçu pour que chaque partie raconte une histoire différente et comprend :

- Une mission principale aléatoire
- Un objectif secret pour chaque joueur
- Une configuration de déploiement variable

Ces éléments se combinent pour offrir 426 variations de parties possibles, garantissant que chaque bataille est nouvelle, imprévisible et profondément gratifiante.

La victoire ne repose pas seulement sur la force, mais aussi sur la capacité à s'adapter à l'imprévu.

### Un jeu précis et tactique

À la base, Chronopia utilise un système intuitif de dés à 20 faces avec une touche d'originalité : plus le résultat du lancer est bas, meilleur est le résultat. Un jet de 1 représente une réussite parfaite, tandis qu'un 20 signifie une catastrophe, ce qui renverse les attentes habituelles et rend chaque jet tendu et significatif. Cela crée une courbe d'apprentissage en douceur pour les nouveaux joueurs, tout en offrant une grande profondeur aux vétérans qui souhaitent maîtriser les probabilités et le risque.

Mais là où Chronopia brille vraiment, c'est dans son système d'activation alternée. Au lieu d'attendre pendant de longs tours que votre adversaire déplace l'ensemble de ses forces, les joueurs activent leurs unités à tour de rôle, une par une. Cela maintient les deux camps constamment engagés et ouvre la voie à un véritable

jeu tactique : réagir, contrer et déjouer les plans de votre adversaire en temps réel. Un positionnement et un timing judicieux, ou une prise de décision rapide deviennent tout aussi importants que la force brute, rendant chaque mouvement sur le champ de bataille décisif.

### Un monde d'ombres, de pouvoir et de rivalités ancestrales

Au-delà de son aspect tactique, Chronopia s'appuie sur un récit sombre, profond et riche, empreint de rancunes ancestrales, d'alliances fragiles et d'une catastrophe imminente. Le monde est au bord du gouffre alors qu'une force mystérieuse et malveillante — connue uniquement sous le nom du Ténébreux — cherche à dominer toute existence. Depuis les profondeurs obscures du Royaume du Crépuscule et le vide envoûtant du Royaume de la Ruine, son influence se propage, corrompant, manipulant et préparant le terrain pour l'invasion.

Face à cette obscurité grandissante se dressent les grandes puissances de Chronopia. Les fiers Premiers-nés, anciens souverains des hommes, luttent pour conserver leur domination. Les clans nains, inébranlables, défendent leurs puissantes forteresses circulaires — des bastions fortifiés creusés au plus profond des montagnes —, se dressant comme des remparts inébranlables contre l'anéantissement. Les énigmatiques maisons elfiques tissent des intrigues subtiles aussi vieilles que le temps lui-même, jonglant entre survie et ambition. L'Empire Sang-noir, brutal, forgé dans le chaos et la force, cherche à conquérir par la puissance brute.

Pourtant, tous ne servent pas la lumière. Les Dévots fanatiques se sont voués au Ténébreux, agissant comme ses agents au sein du monde. Par des rituels interdits et une dévotion obscure, ils ouvrent des portails vers d'autres royaumes, libérant des forces démoniaques venues d'au-delà Chronopia. Ils ne sont pas simplement une faction parmi d'autres : ils sont les hérauts de la fin. Chaque faction a sa propre histoire, ses ambitions et ses secrets — et sur le champ de bataille, ces histoires s'entrechoquent. Dans Chronopia, vous ne vous contentez pas de commander des figurines : vous plongez dans une saga vivante mêlant guerre, foi, trahison et survie, où le destin de royaumes entiers est en jeu.



# PRINCIPES DE BASE

## Jet de D20

Dans le texte, un dé à vingt faces est appelé **D20**.



La question de savoir si un score élevé ou faible est souhaité sera détaillée dans la section correspondante. Cependant, si les scores modifiés des deux joueurs sont égaux, ils devront simplement relancer le jet. Lorsqu'il est indiqué qu'un joueur doit effectuer un test de caractéristiques, ce dernier doit obtenir un résultat égal ou inférieur à la caractéristique modifiée demandée.

En petit format, nous vous encourageons à faire les lancers de dés un par un. Dans les plus grands formats, les joueurs devront souvent lancer les dés simultanément pour s'assurer que le jeu reste fluide. C'est tout à fait normal. D'ailleurs, certaines règles sont conçues afin de permettre aux joueurs de lancer plusieurs dés en même temps.

## Réussite parfaite et catastrophe

Lorsqu'un joueur fait un **1 naturel**, c'est-à-dire avant que tout modificateur ne soit appliqué, il obtient une **Réussite Parfaite** ce qui donne généralement un résultat positif pour la figurine.

Lorsqu'un joueur obtient un **20 naturel**, il s'agit d'une **Catastrophe** et entraîne généralement quelque chose de défavorable.

## Mesure et champ de bataille

Les héros et les armées ont besoin d'un lieu pour s'affronter, et le champ de bataille est rarement plat. Les batailles peuvent se dérouler dans n'importe quelle partie du monde, des déserts aux jungles et forêts en passant par les villes et villages, voire sous terre. Les éléments servant à créer le champ de bataille sont appelés terrains.

Pour représenter les terrains, la meilleure option est de choisir parmi la vaste gamme de décors officiels de Chronopia proposée par *Untamed Sword*. Vous pouvez aussi utiliser des objets du quotidien tels qu'un livre pour représenter une colline ou une tasse à café comme bâtiment. L'important, vous devez être d'accord et décider de ce que ça représente.

Parfois, il est plus facile d'aller dans votre magasin de jeux préféré et de profiter d'une de ses tables.

Les tables thématiques faites maison, cependant, vous donneront beaucoup plus de plaisir et l'avantage psychologique de connaître « votre terrain ».

## Outils de mesure

Pour jouer, vous aurez besoin d'un outil de mesure tel qu'un simple mètre ruban utilisant les pouces.

Lorsque vous devez mesurer la distance entre deux figurines, mesurez entre les deux points les plus proches des socles. Rappelez-vous que vous pouvez mesurer n'importe quelle distance sur la table à tout moment pendant la partie.



# BANDES DE GUERRE

## Unité

Une *unité* peut être constituée d'une seule figurine, comme un personnage **Monstre** ou **Indépendant**, ou de plusieurs combattants sous la forme d'une *bande* (il peut s'agir aussi de figurines qui partagent le même socle).

## Taille des socles

La taille du socle n'est pas seulement un aspect visuel, mais joue aussi un rôle important dans le jeu lui-même. Il informe aussi sur la difficulté à toucher une figurine, et la force avec laquelle elle frappe en retour. La fiche d'unité fournit la taille du socle des figurines.

- Les **nuées**, de petites créatures comme les rats, sont sur des socles de 25 mm.
- Le socle de 30 mm est celui qui est le plus communément utilisé pour l'**infanterie**.
- Les figurines humanoïdes plus grandes telles que les ogres ou les démons mineurs sont sur un socle de 40 mm.
- La **cavalerie** et les monstres de petite taille ont un socle de 50 mm.
- Les **monstres** plus imposants et les **machines de guerre** utilisent des socles de 80 mm ou 100 mm.

Les modificateurs imposés par la taille des socles se situent dans le chapitre sur le tir.

## Zone de contrôle

Bien que les figurines avec lesquelles nous jouons soient immobiles, nous pouvons imaginer qu'elles

bougent dans le tourbillon de la bataille, prêtes à se battre. Afin de le représenter, chaque figurine a une **zone de contrôle**.

Elle est définie par un arc de **180 degrés** dans l'arc avant de la figurine. La taille de la zone de contrôle dépend de la taille de son socle.

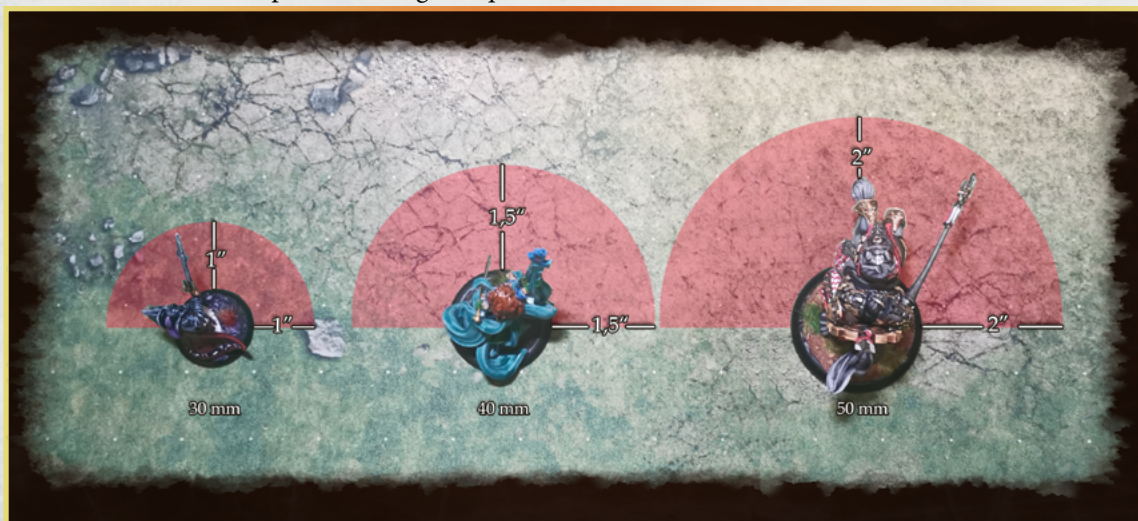
- Les figurines dont la taille de socle est inférieure à 30 mm ont une zone de contrôle égale à **0,5"**.
- Les figurines avec un socle de 30 mm ont une zone de contrôle égale à **1"**.
- Les figurines avec un socle de 40 mm ont une zone de contrôle égale à **1,5"**.
- Les figurines avec un socle supérieur à 40 mm ont une zone de contrôle égale à **2"**.

Si, pendant un mouvement, une figurine atteint la zone de contrôle d'une figurine ennemie, elle doit soit s'arrêter, soit *engager*, si elle est à portée d'arme. Un mouvement d'engagement n'est pas une charge.

Si la figurine est déjà impliquée dans une mêlée **et** engagée en socle à socle, alors elle perd sa zone de contrôle jusqu'à ce qu'elle ne soit plus engagée.

## Orientation

Chaque figurine possède deux arcs, un *avant* et un *arrière*. Tracez une ligne imaginaire passant par le centre du socle de la figurine afin de situer les arcs d'orientations. Nous encourageons les joueurs à faire une petite marque sur le socle de leurs figurines pour éviter toute confusion durant la partie.



Pendant les tournois, il est spécialement recommandé de faire des marques ou de peindre l'arc avant d'une couleur différente sur les socles.

Les figurines tracent une **ligne de vue** (voir le paragraphe suivant) et se défendent mieux à partir de leur **arc avant**. Si l'orientation de la figurine n'est pas clairement marquée, alors l'orientation du buste servira de point de repère.

	ARC AVANT	ARC ARRIÈRE
<b>Ligne de Vue</b>	Oui	Non
<b>Agilité</b>	Oui	Non
<b>Zone de Contrôle</b>	Oui	Non
<b>Bouclier</b>	Oui	Non
<b>Attaque au Corps à Corps</b>	Oui	Oui

## Ligne de vue

Durant la partie, il est probable que vous ayez besoin de déterminer ce que voit la figurine. Pour ce faire, baissez-vous à hauteur jusqu'à voir *par les yeux de la figurine*, en vous rappelant son orientation. Si pour n'importe quelle raison (comme en tournoi), vous ne pouvez pas voir par les yeux de la figurine, tracez une ligne entre la figurine et sa cible.

Le point de départ de cette ligne doit être le centre du socle de votre figurine jusqu'à n'importe quelle partie «vitale» de la cible située dans votre arc avant. Vous pouvez utiliser la tranche de votre mètre ruban, mais nous recommandons l'utilisation d'un laser en ligne.

Toute obstruction sur la ligne peut bloquer, **complètement** ou **partiellement**, la ligne de vue (LdV).

- Une ligne de vue **complètement bloquée** signifie que la figurine n'a pas de ligne de vue.
- Si la ligne traverse des figurines (amies ou ennemies), alors la ligne de vue est complètement bloquée, à moins que la cible soit une figurine sur un socle de 50mm ou plus grand. Dans ce cas, la ligne de vue est **partiellement bloquée** et impose des modificateurs négatifs.

Si une figurine amie est dans la zone de contrôle d'une de vos figurines, elle peut s'en servir de couvert si son socle n'est pas plus grand que le sien. Dans ce cas, elle ne compte pas comme obstruction. Une seule figurine amie peut être utilisée ainsi.

## Anatomie des bandes

### Catégorie

Dans Chronopia il existe plusieurs catégories de figurines. Pour chaque figurine vous la trouverez dans son profil d'unité. Il est important de s'en souvenir pour ce qui est des effets des sorts, de la météo, des armes ou des capacités spéciales.

**Bête** — une créature plus grande que des humains normaux, comme un troll ou un golem.

**Cavalerie** — des figurines qui chevauchent un destrier ou qui s'en approchent, comme le chevalier monté Premiers-nés.

**Infanterie** — aussi appelés fantassins. Ce sont des figurines à taille humaine.

**Monstres** — de grandes créatures telles que les totems sanglants.

**Nuée** — une masse de petites créatures qui se battent ensemble, comme des rats ou des chiens.

**Machine de guerre** — généralement des figurines de grandes tailles telles que les balistes, les chariots, les catapultes ou les engins de siège. Occasionnellement, de petites machines de guerre comme le lance-flammes nain qui a deux petites figurines comptent comme une seule machine de guerre.

### Classification

Une figurine de Chronopia peut appartenir à plusieurs classifications, qui peuvent être trouvées sur son profil d'unité.

Ces classifications sont principalement utilisées pour déterminer les avantages et faiblesses d'une figurine. Les classifications auxquelles une figurine peut appartenir sont les suivantes:

**Animaux** — la plupart des montures, des animaux de compagnie et les meutes d'animaux appartiennent à cette catégorie.

**Divin** — des créatures provenant de la dimension supérieure. Ils sont imprégnés de pouvoir divin, pas obligatoirement bon, et sont un anathème pour les êtres infernaux.

**Draconique** — toutes les espèces de dragons.

**Élémentaire** — êtres provenant des plans élémentaires ou créés à l'aide de composants élémentaires.

**Enchanté** — cette catégorie couvre toutes sortes de créatures qui sont créées magiquement.

**Infernal** — créatures issues des royaumes inférieurs. Ils sont imprégnés du pouvoir du mal et des ténèbres, un anathème pour les forces de la vie.

**Insectes** — toutes les sortes d'insectes appartiennent à cette catégorie.

**Machine** — les constructions et les appareils mécaniques entrent dans cette catégorie.

**Mortel** — ceci est la catégorie à laquelle la plupart des armées appartiendront. Cela ne représente pas un trait racial, mais un statut en tant qu'être régi par les lois du vieillissement et du temps.

**Morts-vivants** — contrairement aux infernaux, les morts-vivants sont des créatures qui ont cessé de vivre et ont été réanimés par un sort, ou un pouvoir.

## Caractéristiques

Dans Chronopia, chaque figurine possède des **caractéristiques** qui décrivent son comportement sur le champ de bataille. Les profils des figurines se trouvent dans la section des armées à la fin de l'ouvrage.

Chaque profil commence par la catégorie de la figurine, suivie de diverses abréviations appelées « ligne de statistique ». Elles couvrent toutes les caractéristiques de base de la figurine. Chaque figurine en possède onze.

**Mouvement (Mvt)** — détermine le déplacement en pouce de la figurine qu'elle peut effectuer avec un mouvement basique.

**Corps à corps (CàC)** — mesure l'habileté de la figurine en combat au corps à corps, qu'elle utilise ses armes naturelles, telles que des griffes, ou des armes de mêlée, comme une épée ou une masse.

**Tir (Tir)** — définit l'efficacité d'une figurine avec des armes à distance, comme les arcs et les javelots.

*(Note: ce n'est pas parce qu'une unité a une valeur pour cette caractéristique qu'elle compte comme une troupe de tir dans le cadre des restrictions de choix de votre armée, comme décrit dans la section unités. Cela sera indiqué dans la section règles spéciales du profil).*

**Dextérité (Dex)** — cette valeur mesure la coordination main-œil, ses réflexes, ainsi que son équilibre.

**Agilité (Agi)** — cette valeur négative affecte la caractéristique adverse en combat rapproché, du moment où l'attaque se produit dans l'arc avant. Quelle que soit la valeur de CàC de votre figurine, il est plus difficile de surpasser, par exemple, les défenses d'un Chevalier Repulsar que celles d'un lancier gobelin.

**Volonté (Vol)** — indique à quel point la figurine est habile à lancer des pouvoirs psychiques tels que les sorts et les malédictions, mais aussi à y résister.

**Force (For)** — mesure la force de votre figurine. Les figurines avec une force élevée infligent des dégâts supplémentaires en combat rapproché et lors de l'utilisation de certaines armes de jet.

**Blessures (B)** — ce score indique à quel point la figurine est endurante et combien de coups elle peut encaisser avant d'être retirée en tant que perte. La majorité des figurines n'ont qu'une seule blessure, mais les monstres plus puissants et certains indépendants en ont souvent plusieurs.

**Armure (Arm)** — indique le niveau de protection de la figurine contre les dégâts. Dans le cas de certaines créatures, elle peut représenter une peau épaisse ou une résistance innée.

**Commandement (Cmd)** — cette caractéristique mesure l'entraînement et la discipline d'une figurine, et son efficacité à commander les autres figurines de son unité.

**Taille de socle (en mm)** — cette valeur indique la taille du socle de la figurine en millimètres (mm), déterminant aussi son diamètre. Plus le socle est grand, plus la figurine ou sa zone de contrôle est grande.

## Coût en points

Chaque figurine dans Chronopia possède une valeur en points. Ces points sont une indication de la force relative d'une figurine. Par conséquent, une figurine qui vaut 30 points est considérée plus puissante qu'une figurine à 5 points. Aucun système à base de points n'est parfaitement précis, mais le coût en point d'une unité sert de guide raisonnable pour évaluer sa force.

# Arsenal

## Armure

Sur le champ de bataille, les boucliers offrent une protection contre diverses attaques. Un bouclier aide une figurine à se protéger des dégâts provenant d'attaques, et il est commun à tous les guerriers de Chronopia.

Il existe deux types courants de boucliers, chacun offre une forme de protection différente.

### BOUCLIER

Une figurine, avec un bouclier, bénéficie:

- -1 à la touche contre n'importe quelle attaque de tir (non-gabarit) dans l'*arc avant* du porteur.
- -1 supplémentaire à l'**Agilité** au porteur.

### PAVOIS

Un pavois offre au porteur les modificateurs suivants:

- -2 à la touche contre toute attaque de tir (non-gabarit) situé dans l'*arc avant* du porteur.
- -2 supplémentaire à l'**Agilité** du porteur.

## Armes

Tout comme les figurines, les armes ont aussi un profil (et une carte la représentant). Le profil liste le nom de l'arme, le niveau de pénétration d'armure ainsi que d'autres caractéristiques. Même si les armes sont de formes différentes selon les races, une épée reste une épée et a les mêmes statistiques, peu importe qui l'utilise. Les armes ont cinq caractéristiques :

**Nom:** il s'agit du nom de l'arme.

**Portée:** la distance effective de l'arme, mesurée en pouces.

**Nombre d'Attaques (NdA):** le nombre d'attaques effectuées lors d'une attaque de tir ou de combat rapproché.

**Critique (x-y):** si vous obtenez un résultat entre x et y (appelé **intervalle de critique**), vous obtenez un coup critique. Une **blessure automatique** est infligée contre laquelle aucune sauvegarde de soin ne peut être effectuée. Les sauvegardes de protection sont autorisées. L'intervalle de critique ne peut jamais être inférieur à 1 (sauf s'il était de 0 au départ). Si l'arme possède un multiplicateur de dégâts, seulement la première blessure est automatique à moins que le joueur attaquant ne dépense 1 point de commandement par dégâts au-delà du premier, sinon la cible peut effectuer ses sauvegardes

d'armure (voir le chapitre points de commandement p: 19). Dans ce cas, vous infligez autant de blessures que de pc que vous avez dépensé plus la première blessure automatique.

**Dégâts:** cette caractéristique indique la puissance des dégâts qu'une arme inflige. Plus la valeur est élevée, plus grandes sont les chances de pénétrer l'armure de l'adversaire et d'infliger une blessure. La plupart des armes de combat rapproché ajoutent la force de la figurine aux dégâts, comme indiqué dans les statistiques de l'arme ainsi que sur sa carte. Certaines armes ont un multiplicateur de dégâts – par exemple: 10(x3). Ce sont des armes avec le potentiel d'infliger plus de dégâts que la normale. Pour une touche de 10 (x3), l'adversaire doit faire 3 sauvegardes d'armure et subir jusqu'à 3 blessures !

**Degré de pénétration d'armure (DPA):** Cette caractéristique est utilisée uniquement dans les *règles avancées*.

### Types des armes à distance

**Arme de jet** — une arme qui peut être utilisée soit en combat rapproché, soit comme arme à distance. Une unité avec des armes de jet compte pour la limite des troupes d'attaque à distance, sauf indication contraire, et comme arme de tir.

**Arme de tir** — une arme qui peut effectuer une attaque à distance.

**Arme de tir à gabarit** — une arme utilisant un gabarit comme une lance (lance-flammes) ou un grand gabarit (comme pour une catapulte). Certains gabarits doivent être placés en contact avec la figurine qui les utilise alors que d'autres se placent à distance. Vérifiez la portée de l'arme pour plus de détails. Les armes à gabarit sont prises en compte dans la limite des armes de tir lors de la construction d'une liste d'armée.



# PLANS DE BATAILLES

## Dimension du champ de bataille

Vous pouvez jouer à Chronopia sur n'importe quelle surface plane, mais la taille de table recommandée varie selon le format de jeu auquel vous jouez.

En *Escarmouche Héroïque* et *Combat de Patrouille*, ce sera une surface de 36" par 36".

Pour tous les autres formats, la surface de jeu est de 48" par 72".

La plupart des missions sont jouables sur des tables plus grandes, mais si vous voulez jouer sur une table de taille différente, vous devez simplement recalculer les distances données dans la mission.

## Par-delà le champ de bataille

Vos figurines ne peuvent pas volontairement quitter l'aire de jeu, appelée *champ de bataille*.

Le cas peut se produire en raison de certaines compétences ou certains pouvoirs qui peuvent forcer vos figurines à se déplacer hors du champ de bataille, mais aussi par d'autres biais comme les missions secrètes. Si cela se produit, alors la figurine est retirée et compte comme une perte.

## Le champ de bataille

Le nombre de terrains peut légèrement varier en fonction du format et des scénarios.

### Escarmouche héroïque

Généralement seulement quelques figurines. Cela peut avoir lieu à l'intérieur des murs d'une ville ou profondément sous terre et pourrait impliquer l'espionnage ou le kidnapping de la fille d'un général ennemi. Au moins **75% du champ de bataille** doit être couvert d'éléments de terrain.

### Combat de patrouilles

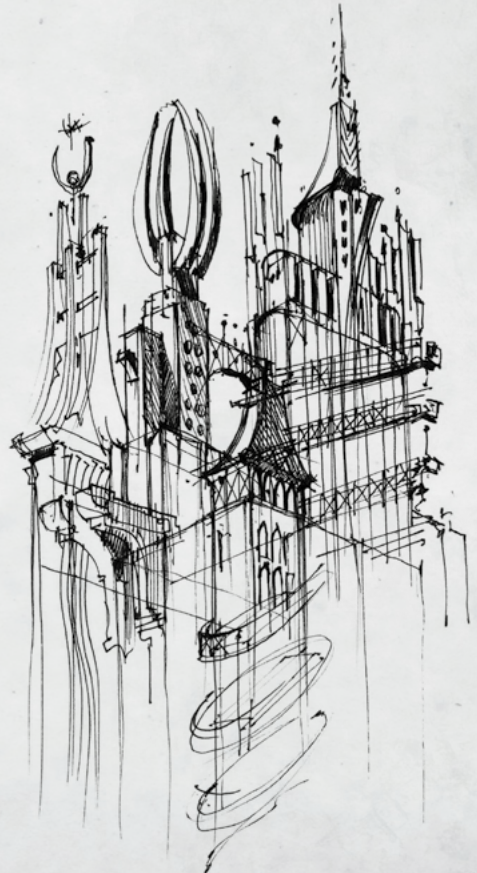
Environ 15 à 20 figurines. Généralement, ce sont des missions de reconnaissance, proches d'une forteresse ou au fin fond d'une forêt. Au moins **50% du champ de bataille** doit être couvert d'éléments de terrain.

### Ost d'armées

Jusqu'à 40 figurines. Les armées s'affrontent généralement dans des zones dégagées, il est donc recommandé de **limiter à 25%** la proportion de terrain sur le champ de bataille. Le témoin de cette effusion de sang peut être une scierie, un étang, une petite forêt ou un temple.

### Bataille rangée

Une bataille épique impliquant généralement plus de 50 figurines par camp. Il est recommandé d'utiliser au **maximum deux éléments de terrain** qui ne bloquent pas cette gigantesque bataille, mais ajoutent quelque chose à son histoire. N'oubliez pas d'engager un scribe qui documentera la bataille et nous l'enverra !





# LE JEU

## Préparation de la bataille

Avant de commencer la séquence normale d'un tour de jeu, vous devez suivre les étapes ci-dessous :

**I.Phase d'initiative initiale** — les joueurs lancent l'initiative lors du premier tour de jeu.

**II.Commandement** — chaque joueur gagne des points de commandement pour son armée.

**III.Passez à la phase 2** — phase d'activation puis continuez le jeu normalement.

## Séquence du tour

Un véritable champ de bataille est un lieu où règne une grande confusion. Pour mettre un peu d'ordre, le jeu est divisé en tours. Afin de gérer le bon déroulement du jeu, chaque tour s'enchaîne dans un ordre spécifique de phases.

La partie dure un certain nombre de tours, généralement donnés dans le scénario que vous allez jouer, ou décidés par les joueurs avant que la partie ne commence.

## Phases du tour

**1.Phase d'initiative** — les joueurs lancent l'initiative pour le tour de jeu.

**2.Phase d'activation** — chaque joueur active ses unités à tour de rôle.

**3.Phase de combat** — les joueurs effectuent des attaques de combat rapproché dans des mêlées et résolvent les résultats.

**4.Phase de fin de tour** — retirer les jetons et attribuer des points de commandement, déplacer l'IA, etc.

### Initiative

Pour déterminer qui a l'initiative du tour, les deux joueurs lancent un D20 et ajoutent le nombre d'activations qu'ils ont.

Le joueur avec le résultat **le plus bas** gagne l'initiative pour ce tour. Si le résultat est une égalité, l'initiative revient au joueur qui ne l'avait pas lors du précédent tour de jeu.

En cas d'égalité lors du lancer de l'initiative initiale, il suffit de relancer les dés jusqu'à ce que vous obteniez un gagnant.

Le joueur qui a gagné l'initiative peut soit activer une de ses unités, soit désigner un joueur adverse pour activer l'une de ses unités. L'unité est choisie par le joueur qui n'a pas l'initiative.

### Initiative Initiale

Le joueur qui a gagné le jet d'initiative initiale peut soit activer l'une de ses propres unités, soit désigner l'unité adverse pour qu'elle s'active en premier.

Si le joueur avec l'initiative initiale désigne une des unités de l'adversaire, alors le joueur adverse la contrôle toujours. Cela ne peut être fait que par le joueur avec l'initiative initiale au début de la partie.

## Phase de fin de tour

À la fin du tour de jeu, les joueurs défaussent les jetons sauf les jetons de *Peur* et de *Panique*.

Les joueurs défaussent leurs pc restants. Ils reçoivent ensuite un nouvel ensemble de PC et peuvent commencer un nouveau tour de jeu si le scénario ou les critères de la mission n'ont pas été remplis.

### Séquence de phase de fin de tour

**1.**Retirer les jetons d'activation/de charge/de sort/ ou tout autre jeton qui doit être défaussé.

**2.**Défaussez les points de commandement restants et gagnez en un nouvel ensemble pour le prochain tour.

**3.**Vérifiez les effets météorologiques et supprimez-les s'il y a lieu.

**4.**Résolution des compétences (telles que : régénération).

**5.**Déplacer les figurines/jetons d'IA.

**6.**Vérifiez les critères de la mission ou du scénario principal. Si les critères de la mission sont remplis ou si la limite des tours de jeu est atteinte, la partie se termine.

**7.**Passez au prochain Tour – Phase 1 – Initiative.



# ORDRES TACTIQUES

Chaque joueur reçoit une ressource spéciale qui peut être dépensée au cours du tour. Nous l'appelons **Point de Commandement** ou **PC**.



PC non utilisé

PC utilisé

Les **PC** peuvent être utilisés dans certaines situations, afin d'aider votre armée à se sortir d'une situation épineuse ou alors d'augmenter son efficacité.

Les **Ordres Tactiques** permettent aux joueurs de dépenser leurs PC de différentes façons.

## Points de Commandement

Lors du premier tour de jeu, chaque joueur reçoit des points de commandement lors de l'étape de Commandement.

Les points de commandement ne peuvent pas être conservés d'un tour sur l'autre, car vous gagnez un **nouvel ensemble de PC à chaque tour**.

Si vous ne les dépensez pas pendant le tour, ils sont **défaussés** au début de la **phase de fin de tour** (pour plus d'informations, consultez la section *phase de fin* à la page : 17).

Le nombre de PC varie en fonction du format de jeu:

- **Partie d'initiation** – chaque joueur reçoit 3 PC

## Les Ordres

### Concentration Arcanique

**Coût** : 1 PC.

**Conditions** : Pendant l'activation de votre lanceur de sorts.

**Effets** : Le Lanceur de Sorts obtient un modificateur de +2 à sa **Vol** lorsqu'il lance un sort. Si le sort est lancé avec succès, la figurine ennemie reçoit un modificateur supplémentaire de -2 à sa **Vol** pour son *jet de sauvegarde arcanique*.

### Célérité Arcanique

**Coût** : 2 PC

**Conditions** : La figurine ne doit pas avoir été activée à ce tour.

**Effets** : Le Lanceur de Sorts peut *lancer un sort* après avoir effectué un *mouvement avancé*.

### Concentration Guerrière

**Coût** : 1 PC

**Conditions** : La figurine effectue un *jet pour toucher*.

**Effets** : La figurine obtient un modificateur de +2 à son **CàC** ou **Tir** pour une seule attaque d'une arme pour le tour.

Si elle a un *jeton de charge*, alors le modificateur passe à +4 au lieu de +2.

**Restriction** : Cet Ordre doit être donné avant que le dé ne soit lancé.

### Contre-charge

**Coût** : 1 ou 3 PC

**Condition** : Quand une figurine ennemie déclare une *charge* dans la *LdV* de la figurine amie ciblée. Cette figurine ne doit pas avoir été activée à ce tour **ET** ne doit pas être en *mêlée*.

**Effets** : Déplacez les deux figurines l'une vers l'autre de la même distance, dans la mesure du possible. La *valeur de mouvement* de la figurine qui contre-charge n'a pas d'importance.

Ensuite, placez un *jeton de charge* à côté des deux figurines. Elles sont toutes les deux *activées*.

**Option** : 3 PC pour faire une contre-charge contre un *Monstre* ou une *Cavalerie*, si le socle de votre figurine est inférieur à celui de la figurine de monstre ou de cavalerie.

### Dérobade

**Coût** : 2 PC

**Conditions** : La figurine doit être sous un gabarit **ET** ne *pas être engagée* dans une *mêlée*.

**Effets** : La figurine peut se déplacer avec un *mouvement basique* afin de sortir du gabarit sans subir les effets négatifs de celui-ci.

## Célérité Litanique

Coût : 2 PC

**Conditions :** La figurine ne doit pas avoir été activée à ce tour.

**Effets :** Le lanceur de sorts peut *lancer un rituel* après avoir effectué un *mouvement basique*.

## Discipline Martiale

Coût : Variable

**Conditions :** La figurine utilise une *compétence* ou un *sort*.

**Effets :** Dépenser un certain nombre de PC, indiqué dans la compétence ou le sort afin de pouvoir déclencher les effets supplémentaires

## Tir Instinctif

Coût : 1 ou 2 PC

**Conditions :** La figurine ne doit pas avoir été activée à ce tour **ET** ne doit pas être engagée dans une *mêlée*.

**Effets :** Quand votre figurine est la cible d'une *charge* (pas d'un engagement) **ET** que la figurine ennemie se situe dans la **LdV** de son *arc avant*, alors faites un *jet de tir* en utilisant le **NdA** de l'arme, avec un modificateur de *-2 pour toucher*.

**Restrictions :** La figurine ne peut pas *tirer* et utiliser un PC pour faire une *contre-charge* par la suite, et inversement.

**Option :** Vous pouvez utiliser cet ordre même si votre figurine a été activée à ce tour, dans ce cas dépensez 2 PC au lieu de 1.

**Option :** Si la figurine a des *armes de jet*, vous pouvez dépenser 1 PC pour *tirer* sur une figurine qui fait un *engagement*, du moment où cette dernière a commencé son mouvement en **LdV** de votre figurine.

## Tir en Mouvement

Coût : 2 PC

**Conditions :** La figurine ne doit pas avoir été activée à ce tour.

**Effets :** La figurine peut *tirer* après avoir effectué un *mouvement avancé*.

**Restrictions :** Vous devez dépenser 2 PC pour chaque figurine qui désire accomplir cet Ordre.

## Relance Tactique

Coût : 3 PC

**Effets :** Vous pouvez *relancer* un seul D20 lors d'un jet d'une de vos figurines.

**Restrictions :** Une relance ne peut être faite qu'une seule fois par figurine et par tour.

Vous ne pouvez pas relancer une relance.

Vous ne pouvez pas relancer le *jet d'initiative initiale*, car ce dernier n'est pas réalisé par une figurine.

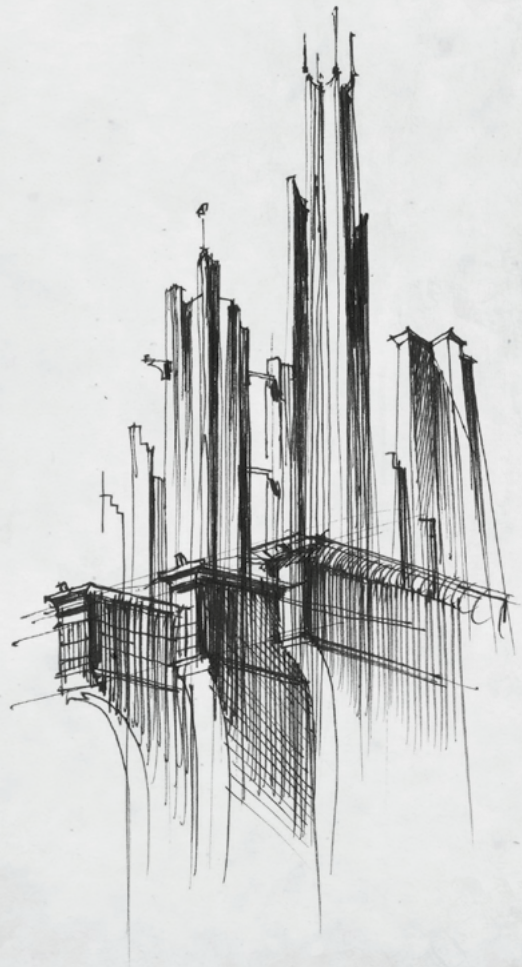
## À Couvert !

Coût : 1 PC

**Conditions :** Votre figurine est la cible d'une *attaque de tir ET* un *obstacle* est dans sa *zone de contrôle*. L'Obstacle ne doit pas être sur la *ligne de tir*.

**Effets :** La figurine *plonge à couvert*, ne déplacez pas la figurine. Ajoutez le modificateur lié à l'obstacle.

**Restrictions :** Vous devez déclarer *plonger à couvert* avant que le *jet pour toucher* ne soit lancé.



# PHASE D'ACTIVATION

Avant de faire quoi que ce soit avec une unité, il faut d'abord l'activer. Ceci est appelé activation d'une unité ou simplement **activation**.

Si des membres de l'unité sont **paniqués**, ils doivent suivre les règles pour les figurines paniquées, détaillées plus loin dans ce livre. Les autres membres de l'unité peuvent agir normalement. Si vous activez une bande, vérifiez la distance de commandement à partir du chef ou du meneur de fortune.

S'il y a des figurines en dehors de la distance de commandement, elles doivent être activées les premières et suivre les règles pour les figurines hors distance de commandement.

Ensuite, le joueur choisit une figurine appartenant à l'unité qui peut alors effectuer l'une des actions suivantes :

- **Ne rien faire**
- **Mouvement de Base**
- **Mouvement Avancé**

Si la figurine possède une arme à distance, alors elle ajoute les actions suivantes à ses possibilités :

- **Mouvement de Base et Attaque de Tir**
- **Attaque de Tir et Mouvement de Base**
- **Attaque de Tir**

Le joueur adverse active maintenant une de ses unités. Les joueurs alternent ainsi les activations jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées. Une fois qu'un joueur n'a plus d'unité à activer, alors son adversaire active toutes ses unités restantes une à la fois.

## Le Mouvement

Les figurines ne peuvent pas se déplacer à travers les autres. Pour pouvoir se déplacer entre les autres figurines, il doit y avoir suffisamment d'espace pour y faire passer le socle de la figurine, sinon vous devez les contourner. Vos figurines peuvent ignorer la *zone de contrôle* des figurines amies, mais pas celle des figurines ennemies. Tout espace dégagé sur le champ de bataille est traité comme un *terrain dégagé* et n'inflige aucun modificateur de mouvement. Si votre figurine se déplace à travers un élément de terrain (comme une forêt, un lac ou une ruine), certains modificateurs de mouvement peuvent s'appliquer.

Une figurine traversant un *terrain difficile*, subit un malus de **-2" à son mouvement**. Si la figurine effectue un *mouvement avancé* et traverse un *terrain difficile*, elle subit un **malus de -3"**. Vous trouverez plus d'informations sur le sujet dans la section terrain.

## Mouvements de Base

### Se Déplacer

Déplacez la figurine jusqu'à sa valeur de caractéristique de mouvement.

### Engager

C'est un type de mouvement qui fait partie d'un mouvement de base *Se Déplacer* ou mouvement avancé, *Course*. Si votre figurine entre dans la *zone de contrôle* d'une figurine adverse, elle doit **s'arrêter** ou *s'engager*. Si la figurine choisit d'engager, et s'il lui reste suffisamment de mouvement, elle se dirige vers la figurine adverse afin d'être à portée de son ou ses armes. Il n'est pas nécessaire d'être en contact SàS. Si son arme a une plus grande portée que celle de son adversaire, il est recommandé de ne pas s'approcher. Il peut arriver qu'une figurine tente d'engager et qu'elle termine son mouvement en dehors de la zone de contrôle de la figurine adverse. C'est parfaitement acceptable.

### Engagement Libre

Il s'agit d'un type de mouvement qui peut être effectué lorsque votre figurine est en *mêlée* au début de son activation. Votre figurine peut se rapprocher des figurines ennemies s'il y a assez d'espace, afin d'être à portée de ses armes. Elle ne peut **pas changer d'orientation** vis-à-vis de son adversaire (elle ne peut pas passer de l'arc avant à l'arc arrière).

### Rompre le Combat

Il s'agit d'un type de mouvement qui peut être effectué lorsque votre figurine est en *mêlée* au début de son activation. Elle ne peut pas faire ce type de mouvement s'il y a un ou plusieurs *jetons de charge* sur les figurines adverses engagées en socle à socle avec elle. Si la figurine n'a pas de *jeton de charge*, elle peut se déplacer dans la **direction opposée** des figurines qu'elle combat, jusqu'à sa **valeur de mouvement**. Son mouvement doit se terminer en dehors de toutes mêlées. Après avoir déclaré rompre le combat, et avant de se déplacer, toutes les figurines ennemies avec lesquelles elle est engagée (engagée et en SàS) peuvent faire une **attaque d'opportunité**.

## Mouvements de Base optionnels

Pour le format d'*Escarmouche Héroïque* et le format *Combat de Patrouilles* (recommandé pour le jeu en tournoi).

### Sauter

Une figurine peut sauter au-dessus du vide d'une distance maximum égale à son mouvement. Vous devez réussir un **jet de Dex** avec les modificateurs suivants : *type d'armure* : 0 – aucun, I -1, II -2, III ou plus -3. Un bouclier ajoute un **-1 supplémentaire**. Si le jet *échoue*, la figurine tombe. Ce type de mouvement est une règle optionnelle lors de l'utilisation des règles avancées.

### Chuter

Une figurine peut se laisser tomber d'une hauteur si vous le souhaitez. Faites un **jet de Dex** si la hauteur est supérieure à la taille du socle plus un pouce. Les figurines avec une taille de socle de 40 mm ne font pas de jet pour les hauteurs jusqu'à 2,5". Si le jet *échoue*, votre figurine subit des dégâts égaux à la distance parcourue, multipliée par 4.

### Escalader

Une figurine peut escalader jusqu'à la moitié de son mouvement. Ensuite, faites un **jet de Dex**. Si le jet *échoue*, la figurine tombe. Si le jet est *réussi* et que la figurine n'a pas atteint le sommet, elle peut continuer à escalader lors du prochain tour (notez la hauteur à laquelle la figurine a terminé son mouvement).

### Nager

Une figurine peut nager jusqu'à la moitié de son mouvement. Faites un **jet de Dex**. Si le jet *échoue*, la figurine subit une touche de **Dgt 8**. La figurine peut continuer à nager lors du prochain tour si elle n'a pas atteint la rive.

## Mouvements Avancés

### Charger

Pour effectuer ce mouvement, la figurine doit cibler une seule figurine ennemie dans sa **ligne de vue** et à une **distance au moins égale à sa valeur de mouvement**. La figurine se déplace jusqu'au double de sa valeur de mouvement. Pour obtenir les **bonus de charge**, votre figurine doit terminer son déplacement en **contact socle à socle** avec sa cible. En cas de réussite, mettez un jeton de charge à côté de votre figurine. Sinon, le mouvement de charge devient un mouvement d'engagement.

Vous trouverez les bonus de charge dans le profil des unités.

### Courir

Déplacer la figurine jusqu'au double de sa valeur de mouvement.

## Activation d'une figurine paniquée et Étourdie

Lorsque vous activez une unité, vous devez d'abord activer les figurines paniquées et/ou étourdies. Faites un **jet de panique**.

En cas de *réussite*, **retirez le jeton de panique** puis **retirez le jeton étourdi**. La figurine ne peut rien faire d'autre à ce tour.

Si le jet *échoue*, **retirez la figurine** du jeu en tant que perte.

## Engager une figurine paniquée

Faites un **jet de Dex** lorsque votre figurine engage une figurine paniquée, avec le mouvement *engager* ou lors d'une *charge*, pour voir si elle est capable de la capturer et de la plaquer au sol.

Si le jet est *réussi*, la figurine paniquée reçoit une **blesseure sans aucune sauvegarde autorisée**.

## Attaque d'opportunité

Lorsqu'une figurine fait un mouvement de *Rompres le combat*, pour se désengager d'une mêlée, elle subit un nombre d'attaques d'opportunités égales au **NdA de chaque figurine adverse à portée d'arme**.

**Avant que la figurine ne bouge**, résolvez les attaques et traitez-les comme si elles étaient dans l'*arc avant* de la figurine se désengageant. Le joueur attaquant peut choisir l'ordre dans lequel les attaques sont faites, si plusieurs de ses figurines sont impliquées.

Dans le cas d'un **mouvement avancé s'envoler**, traitez-le exactement de la même manière que précédemment à l'exception que chaque figurine ennemie ne peut faire qu'une seule attaque, peu importe son **NdA**. Si une figurine possède différentes armes, le joueur qui la contrôle peut choisir l'arme qui sera utilisée pour cette seule attaque.

# LE TIR

Pour pouvoir effectuer une attaque de tir, les critères suivants doivent être respectés:

- Votre figurine doit être équipée d'une arme à distance.
- La figurine ne doit pas être en *mêlée*, sauf si des règles spéciales stipulant le contraire le permettent.
- La cible doit être dans la **ligne de vue** de votre figurine et à **portée** de son arme à distance.
- Les machines de guerre ne peuvent pas effectuer d'attaques de tir si elles ont effectué un mouvement à ce tour de jeu.

## Cible prioritaire

Une figurine doit tirer sur l'ennemi le plus proche dans les 12" autour d'elle. S'il n'y a pas de figurines ennemies dans les 12", elle choisit sa cible. Nous appelons cela **cible prioritaire**. Les figurines ennemies en *mêlée* ne sont pas prises en compte.

Lorsqu'une figurine tire sur un ennemi à moins de 12", elle obtient +2 à son tir.

Une figurine peut toujours tirer sur une figurine, à condition que le socle de la cible soit plus grand que celui des figurines qui bloquent complètement la **LdV**. La cible bénéficie alors du couvert et toutes les règles de cible prioritaire s'appliquent également.

Une figurine peut essayer de tirer sur un ennemi, même s'il y a une ou plusieurs figurines à 12" ou moins, à condition qu'elle réussisse un **jet de Cmd**. Si le jet *échoue*, la figurine ne peut plus tirer.

## Couvert

Chaque obstacle se situant entre la figurine qui tire et sa cible génère un **modificateur de -2** pour toucher.

Pour le couvert, il faut prendre en compte l'empreinte de chaque élément de terrain. La figurine à couvert ciblée doit être en partie visible afin de pouvoir lui tirer dessus.

Si la figurine qui tire peut tracer une **ligne de vue** sur une partie du corps de la cible, telle qu'une main ou la tête, cette figurine est **visible**.

Si vous ne voyez d'une figurine ciblée qu'une pièce d'armure, d'arme ou d'ornement similaire, alors la figurine n'a pas de **ligne de vue**.

Si une **LdV** traverse moins de 3" d'élément de terrain tel que les forêts, les bois ou les hautes herbes (2" de haut), alors la figurine ennemie peut être ciblée.

Si une figurine est à l'intérieur d'un élément de terrain, tel que des forêts, des bois ou de l'herbe haute (2" de hauteur), et à plus de 3" du bord alors elle n'est pas visible.

Rappelez-vous que le socle d'une autre figurine compte également comme couvert.



Le couvert montré sur l'image fournit un modificateur de -2 pour toucher.



Ce couvert bloque complètement la ligne de vue.

## Prendre position

S'il y a un couvert dans la **zone de contrôle** d'une figurine, elle peut l'utiliser pour elle-même. Dans ce cas, n'appliquez pas les modificateurs négatifs de ce dernier.

Les figurines peuvent revendiquer au **maximum un seul** élément de terrain comme couvert.

Lorsqu'une figurine est la cible d'une attaque de tir, et qu'un couvert est dans sa zone de contrôle, elle peut l'utiliser si **1 PC** est dépensé.

## Jet pour toucher

Pour chaque **NdA** de votre arme à distance, vous devez réussir un jet de tir. Appliquez les modificateurs, positifs comme négatifs, à la caractéristique de tir de votre figurine (vous les trouverez plus loin dans ce chapitre). Pour toucher la cible, vous devez obtenir un score inférieur ou égal à ce résultat sur un D20.

## Modificateurs pour Toucher

Il est plus facile de toucher une grande cible qu'une petite. Pour cette raison, la taille du socle de la cible est importante lors d'une attaque de tir, car elle fournit des modificateurs pour toucher lors de l'utilisation d'armes à distance.

- Socle de 25 mm : modificateur de -1 pour toucher
- Socle de 30 mm : pas de modificateurs
- Socle de 40 mm : modificateur de +1 pour toucher
- Socle de 50 mm : modificateur de +2 pour toucher
- Socle supérieur à 50 mm : modificateur de +4 pour toucher.
- Le modificateur de **bouclier** de la figurine ennemie.

(N'oubliez pas que la taille des socles se trouve dans le profil de l'unité. Il n'est pas nécessaire de mesurer le socle d'une figurine avec un mètre ruban).

## Réussite Parfaite et Maladresse

Si vous obtenez un *1 naturel* sur un D20 lors d'une attaque de tir, c'est une réussite parfaite. Cela signifie que la figurine touche sa cible, quels que soient les modificateurs. Si elle tire dans une mêlée, vous pouvez choisir qui est touché. N'oubliez pas de vérifier l'intervalle de critique de l'arme.

Si vous obtenez un *20 naturel* sur un D20 lors d'une attaque de tir, c'est une maladresse. Non seulement la figurine échoue, mais son activation prend fin.

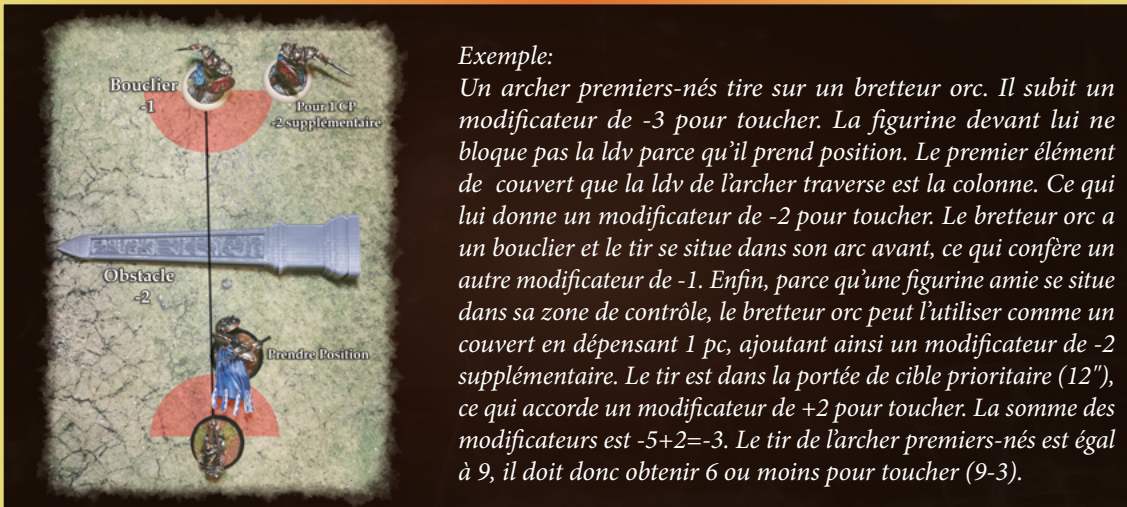
## Dégâts des armes de tir

Les dégâts qu'une figurine inflige avec une attaque de tir sont égaux à la caractéristique de dégâts dans le profil d'arme. Elle n'ajoute pas sa **For** au **Total des Dégâts** (TdD), sauf indication contraire, mais vous pouvez appliquer d'autres modificateurs pour influencer le **TdD**.

## Sauvegarde d'armure

Quand une figurine reçoit une touche, elle doit faire une sauvegarde d'armure. Soustrayez le **TdD** à l'armure de la cible. Il suffit d'obtenir un résultat inférieur ou égal à l'armure modifiée afin de prévenir la blessure.

Pour chaque touche reçue, une figurine doit effectuer **une sauvegarde d'armure**, ou plusieurs si l'arme avec laquelle elle a été touchée possède un modificateur de multiplicateur.



**Exemple:**  
Un archer premiers-nés tire sur un bretteur orc. Il subit un modificateur de -3 pour toucher. La figurine devant lui ne bloque pas la ldv parce qu'il prend position. Le premier élément de couvert que la ldv de l'archer traverse est la colonne. Ce qui lui donne un modificateur de -2 pour toucher. Le bretteur orc a un bouclier et le tir se situe dans son arc avant, ce qui confère un autre modificateur de -1. Enfin, parce qu'une figurine amie se situe dans sa zone de contrôle, le bretteur orc peut l'utiliser comme un couvert en dépensant 1 pc, ajoutant ainsi un modificateur de -2 supplémentaire. Le tir est dans la portée de cible prioritaire (12"), ce qui accorde un modificateur de +2 pour toucher. La somme des modificateurs est -5+2=-3. Le tir de l'archer premiers-nés est égal à 9, il doit donc obtenir 6 ou moins pour toucher (9-3).

## Réussite Parfaite

Si vous obtenez un *1 naturel* sur un D20, la figurine **réussit automatiquement** la sauvegarde d'armure (si l'attaque a un multiplicateur de dégâts, elle les sauvegarde toutes automatiquement).

## Maladresse

Si vous obtenez un *20 naturel* sur un D20, la figurine échoue à la sauvegarde d'armure et reçoit **une blessure** sans qu'aucune autre sauvegarde ne soit autorisée (comme soin ou protection).

Si l'attaque a un **multiplicateur de dégâts**, seule la **première blessure** est **automatiquement infligée**.

S'il s'agit d'une **attaque de feu**, elle perd toutes ses blessures restantes.

## Tirer dans une mêlée

Il est possible de tirer dans un combat rapproché, mais pour ce faire, votre figurine doit réussir un **jet de commandement**.

Pour ce faire, comptez normalement les modificateurs, mais ne prenez en compte que la figurine avec le plus grand socle présente dans la mêlée, en ce qui concerne le modificateur dû à la taille des socles.

- Si le jet *échoue*, alors la figurine ne peut pas tirer à ce tour.
- Si le jet est *réussi*, elle peut tirer dans la mêlée, mais il faut alors vérifier qui est touché.

Votre adversaire et vous, comptez le nombre de vos figurines. Déduisez le total de votre adversaire au vôtre puis lancez un D20 en y ajoutant ce résultat.

- 1-10 Votre tir touche l'une des figurines de votre adversaire.
- 11-20 Votre tir touche l'une de vos figurines.

Une fois que le camp pris pour cible est déterminé, il faut maintenant définir la figurine touchée :

- Lorsque vous touchez une de vos figurines, votre adversaire choisi.
- Lorsque vous touchez une figurine ennemie, vous choisissez.





# PHASE DE COMBAT

## Le Combat rapproché

Cette phase est un peu différente des précédentes, car il n'y a plus d'activations alternées.

Sur un champ de bataille, il est fréquent de voir des effusions de sang là où les guerriers s'affrontent. Ils s'échangeant des coups et tentent de repousser l'ennemi de la ligne de front.

La phase de combat est divisée en petites sous-phases :

1. Déterminer les mêlées
2. Combats simultanés
3. Résultats du combat
4. Déroute

L'ordre de résolution des combats est choisi par le joueur qui a l'initiative.

Une fois que tous les combats sont résolus, les joueurs passent à la *phase de fin*, puis au tour suivant.

## Déterminer les mêlées

Vous aurez de nombreuses situations où des figurines en affrontent une ou plusieurs. C'est ce qu'on appelle une *mêlée*.

Avant d'infliger des dégâts à votre adversaire, il est important de déterminer quelles sont les figurines engagées en combat les unes avec les autres. Les figurines sont **engagées** dans un combat avec un ennemi, lorsqu'elles sont à **portée** de leurs armes de

combat rapproché, créant ainsi une *mêlée*. Parfois, il peut y avoir des situations où une figurine peut en frapper une autre, mais se trouve hors de portée des armes des figurines ennemies. Ce qui signifie qu'elles ne pourront pas riposter.

## Définition d'une Mêlée

Des figurines sont considérées en *mêlée* si elles sont à **portée des armes de combat rapproché** d'une ou plusieurs figurines ennemies. Une figurine peut attaquer des figurines dans son *arc avant* et son *arc arrière*.

## Combats simultanés

Une fois que toutes les *mêlées* sont définies, les figurines en combat rapproché combattent en même temps, de sorte que même si une figurine est tuée, elle peut riposter. L'exception à cette règle concerne les figurines avec la compétence **Combat en Premier** ou **Combat en Dernier**.

Chaque figurine effectue un nombre de **jets pour toucher** égal à la valeur de **NdA** de son arme. Les figurines peuvent diviser leurs attaques parmi tous les ennemis qui sont à portée. Pour chaque touche, l'adversaire doit réussir une sauvegarde d'armure ou subir une blessure.

Une figurine ne peut attaquer qu'avec une seule arme de combat rapproché, quel que soit le nombre d'armes qu'elle possède, sauf si elle a la compétence **Maître du Combat**. L'exception à cette règle concerne les figurines de cavalerie et montées.

### Exemple

Dans l'exemple de gauche, vous pouvez voir une grande *Mêlée*. 4 Bretteurs Orcs (I, II, III, IV) combattent 3 Lanciers Elfes (X, XI, XII). Orc I est un spécialiste avec une arme lourde, et il peut effectuer une attaque de *Fauchage* contre les figurines X et XII – c'est ce que nous appelons être «engagé». Orc II est un Barde, et son arme est hors de portée, donc il ne peut pas attaquer. Le Lancier X a une arme de portée 1 et il peut facilement toucher l'Orc II – dans cette situation, c'est aussi un engagement. Orc IV et III sont en socle à socle avec l'Elfe XI – ce que nous appelons «Engagé Socle à Socle». Ensemble, ils créent tous une *Mêlée*.



Le cavalier peut frapper avec une arme de combat rapproché et la monture faire ses propres attaques avec une seule arme. Le cavalier et la monture peuvent cibler des figurines ennemies différentes.

## Jet pour Toucher en combat rapproché

Pour toucher, la figurine doit réussir un **jet de CàC** en appliquant les modificateurs suivants :

- L'**Agilité** de l'ennemi, si l'attaque se fait dans l'arc avant.
- Le **modificateur de bouclier** si l'attaque se situe dans l'arc avant du porteur.
- Un **bonus de +1** pour toucher (jusqu'à un maximum de +3) pour **chaque figurine amie** impliquée dans la même mêlée et qui est en **contact socle à socle** avec la cible.
- Un **malus de -2** pour toucher, si la figurine ennemie se trouve derrière un **obstacle de défense** (voir chapitre terrain). Le défenseur doit être en **SàS** avec l'*obstacle*. L'attaquant doit être à portée de la figurine adverse avec son arme de combat rapproché ou en contact **SàS** avec l'*obstacle défensif*. Le défenseur mesure la portée de son arme de combat rapproché non pas depuis son socle, mais à partir de l'obstacle. Si les deux figurines sont en contact **SàS** avec l'*obstacle défensif*, elles sont toutes les deux défenseurs et assaillants en même temps (les deux auront -2 pour toucher).

### Touche Critique

Pour infliger une touche critique en combat rapproché, la figurine doit faire un jet pour toucher. Si le jet est *réussi*, et seulement à ce moment-là, vous vérifiez si vous avez obtenu une touche critique.

Si votre résultat naturel se situe dans l'intervalle de critique (simplement appelé « critique » ou « intervalle de critique ») indiqué sur le profil de l'arme que vous utilisez et que vous touchez votre adversaire, il subit alors une **touche critique**.

Cet intervalle n'a rien à voir avec la portée réelle sur le champ de bataille, mesurée en pouces. Ce n'est qu'une plage entre les nombres X et Y.

Une **touche critique** provoque une ou plusieurs  **blessures automatiques**. Les figurines ne peuvent pas effectuer de **jets de sauvegarde** contre des touches critiques, comme une sauvegarde d'armure ou de soin. Seule la **Protection** est autorisée.

### Réussite Parfaite

Lorsqu'une figurine fait un jet pour toucher un adversaire en combat rapproché et que vous obtenez un *1 naturel*, elle touche automatiquement, quel que soit le modificateur. N'oubliez pas de vérifier l'intervalle de critique de son arme.

### Maladresse

Lorsqu'une figurine fait un jet pour toucher un ennemi en combat rapproché et que vous obtenez un *20 naturel*, non seulement elle rate l'attaque, mais quelque chose de terrible se produit. Votre figurine a tout donné, à tel point qu'elle se frappe elle-même. Placez un *jeton étourdi* à côté de votre figurine. Vous le retirerez lors de la prochaine activation de la figurine et le retirerez à la phase de fin du prochain tour. L'état **Étourdi** n'est actif qu'après la résolution de la *mêlée*.



Dans cette situation, l'attaquant est trop loin mais le défenseur est à portée pour créer une mêlée

Les deux figurines sont en SàS avec l'obstacle, elles peuvent se frapper mutuellement.

*Exemple: Votre figurine possède la compétence Combat en Premier et obtient un 20 naturel. L'effet du Jeton étourdi entre en jeu lorsque toutes les figurines avec Combat en Premier, lors de l'étape Combat en Premier de la mêlée, ont effectué leurs attaques. Si une figurine obtient un 20 lors de l'étape de combat normal, seules les figurines avec Combat en Dernier bénéficieront du jeton étourdi.*

## Dégâts en combat rapproché

Nous appelons **Total de Dégâts (Tdd)**, les dommages d'une attaque en combat rapproché et il est calculé ainsi :

**Tdd = Dégâts de l'arme + Force + Bonus de charge + Modificateurs.**

## Sauvegarde d'armure

Pour chaque touche reçue, s'il ne s'agit pas d'une **touche critique**, la figurine ennemie doit faire une **sauvegarde d'armure**. Pour ce faire, prenez la valeur d'armure et soustrayez le **Tdd** pour calculer la valeur d'armure modifiée. Le joueur doit ensuite obtenir un nombre sur le d20 inférieur ou égal à l'armure modifiée pour que sa figurine ne prenne pas de blessures.

Si un **1 naturel** est obtenu, c'est une **réussite parfaite** et la figurine est sauvée quoi qu'il arrive.

Si un **20 naturel** est obtenu, c'est une **maladresse** et la figurine reçoit une blessure sans aucune autre sauvegarde autorisée.

## Blesser une figurine

Lorsqu'une figurine reçoit une blessure, placez le jeton approprié à côté de la figurine pour indiquer qu'elle a subi une blessure. Lorsque le nombre de jetons atteint sa valeur de blessure, retirez la figurine du jeu.

## Bonus de charge

Si une figurine **réussit** à charger un ennemi, placez un **jeton de charge** à côté de votre figurine pour indiquer un **bonus de charge**. Les bonus de charge varient et vous les trouverez dans le profil d'unité.

Toutes les attaques d'une figurine durant le tour où elle a chargé bénéficient du bonus de charge.

## Attaques spéciales

Certaines compétences permettent de faire une attaque spéciale comme une **Attaque Psychique**, un **Fauchage** ou une **Attaque Empoisonnée**. Une figurine ne peut pas combiner plusieurs attaques spéciales. Vous devez déclarer le type d'attaque que vous effectuez **avant** de faire les **jets pour Toucher**.

## Résultats du combat

Chaque combat est résolu une fois que les deux joueurs ont terminé de faire les attaques de leurs figurines. Le **perdant** effectue un **test de déroute**. La seule exception est lorsque les figurines sont **Immunisées à la Panique** ou toute compétence similaire (par exemple, mort-vivant). Pour calculer le résultat d'un combat, consultez les critères ci-dessous pour chaque joueur. Le gagnant est celui avec le total le plus élevé :

- +1 Point pour chaque blessure infligée.

*\*Les blessures surnuméraires ne comptent pas.*

- +1 Point si une bannière amie est à moins de 6" du combat.

*\*Vous ne pouvez obtenir qu'un maximum de +1, quel que soit le nombre de bannières dans les 6"*

## Déroute

En utilisant les résultats de chaque joueur calculés précédemment, soustrayez le score du perdant à celui du gagnant et appliquez ce nouveau résultat comme **modificateur négatif** à la figurine du **perdant**, ayant le **Cmd** le plus élevé dans la **mêlée**. Ensuite, lancez un d20. Si le chiffre obtenu est plus élevé que le **Cmd modifié**, les figurines amies dans la **mêlée** doivent effectuer un **mouvement de déroute**.

Tournez chaque figurine pour que son arc avant soit **directement opposé** à la **mêlée**, puis elles se déplacent de leur **valeur de mouvement** en ligne droite **directement opposée** à la **mêlée** (toutes les restrictions s'appliquent). Puis placez un **jeton paniqué** à côté des figurines.

Si les figurines **paniquées** n'ont pas d'autre choix que de traverser la zone de contrôle d'un ennemi, alors elles subissent **automatiquement une blessure** pour chaque zone de contrôle ainsi traversée.

Lors de votre prochain tour, quand vous activez une unité avec des figurines **paniquées**, vous devez effectuer un jet de ralliement. Jusqu'à ce qu'une figurine se rallie, elle peut toujours être la cible d'une charge ennemie ou d'un mouvement d'engagement, ce qui pourrait entraîner une blessure en cas de réussite du **jet de Dex**.



## Panique

Lorsqu'une unité est **réduite à 50% ou moins** de son effectif de départ, elle doit réussir un **test de panique**.

- Chaque unité ne peut faire qu'un **seul test de panique par tour**.

L'unité fait un **jet de Cmd** en utilisant le plus élevé parmi ses membres. Si le **Seigneur de Guerre** se trouve dans les 8" d'une des figurines de l'unité alors cette dernière peut utiliser son **Cmd**.

Si le jet est *réussi*, l'unité tient bon. Quoi qu'il en soit, si l'unité perd une autre figurine plus tard dans un prochain tour, elle doit à nouveau réussir un **jet de Cmd**.

Si le jet *échoue*, placez le jeton approprié à côté des figurines paniquées et retournez-les toutes de sorte qu'elles soient orientées à l'opposé de la source qui a provoqué la panique. Ensuite, elles se déplacent en ligne droite (les modificateurs terrain s'appliquent) de leur valeur de mouvement, directement opposé à la source de la panique.



Jeton Panique

Il peut y avoir une situation causée par un *jet de déroute* où la moitié de l'unité est **paniquée**, et les autres ne le sont pas. Lorsque vous activez une bande dans cette situation, l'unité doit d'abord effectuer un **jet de ralliement**. En cas de *réussite*, suivez la procédure normale ; sinon, les figurines **paniquée** de la bande doivent effectuer un **mouvement avancé** — *courir* ou *s'envoler* — vers le bord de table le plus proche avec tous les modificateurs applicables. Si une figurine atteint le bord de la table, elle est **retirée du jeu** en tant que perte.

Les figurines **paniquées** n'ont pas de zone de contrôle.

## Ralliement

Lorsque vous activez une unité contenant des figurines paniquées, elle effectue un **jet de ralliement**. Utilisez le **Cmd** le plus élevé de l'unité ou celui du **Seigneur de Guerre** s'il se trouve dans les 8" d'une des figurines de l'unité.

Si le jet est *réussi*, toutes les figurines **paniquées** se rallient et peuvent effectuer les actions suivantes lors de ce tour

- **Ne rien faire**
- **Mouvement de base**
- **Attaque de tir**
- **Lancer un sort**.

Si le jet *échoue*, les figurines **paniquées** effectuent un mouvement avancé — *courir* ou *s'envoler* — vers le bord de la table le plus proche avec tous les modificateurs applicables. Si une figurine atteint le bord de la table, elle est **retirée du jeu** en tant que perte.

Si vous activez une unité paniquée et qu'elle a la compétence *Immunisé à la Panique*, alors elle se **rallie automatiquement**.

## Peur

Suivez les règles décrites dans la section de la compétence **Peur** (voir p: 36). Si vous faites un mouvement *d'engagement* ou de *charge* contre une figurine qui provoque la peur, ou inversement. Faites un seul jet pour l'ensemble de la bande en utilisant le **Cmd** le plus élevé disponible et soustrayez le niveau de peur. Si le jet *échoue*, suivez la procédure décrite dans la compétence **Peur**.



Peur Niveau 1



Peur Niveau 2



Peur Niveau 3

## Immunisé à la Peur

Les figurines avec **Peur [X]** sont **Immunisées à la Peur [X]**. Les figurines avec la compétence **Immunisée à la Peur** sont totalement immunisées à la **Peur**.

Les figurines immunisées à la peur n'ont pas besoin de réussir de jet du moment que leur niveau d'*immunisé à la peur* est **supérieur ou égal** au niveau de peur. Si ce n'est pas le cas et qu'un jet doit être fait, alors un modificateur au **Cmd** sera appliqué. Soustrayez le niveau de peur de la figurine ennemie au niveau de peur de votre figurine effectuant l'action. Cela donne le modificateur au *jet de Cmd* de votre figurine.



# LES ÉTATS

## Étourdi

Les effets de certaines armes ou attaques peuvent étourdir une figurine. Placez le jeton approprié à côté de la figurine, elle est alors *Étourdie*.



*Étourdi*  
recto



*Étourdi*  
verso

L'effet dure jusqu'à la prochaine activation de la figurine étourdie. Ne retirez pas le jeton *Étourdi* lors de la **phase de fin**. Au début de l'activation d'une figurine *étourdie*, retournez le jeton sur son verso. Les jetons *Étourdi* sur leur verso sont retirés pendant la phase de fin de chaque tour.

Quand une figurine est affectée par un *jeton étourdi*, elle ne peut effectuer que les actions suivantes à ce tour:

- **Ne rien faire**
- **Mouvement de base**
- **Attaque de tir** (si elle est équipée d'une arme à distance) avec un modificateur de **-2 à son Tir**.
- **Lancer un sort** (si c'est un lanceur de sorts) avec un modificateur de **-2 à sa Vol**.

Lorsqu'elle est *étourdie*, une figurine subit un **modificateur de -2** en **CàC**, **Tir** et **Vol**, et tous les ennemis bénéficient d'un **+2 pour toucher** en combat rapproché.

Lorsqu'un *jeton étourdi* est retourné (côté verso), une figurine subit les mêmes modificateurs que si le jeton était sur son recto. Il est retourné pour indiquer le temps qui passe. Une figurine avec un *jeton étourdi* retourné sur son verso est traitée comme étant étourdie.

Les figurines étourdiées n'ont **pas de zone de contrôle**, **ne peuvent pas utiliser de PC** et leur **Agi** (bouclier inclus) n'est pas comptabilisée.

Si une figurine avec un *jeton étourdi* sur son verso devient étourdie, retournez le jeton sur son recto.

Il est impossible d'avoir plusieurs *jetons étourdi*.





# LES COMPÉTENCES

Dans cette section, vous trouverez des capacités spéciales que nous appelons 'Compétences'. Certaines compétences sont réservées aux figurines et peuvent être combinées avec les capacités de leur armement. Les armes peuvent également accorder une compétence au porteur.

## Compétences avec l'attribut «X»

Certaines compétences peuvent avoir des attributs numériques en plus de leur nom. Cet attribut peut être compris entre 0 et 8. Un 0 signifie que la figurine possède la compétence, mais n'a appris que ses bases et un 8 signifie qu'elle la maîtrise.

## Sous-compétence

Certaines compétences possèdent une sous-compétence, ou sont une sous-compétence d'une autre compétence.

*Exemple : Peur [1] a une sous-compétence : Immunisé à la Peur [X], où X est égal à la valeur entre crochets (ici 1).*

## Liste des compétences

### Berserk

[Active]

La compétence devient active lorsque la figurine a encore 2 blessures ou moins. Lorsque la compétence est active, la figurine obtient un **bonus de charge**, même lorsqu'elle *engage*, sans charger, des figurines ennemies en SàS.

### Briseur de ligne

[Active]

Une fois le résultat de combat calculé, si des figurines avec cette compétence sont encore impliquées dans la mêlée, éloignez les figurines ennemies de 1" pour chaque figurine avec cette compétence en contact SàS. Ensuite, les figurines briseuses de ligne se déplacent vers les figurines ennemies de cette même distance. Si des figurines de chaque camp avec cette compétence sont impliquées, déduisez le score le plus faible au plus grand.

La direction du mouvement est déterminée en utilisant le centre de l'*arc avant* des figurines avec cette compétence, impliquées dans le combat. S'il y a plusieurs figurines avec cette compétence et que

la direction est difficile à déterminer, alors le joueur qui a gagné la mêlée peut choisir. Si, pour une raison quelconque, il n'y a pas d'espace suffisant pour déplacer les figurines ennemies, elles deviennent *étourdies*. Si une figurine est en contact SàS avec une figurine étourdie, elle peut choisir d'avancer ou non.

*Règles de tournoi dans un tournoi, les figurines sont repoussées dans l'ordre suivant :*

- Déplacer une figurine à la fois, de la gauche du champ de bataille du joueur qui a gagné la mêlée vers la droite .  
- La direction du mouvement est déterminée en utilisant le centre de l'*arc avant* de la figurine avec la compétence briseur de ligne.

- S'il y a plusieurs figurines ennemies en SàS avec une figurine briseuse de ligne, le joueur qui a gagné la mêlée peut choisir la direction.

### Coup Puissant

[Active]

Les figurines ennemies ne peuvent pas utiliser leur bouclier contre une attaque avec cette compétence. Si une figurine avec cette compétence attaque une unité avec un *jeton mur de boucliers*, après le premier coup, retirez le jeton.

### Combat en Dernier

[Active]

Dans la phase de combat, une figurine avec cette compétence **attaque en dernier** dans sa mêlée.

### Éclaireur

[Passive]

Les *jetons de déploiement tactique*, ou les jetons avec une compétence similaire (comme **Assaillant Invisible**), ne peuvent pas être placés à moins de 8" d'une figurine *éclaireur* lors du déploiement.

### Fauchage

[Active] [Attaque Spéciale]

Une figurine avec cette compétence peut effectuer cette attaque spéciale en combat rapproché. *Fauchage* remplace toutes les attaques de l'arme (NdA). Toutes les figurines dans l'*arc avant* et dans la **portée de l'arme** subissent une touche. Faites un jet pour toucher pour chaque figurine ennemie. Vous ne pouvez pas combiner un *Fauchage* avec des *attaques psychiques*, des *attaques empoisonnées* ou toute autre attaque spéciale, sauf indication contraire.

### Immuni     la Magie [X]

[Passive]

La figurine peut effectuer un *jet de sauvegarde arcanique* avec un modificateur +X. De plus, si la figurine est cibl  e par une *attaque psychique*, elle peut ajouter X    son jet de **Vol**.

### Immuni     la Panique

[Passive]

La figurine est totalement immuni  e    tous les tests de panique, y compris ceux de **D  route**.

### Immuni     [X] [Y]

[Passive] ou [Active]

La figurine est totalement immuni  e contre [X]. O   X peut   tre une *comp  tence* ou un *type d'attaque* et Y une valeur num  rique. S'il n'y a pas de Y, la figurine est totalement immuni  e.

### Ma  tre d'Arts Martiaux

[Passive]

Les figurines avec cette comp  tence peuvent utiliser leur **Agilit  **    360  . Elles ne sont pas consid  r  es comme ayant un arc arri  re durant la **phase de combat**. Si une figurine avec un bouclier poss  de la comp  tence : ma  tre d'arts martiaux, elle peut utiliser son bouclier dans son arc arri  re. Cependant, elle ne peut pas l'utiliser contre les attaques de tir provenant de son *arc arri  re* durant la **phase d'activation**.

### Ma  tre du Bouclier

[Active]

Les figurines avec cette comp  tence ont un bonus de bouclier    360 degr  s (il peut   tre utilis      la fois dans les parementures avant et arri  re) contre les attaques de combat rapproch   et les attaques de tir.

### Peur [X]

[Active] [Psychologique]

Lorsqu'une figurine *engage, se fait engager, charge ou est charg  e* par une figurine provoquant la **Peur**, elle doit r  ussir un test de **Cmd** et soustraire le niveau de peur de la figurine. Si le jet   choue, placez un *jeton Peur* avec le niveau appropri      c  t   de l'unit  . La caract  ristique de **C  C** est r  duite du **niveau de peur** (cela s'applique    toutes les figurines de la bande, m  me si elles sont impliqu  es dans une autre *m  l  e* avec un ennemi qui ne cause pas la peur). La figurine ne peut retenter le *test de Peur* que lors de la prochaine activation de l'unit   sans les modificateurs n  gatifs au commandement.

### Immuni     la Peur [X]

[Sous-comp  tence]

Lorsqu'une figurine doit faire un *test de Peur*. Si le niveau de **Peur** est strictement sup  rieur    votre niveau d'**Immuni     la Peur**, alors la figurine doit faire le test.

### Pourfendeur [X]

[Passive]

Lorsqu'une figurine avec cette comp  tence touche une autre figurine classifi  e comme [X], toutes ses attaques gagnent +3 **Dgt**.

### Pr  cepteur [X]

[Passive]

Une figurine avec cette comp  tence donne la comp  tence [X]    tous les membres de sa bande, y compris    elle-m  me.

*Exemple: Pr  cepteur [Fauchage] accorde Fauchage    tous les membres de sa bande.*

### Protection [X]

[Active]

Apr  s que tous les *jets de sauvegarde* ont   t   effectu  s et que des blessures restent    allouer, une figurine avec cette comp  tence peut tenter de les pr  venir avec un *jet de Protection* pour chaque blessure restante. C'est la seule sauvegarde qu'il est possible de r  aliser contre un **coup critique**.

### R  ception de Charge

[Active]

Vous pouvez utiliser cette comp  tence uniquement si votre figurine:

- n'a pas boug  
- a seulement effectu   un mouvement de base.

Placez le jeton appropri      c  t   de votre figurine. Lorsqu'une autre figurine (jusqu'   un socle de 50 mm) *charge* dans l'*arc avant* d'une figurine avec ce jeton, elle ne re  oit pas son *bonus de charge*. Retirez le jeton apr  s la charge ou pendant la phase de fin de tour.

Si lors de la phase de fin de tour de jeu, vous d  pensez **1 PC**, la figurine conserve le jeton.

### Soin [X]

[Active]

Apr  s qu'une figurine avec cette comp  tence subit une blessure, lancez un D20. Si le r  sultat est **X** ou moins, la **blessure est gu  rie**. Cette comp  tence peut   tre utilis  e m  me si la figurine perd sa derni  re blessure.

# LES TERRAINS

## Déplacer des figurines dans les éléments de terrains

Si le socle d'une figurine ne tient pas à plat sur un élément de terrain, ou s'il n'y a pas assez d'espace pour que la figurine puisse s'y tenir, alors elle devra ajuster son mouvement en conséquence.

*Exemple: vous avez fini de déplacer un troll avec un socle de 50 mm et l'avez placé sur une colline escarpée. Le socle repose à plat, mais la figurine commence à glisser en arrière. C'était trop raide et il faudra laisser la figurine là où elle a glissé.*

## Types de terrains

Les éléments sur le champ de bataille sont appelés terrain. Dans Chronopia, nous avons trois principaux types de terrain :

### Terrain dégagé

Toute zone sur le champ de bataille peut être classée comme *terrain dégagé*. Il n'inflige aucun modificateur au mouvement.

### Terrain difficile

Il s'agit de terrain qui ralentit le mouvement, telles que les forêts, les haies, les bassins d'eau, etc.

Si une unité traverse un *terrain difficile*, elle subit alors un modificateur de **-2" à son mouvement**, qu'elle ait commencé son déplacement à **l'intérieur** ou à **l'extérieur** du terrain.

Si la figurine fait un *mouvement avancé* et traverse un *terrain difficile*, elle subit un modificateur de **-3" à son mouvement**.

Si une figurine atteint un élément de *terrain difficile* mais n'a pas assez de mouvement pour y entrer complètement, vous pouvez placer son socle en partie dans le terrain, **mettant fin à son mouvement**.

*Exemple: une unité de bretteur premiers-nés commence son mouvement à 2" d'une forêt. Elle veut se déplacer à travers la forêt en utilisant un mouvement de base. La largeur de la forêt est de 3" et la valeur de mouvement*

*des bretteurs est de 5". Il y a 2" pour atteindre l'empreinte, il reste donc 3". Comme il s'agit d'un terrain difficile, retirez encore 2", ils ne se déplacent alors que d'1" à l'intérieur de la forêt et terminent leur mouvement. S'ils avaient fait un mouvement avancé, ils avaient 10" de mouvement. Réduisez de 2" pour atteindre la forêt, il reste 8". Réduisez de 3" pour le déplacement à travers un terrain difficile, il reste 5". La forêt étant large de 3", après avoir atteint l'autre côté, ils peuvent encore se déplacer de 2".*

### Règles optionnelles

Pour les formats d'**escarmouche héroïque** et **combat de patrouille**, si une figurine effectue un *mouvement avancé* à travers un *terrain difficile*, elle subit alors un modificateur de **-2" à son mouvement**.

Si une figurine se trouve à **l'intérieur** d'un *terrain difficile* et se déplace en dehors de celui-ci, alors elle doit réussir un **jet de Dex**, sinon elle sera **Étourdie**.

### Terrain infranchissable

Un élément de terrain qu'il est impossible de traverser. La seule façon de se déplacer à travers ou au-dessus d'un terrain infranchissable est de voler ou de le détruire (si l'élément terrain a une valeur de point de structure et que vous utilisez les règles avancées).


Si vous utilisez les règles optionnelles pour les mouvements de base en **escarmouche héroïque** ou **combat de patrouille**, une figurine peut essayer de sauter par-dessus ou de grimper sur certains éléments de décors s'ils répondent aux critères d'un mouvement de type *Sauter* ou *Escalader*. Certains éléments peuvent contenir plusieurs types différents de types de terrain.

*Exemple: ruines: les murs seront du terrain infranchissable, mais le reste de l'élément pourrait être du terrain dégagé ou du terrain difficile.*



# LES FACTIONS

# CHARTES D'UNITÉS



2


3

30 mm

1

**BRETTEURS**

Catégorie	Classification	Type	Armure		Bonus de Charge					
Infanterie	Mortel	Bande de Base	Type I + Bouclier		+2 Dgt					
Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd	
5	11	6	9	-1	10	0	1	21	11	



5

**Composition**

Bande complète : 12 figurines (68 pts)

3-8 Breteux

- Meneur : 7 pts

Pour chaque tranche de 3 figurines

- Spadassin : 7pts
- Porte-bannière : 7pts
- Musicien : 7pts

**Spadassin**

- Arme : Espadon
- Armure : Type I
- Compétence : Fauchage

**Compétence de la Bande**

- Briseur de Ligne

ARMES					
Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Épée Large	SaS		1	10+For	Niv I
Espadon	1"		1-2	12+For	Niv II

BOUCLIER
-1 à la touche contre n'importe quelle attaque de tir (non-gabarit) dans l'arc avant du porteur.
-1 supplémentaire à l'agilité au porteur.

## Lire une charte d'unité

Comme vous avez pu le voir, les unités possèdent des lignes de caractéristiques, des capacités, de l'équipement ainsi que d'autres informations importantes pour le jeu. Voici comment lire une *charte d'unité*.

- 1 Nom de l'unité.
- 2 Symbole de la faction.
- 3 Taille du socle en mm.
- 4 Coût en points d'une figurine.
- 5 Visuel des figurines
- 6 Profils

Dans ce tableau vous trouverez les informations concernant la catégorie, la classification, le type, son équipement de protection mais aussi les bonus que les figurines obtiennent lorsqu'elles réussissent une charge.

### 7 Caractéristiques

Dans ce tableau sont répertoriées toutes les caractéristiques des figurines de l'unité.

### 8 Composition et capacités

- Dans cette section de la charte, vous trouverez la composition d'une unité, le nombre maximal de figurines afin d'avoir une bande complète ainsi que son coût total entre parenthèse pour faciliter le calcul. Le coût total de la bande comprend toutes les options de spécialistes et le leader.
- C'est ici aussi que vous saurez si une unité peut contenir un *Leader* et/ou des *spécialistes*. Le coût de chaque figurine est indiqué ainsi que les restrictions pour ajouter des figurines au sein de l'unité.
- Si un spécialiste possède des armes ou capacités différentes, elles seront listées dans cette section.
- Les capacités générales de la bande seront indiquées dans cette partie de la charte.

### 9 Arsenal

C'est dans cette section que vous trouverez les caractéristiques des armes, des boucliers ainsi que leurs capacités respectives.

30 mm

## BRETTEURS

5

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge
Infanterie	Mortel	Bande de Base	Type I + Bouclier	+2 Dgt

Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
5	11	6	9	-1	10	0	1	21	11



## Composition

Bande complète : 12 figurines (68 pts)

3-8 Bretteurs

- Meneur : 7 pts

Pour chaque tranche de 3 figurines

- Spadassin : 7pts
- Porte-bannière : 7pts
- Musicien : 7pts

Spadassin

- Arme : Espadon
- Armure : Type I
- Compétence : Fauchage

Compétence de la Bande

- Briseur de Ligne

## ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Épée Large	SàS	1	1	10+For	Niv I
Espadon	1"	1	1-2	12+For	Niv II

## BOUCLIER

-1 à la touche contre n'importe quelle attaque de tir (non-gabarit) dans l'arc avant du porteur.

-1 supplémentaire à l'agilité au porteur.

30 mm

## ARCHERS

7

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge
Infanterie	Mortel	Bande de Base, Troupe de Tir	Type I	+2 Dgt

Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
5	10	9	11	0	10	0	1	20	11



## Composition

Bande complète : 9 figurines (64 pts)

4-8 Archers

- Meneur : 8 pts

## ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Arc Long	24"	1	1	10	Niv I

30 mm

# GARDES DE FER

10

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge
Infanterie	Mortel	Bande d'Élite	Type III + Pavois	+3 Dgt

Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
5	13	9	10	0	12	1	1	23	13

### Composition

Bande complète : 8 figurines (86 pts)  
 3-5 Gardes de Fer

- Meneur : 12 pts

Pour chaque tranche de 3 figurines

- Sergent Instructeur : 12 pts
- Porte-bannière : 12pts

### Sergent Instructeur

- Compétence : Instructeur [1], Précepteur [Réception de Charge]

### Compétence de la Bande

- Immunisé à la Panique
- Immunisé à la Peur
- Mur de Boucliers
- Protection [2]

### ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Lance Largelame	1"	1	1-2	12+For	Niv II

### PAVOIS

-2 à la touche contre n'importe quelle attaque de tir (non-gabarit) dans l'arc avant du porteur.

-2 supplémentaire à l'agilité au porteur.



30 mm

# LANCIERS

6

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge
Infanterie	Mortel	Bande de Base	Type I + Bouclier	+2 Dgt

Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
6	11	7	10	-2	10	0	1	20	12

### Composition

Bande complète : 8 figurines (54 pts)  
 3-5 Lanciers

- Meneur : 8 pts

Pour chaque tranche de 3 figurines

- Porte-bannière : 8pts
- Musicien : 8pts

### Compétence de la Bande

- Briseur de Ligne
- Réception de Charge

### ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Lance	1"	1	1	11+For	Niv II

### BOUCLIER

-1 à la touche contre n'importe quelle attaque de tir (non-gabarit) dans l'arc avant du porteur.

-1 supplémentaire à l'agilité au porteur.



30 mm

## ARCHERS

7

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge					
Infanterie	Mortel	Bande de Base Troupe de Tir	Type I	+2 Dgt					
Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
6	10	10	12	-2	10	0	1	19	12

**Composition**

Bande complète : 10 figurines (72 pts)

4-8 Bretteurs

- Meneur : 8 pts

Vous pouvez inclure

- Éclaireur : 12 pts

**Éclaireur**

- Compétence: Éclaireur, Vision de l'Aigle

## ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Arc Long	24"	1	1	10	Niv I
Dague	SàS	1	0	9+For	Niv I

Capacité : +3 Dgt si l'attaque se fait dans l'Arc Arrière.

30 mm

## GARDES DU LOTUS

12

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge					
Infanterie	Mortel	Bande d'Élite	Type II	+2 Dgt, Combat en Premier					
Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
6	13	9	12	-3	12	0	1	21	13

**Composition**

Bande complète : 6 figurines (78 pts)

2-3 Gardes du Lotus

- Meneur : 13 pts

Pour chaque tranche de 2 figurines

- Porte-bannière : 12pts
- Veilleur : 12pts

**Veilleur**

- Compétence: Précepteur [Attaque de Froid]

**Compétence de la Bande**

- Immunisé à la Panique
- Immunisé à la Peur
- Fauchage
- Maître d'Arts Martiaux
- Soin [2]

## ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Double Épées Longues	1"	2	1-2	11+For	Niv II

30 mm

## LÉGIONNAIRES

6

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge
Infanterie	Mortel	Bande de Base	Type III + Bouclier	+2 Dgt, Attaque-bélier

Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
4	12	6	8	-1	13	1	1	22	10

## Composition

Bande complète : 10 figurines (66 pts)

3-7 Légionnaires

- Meneur : 8 pts

Pour chaque tranche de 4 figurines

- Porte-bannière : 8pts
- Musicien : 8pts

## Compétence de la Bande

- Briseur de Ligne



## ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
<i>Glaive</i>	SàS	1	1	10+For	Niv I

## BOUCLIER

-1 à la touche contre n'importe quelle attaque de tir (non-gabarit) dans l'arc avant du porteur.

-1 supplémentaire à l'agilité au porteur.

30 mm

## GUERRIERS HACHECORNES

12

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge
Infanterie	Mortel	Bande d'Élite	Type III	+2 Dgt

Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
4	13	6	8	-2	14	1	1	22	11

## Composition

Bande complète : 10 figurines (126pts)

3-7 Guerriers Hachecornes

- Meneur : 14 pts

Pour chaque tranche de 4 figurines

- Porte-bannière : 14 pts
- Musicien : 14 pts

## Compétences de la Bande

- Berserk
- Fauchage
- Maître d'Arts Martiaux
- Immunisé à la Panique
- Immunisé à la Peur



## ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
<i>Haches de batailles jumelles</i>	SàS	2	1-2	11+For	Niv II

30 mm

# PORTE-PAVOIS

14

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge					
Infanterie	Mortel	Bande d'Élite, Troupe de Tir	Type III + Pavois	+2 Dgt, Retire:Combat en Premier					
Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
4	13	11	8	-1	14	1	1	23	11



### Composition

Bande complète : 10 figurines (146 pts)

3-7 Porte-pavois

- Meneur : 16 pts

Pour chaque tranche de 4 figurines

- Porte bannière : 16 pts
- Musicien : 16 pts

### Compétence de la Bande

- Immunisé à la Panique
- Immunisé à la Peur
- Mur de Boucliers
- Pourfendeur [Dragon]
- Maître du Bouclier
- Combat en Dernier

### ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Marteau de Guerre	1"	1	1-2	12+For(x2)	Niv II
Arbalète de Poing	20"	1	1	11	NivII

### PAVOIS

-2 à la touche contre n'importe quelle attaque de tir (non-gabarit) dans l'arc avant du porteur.

-2 supplémentaire à l'agilité au porteur.

30 mm

# BRETTEURS ORCS

5

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge					
Infanterie	Mortel	Bande de Base	Type II + Bouclier	+2 Dgt					
Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
5	10	6	9	-1	10	1	1	21	11



### Composition

Bande complète : 12 figurines (68 pts)

3-8 Bretteurs Orcs

- Meneur : 7 pts

Pour chaque tranche de 3 figurines

- Grand Maître d'Arme Orc : 7 pts
- Porte bannière : 7 pts
- Musicien : 7 pts

### Grand Maître d'Arme Orc

- Arme : Fauchon à deux mains Orc
- Armure : Type I
- Compétence : Fauchage

### Compétence de la Bande:

- Briseur de Ligne

### ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Fauchon Orc	SàS	1	1	10+For	Niv I
Fauchon à deux mains Orc	1"	1	1-2	12+For	Niv II

### BOUCLIER

-1 à la touche contre n'importe quelle attaque de tir (non-gabarit) dans l'arc avant du porteur.

-1 supplémentaire à l'agilité au porteur.

30 mm

## ARCHERS ORCS

7

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge					
Infanterie	Mortel	Bande de Base, Troupe de Tir	Type I	+2 Dgt					
Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
5	9	9	11	0	10	1	1	20	11

**Composition:**

Bande complète : 9 figurines (65 pts)

4-8 Archers Orcs

- Meneur : 8 pts

## ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Arc Orc	20"	1	1	11	Niv I
Masse	SàS	1	1	9+For	Niv 0

Capacité : +2 Dgt contre les Insectes

40 mm

## INFANTERIE OGRE

12

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge					
Infanterie	Mortel	Bande d'Élite	Type II + Bouclier	+3 Dgt					
Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
6	14	10	7	-1	12	2	1	22	12

**Composition**

Bande complète : 9 figurines (124 pts)

2-5 Infanteries Ogres

- Meneur : 14 pts

Pour chaque tranche de 2 figurines

- Maître d'Armes Ogre : 14 pts
- Porte-bannière : 14 pts
- Musicien : 14 pts

**Maître d'Armes Ogre**

- Arme : Fauchons Ogres Jumeaux
- Armure : Type II
- Compétence : Fauchage

**Compétence de la Bande**

- Immunisé à la Panique
- Immunisé à la Peur
- Peur [1]

## ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Fauchon Ogre	1 <sup>1/2</sup> "	1	1-2	11+For	Niv II
Fauchons Ogre Jumeaux	1 <sup>1/2</sup> "	2	1-2	11+For	Niv II

## BOUCLIER

-1 à la touche contre n'importe quelle attaque de tir (non-gabarit) dans l'arc avant du porteur.

-1 supplémentaire à l'agilité au porteur.

30 mm

# ADEPTES BRETTEURS

5

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge
Infanterie	Mortel	Bande de Base	Type I + Bouclier	+2 Dgt

Mvt	CàC	Tir	Dex	Ag	Vol	For	B	Arm	Cmd
5	11	6	9	0	10	0	1	21	11



### Composition

Bande complète : 12 figurines (68 pts)

3-8 Adeptes Bretteurs

- Meneur : 7 pts

Pour chaque tranche de 3 figurines

- Prédicateur : 7 pts
- Porte bannière : 7 pts
- Musicien : 7 pts

### Prédicateur

- Compétence : Prédicateur : Peur[1]

### Compétence de la Bande

- Briseur de Ligne

### ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Épée	SàS	1	1	10+For	Niv I

### BOUCLIER

-1 à la touche contre n'importe quelle attaque de tir (non-gabarit) dans l'arc avant du porteur.

-1 supplémentaire à l'agilité au porteur.

30 mm

# ADEPTES SPADASSINS

7

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge
Infanterie	Mortel	Bande de Base	Type I	+2 Dgt

Mvt	CàC	Tir	Dex	Ag	Vol	For	B	Arm	Cmd
5	11	6	9	-1	10	0	1	21	11



### Composition

Bande complète : 12 figurines (92 pts)

3-8 Adeptes Spadassins

- Meneur : 9 pts

Pour chaque tranche de 3 figurines

- Prédicateur : 7 pts
- Porte bannière : 7 pts
- Musicien : 7 pts

### Prédicateur

- Compétence : Prédicateur [Peur[1]]

### Compétence de la Bande:

- Briseur de Ligne
- Fauchage

### ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
Épée à deux mains	1"	1	1-2	12+For	Niv II

30  
mm

# MAUDITS

12

Catégorie	Classification	Type	Armure	Bonus de Charge					
Infanterie	Mort-vivant	Bande d'Élite	Type II	+3 Dgt					
Mvt	CàC	Tir	Dex	Agi	Vol	For	B	Arm	Cmd
5	13	8	10	-2	12	1	1	23	14



### Composition

Bande complète : 8 figurines (96 pts)  
4-8 Maudits

### Compétence de la Bande

- Immunisé à la Panique
- Immunisé à la Peur
- Immunisé à la Terreur
- Pourfendeur [Dragon]
- Peur [2]
- Fauchage
- Protection [2]

### ARMES

Nom	Portée	NdA	Critique	Dgt	DPA
<i>Hache de Bataille</i>	1"	2	1-2	12+For	Niv II