

RUNEWARS

LE JEU DE FIGURINES



LIVRET D'APPRENTISSAGE



Introduction

Quelque chose s'agite dans les ténèbres. Pendant longtemps la treizième baronnie est restée assoupie, mais chaque jour désormais, un nouveau village disparaît dans les brumes. Tard dans la nuit, au loin, on entend de longs cris par-delà les collines. Il arrive. Et ses légions vont engloutir chaque village ou cité libre qu'elles atteindront. Seuls les plus braves de Daqan peuvent se dresser contre cette vague qui approche.

Utiliser ce Livret d'Apprentissage

Ce livret est conçu pour apprendre aux nouveaux joueurs comment jouer à **Runewars : le Jeu de Figurines**. Afin de rendre leur première partie plus simple, il fait abstraction de certaines exceptions aux règles et interactions entre cartes. Le Guide de Référence contient les règles complètes du jeu et aborde toutes les exceptions spéciales qui ne sont pas présentées ici. Il doit être consulté dès qu'une question se pose au cours d'une partie.

Aperçu du jeu

Dans **Runewars : le Jeu de Figurines** chaque joueur dirige une armée de soldats et de créatures fantastiques lors de batailles épiques dans le monde de Terrinoth. Durant la partie, les troupes vont manœuvrer au travers de terrains dangereux, s'affronter au cours de mêlées brutales, utiliser de redoutables sortilèges et bien plus encore ; le tout dans le but de défaire l'ennemi et d'apporter la victoire à leur faction.

Apprentissage

Pour leur première partie de **Runewars : le Jeu de Figurines**, les joueurs sont encouragés à entreprendre une bataille d'initiation. Cela permettra aux débutants d'apprendre les règles fondamentales du jeu au prix d'une courte mise en place et d'une partie rapide.

Avant que les joueurs ne débutent la bataille d'initiation, ils doivent lire les règles de base présentées pages 4 à 14 de ce livret. Pour commencer, mettez la partie en place en suivant les instructions de la page 4 « Mise en place de la bataille d'initiation ».

Une fois que les joueurs ont terminé cette première partie et ont compris les règles essentielles, ils peuvent entreprendre la construction de leurs propres armées et prendre en compte les « Règles avancées » de la page 15.

Matériel



Unités des Seigneurs Daqan* (16 figurines de Piquiers, 4 figurines de Cavalerie Assermentée, 1 figurine de Golem de Runes, 1 figurine de Kari Traquesprit, 8 plateaux de mouvement, 1 piédestal de personnage)



Unités de Waiqar l'Immortel* (16 figurines de Réanimés, 8 figurines d'Archers Réanimés, 1 figurine de Lancier sur Charognard, 1 figurine d'Arduus Ix'Erebus, 8 plateaux de mouvement, 1 piédestal de personnage)



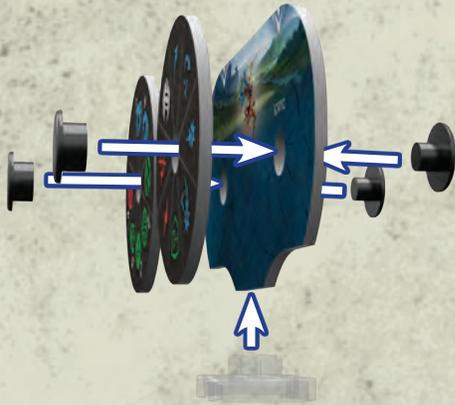
1 Guide du Monde



1 Guide de Référence

* Les figurines de **Runewars : le Jeu de Figurines** doivent être assemblées. Les instructions d'assemblage de toutes les figurines contenues dans cette boîte se trouvent page 19.

Assemblage des outils de commandement



Avant de jouer, assemblez chaque outil de commandement comme indiqué. Chaque cadran possède un code qui correspond à un autre code sur un support dorsal. Utilisez les connecteurs en plastique pour fixer chaque cadran sur le support dorsal correspondant. Les symboles imprimés sur les cadrans doivent être visibles. Puis insérez chaque outil de commandement sur un support plastique.



8 Cartes Unité



4 Cartes Terrain



6 Cartes Déploiement



6 Cartes Objectif



4 Cartes Référence



30 Cartes Moral



18 Cartes Amélioration



8 Outils de commandement
(8 supports dorsaux, 16 cadrans,
16 paires de connecteur en
plastique, 8 supports en plastique)



9 Gabarits de déplacement



4 Marqueurs de
déploiement



8 Pions
Objectif



10 Pions
Blessure



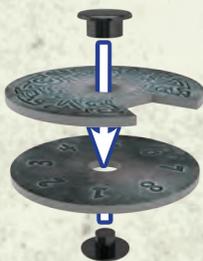
5 Pions Énergie



22 Pions Bénédiction
et Fléau



12 Pions
d'Identification
d'unité



1 Compteur de rounds
(1 cadran, 1 support dorsal,
1 paire de connecteurs en plastique)



6 Dés d'attaque
(2 rouges, 2 bleus, 2 blancs)



1 Règle des portées



4 Tuiles de terrain

Unités

Les armées de **Runewars : le Jeu de Figurines** sont constituées de groupes organisés de soldats appelés **UNITÉS**. Une unité est représentée par un, ou plusieurs **PLATEAUX DE MOUVEMENT** connectés, chacun comportant au moins une **FIGURINE** en plastique. Il existe trois types de figurines, chacun adapté à une configuration particulière de plateaux de mouvement :



Infanterie : l'infanterie est formée de rangs de soldats à pied, et elle constitue la colonne vertébrale d'une armée. Un plateau de mouvement d'infanterie comporte quatre figurines, chacune ayant un petit socle rond.



Cavalerie : la cavalerie est typiquement constituée de soldats montés sur un type de bête. Ces unités sont souvent rapides mais pas très manœuvrables. Un plateau de mouvement de cavalerie comporte deux figurines, chacune ayant un long socle ovale.



Siège : les unités de siège sont grandes, fortes et défensives ; il s'agit souvent d'une grande créature magique ou d'une machine de guerre. Un plateau de mouvement de siège comporte une seule figurine ayant un grand socle carré.

Toutes les unités contrôlées par un joueur sont des **UNITÉS ALLIÉES**, alors que celles contrôlées par son adversaire sont des **UNITÉS ENNEMIES**.

Lors de la composition d'une unité (voir « Composition d'unité, » ci-dessous), il est important que toutes les figurines soient orientées dans la même direction. Selon la direction à laquelle les figurines font face sur le plateau de mouvement, l'unité présente quatre bords différents un front, un dos et deux flancs.

Composition d'unité



Pour composer une unité, suivez ces étapes :

1. Triez les figurines par type en les comparant à l'illustration présente sur leur carte Unité. Puis insérez une figurine dans chaque emplacement du plateau de mouvement correspondant au socle de cette figurine.
2. Connectez chaque plateau de mouvement d'une unité à la manière de pièces de puzzle.

Pour la bataille d'initiation, les joueurs doivent composer leurs unités de la façon indiquée sur le schéma de mise en place de cette bataille.

Mise en place de la bataille d'initiation

1. **Établissez la zone de jeu** : établissez une zone de jeu de 90 cm par 90 cm sur une surface plane. Veillez à conserver une place suffisante au-delà des limites de cette zone pour que les joueurs puissent poser leurs unités, cartes, pions, etc.
2. **Choisissez une faction** : chaque joueur choisit une faction, les Seigneurs Daqan humains ou les forces mortes vivantes de Waiqar l'Immortel.
3. **Déterminez le Premier joueur** : pour cette bataille d'initiation, le joueur Daqan commence en tant que Premier joueur. Il règle le compteur de rounds sur « 1 » et le place en dehors de la zone de jeu, de son côté.
4. **Préparez les cartes Unité et les outils de commandement** : chaque joueur rassemble toutes les cartes Unité et les outils de commandement de sa faction (uniquement ceux des unités présentes dans cette boîte) et les place en dehors de la zone de jeu, de son côté.
5. **Composez les unités** : chaque joueur rassemble les figurines de cette boîte qui correspondent à ses cartes Unité et les place sur les plateaux de mouvement. Voir l'encadré « Composition d'unités », ci-contre. Chaque plateau de mouvement ne doit contenir que des figurines du même type, et toutes les figurines d'une unité doivent être orientées dans la même direction.
6. **Placez les unités** : chaque joueur place ses unités dans la zone de jeu, approximativement aux positions montrées sur le schéma de mise en place de la page suivante.
7. **Préparez la réserve** : placez les pions Bénédiction, Fléau, Énergie, et Blessure en piles séparées près de la zone de jeu afin de créer la réserve. Retirez du paquet moral tous les exemplaires de la carte « Effondrement de Discipline » qui ne sera pas utilisée durant cette bataille, puis mélangez le paquet moral et placez-le face cachée près de la zone de jeu à côté de la règle des portées, des gabarits de déplacement, et des dés.
8. **Préparez les pions Énergie** : le joueur Daqan prend les cinq pions Énergie, les secoue entre ses mains, et les lance près de la zone de jeu. Ainsi, la face visible de chaque pion Énergie est déterminée au hasard. Ils sont employés pour la magie, cette dernière étant expliquée plus loin.

But du jeu

Chaque joueur contrôle une armée qui tente de remporter la victoire sur le champ de bataille. Le but du jeu consiste à détruire autant que possible l'armée adverse avant la fin du huitième round. La partie se termine immédiatement si toutes les unités d'un des joueurs sont détruites.

Identification des unités

Chaque unité représentée sur les schémas est marquée d'une flèche colorée qui pointe depuis son front. La couleur de chaque flèche indique la faction à laquelle appartient l'unité : bleu pour Daqan, mauve pour Waiqar.



Unité Daqan



Unité Waiqar

Mise en place de la bataille d'initiation



- | | | |
|---|---|--|
| A. Carte Unité et outil de commandement de Kari Traquesprit | F. Zone de jeu | K. Carte Unité et outil de commandement des Archers Réanimés |
| B. Carte Unité et outil de commandement des Piquiers | G. Règle des portées | L. Pions Bénédiction et Fléau |
| C. Carte Unité et outil de commandement du Golem de Runes | H. Carte Unité et outil de commandement des Réanimés | M. Pions Énergie |
| D. Carte Unité et outil de commandement de la Cavalerie Assermentée | I. Carte Unité et outil de commandement du Lancier sur Charognard | N. Paquet moral |
| E. Compteur de rounds | J. Carte Unité et outil de commandement de Ardus Ix'Erebus | O. Dés d'attaque |
| | | P. Pions Blessure |
| | | Q. Gabarits de déplacement |

Jouer la partie

Runewars : le Jeu de Figurines se joue en huit rounds. Chaque round consiste en trois phases que les joueurs doivent résoudre dans l'ordre suivant :

Phase de Commandement

Lors de la Phase de Commandement, les joueurs planifient le déroulement du round, préparent leur stratégie et décident quelles unités vont marcher à la bataille, tenter de se rallier, ou attaquer l'ennemi. Chaque unité de **Runewars : le Jeu de Figurines** dispose de capacités différentes qui apparaissent sur l'outil de commandement qui lui est propre. Chaque outil comporte deux cadrans : un cadran **D'ACTION**, et un cadran **DE MODIFICATEUR**. Le cadran d'action détermine quelles actions une unité peut effectuer, tandis que le cadran de modificateur propose des options pour modifier ces actions. Chaque **ACTION** ou **MODIFICATEUR** est représenté sur son cadran respectif par un symbole.

Durant la Phase de Commandement, chaque joueur sélectionne secrètement et simultanément une action et un modificateur pour chacune de ses unités en faisant tourner les deux cadrans de son outil de commandement. L'action et le modificateur désirés doivent se trouver **en haut de chaque cadran**. Chaque action et chaque modificateur possèdent une posture qui est indiquée par la couleur de son symbole. La posture (couleur) du modificateur qu'un joueur a sélectionné doit correspondre avec la posture (couleur) de l'action sélectionnée. Si un symbole est blanc, sa posture correspond à toutes les autres postures. Les postures sont expliquées plus loin.

Cadran d'action



Cadran de modificateur

Outil de commandement des Piquiers

Après qu'un joueur a sélectionné une action et un modificateur, il place l'outil de commandement à côté de l'unité correspondante dans la zone de jeu. Les cadrans de l'outil de commandement doivent faire face à son côté de la zone de jeu, et ne pas être visibles de l'adversaire afin de garder ses choix secrets.

La Phase de Commandement se termine quand l'outil de commandement de chaque unité a été placé dans la zone de jeu, et qu'aucun joueur ne désire changer une action ou un modificateur qu'il a sélectionné.

Phase d'Activation

Lors de la Phase d'Activation, les unités agissent : elles exécutent leurs ordres afin de manœuvrer sur le champ de bataille et d'attaquer leurs ennemis. Les joueurs activent leurs unités, en commençant par l'unité qui possède l'initiative la plus basse et continuent ainsi dans l'ordre croissant d'initiative. L'**INITIATIVE** d'une unité est égale à la valeur blanche visible au dessus de l'action sélectionnée.



Placer l'outil de commandement



Après avoir sélectionné une action et un modificateur présentant une posture correspondante, le joueur Daqan place l'outil de commandement derrière l'unité de Piquiers dans la zone de jeu, cadrans face à lui.



Les joueurs résolvent la Phase d'Activation en comptant à haute voix, et en commençant par « un ». Quand un joueur a une unité dont l'initiative correspond au nombre qui vient d'être appelé, le compte s'arrête et il active cette unité. Si plusieurs unités ont la même initiative, les joueurs activent ces unités chacun leur tour, en commençant par le Premier joueur. Ils continuent de compter à haute voix, ne s'arrêtant que pour activer les unités quand c'est nécessaire, et jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées.

Pour **ACTIVER** une unité, un joueur révèle l'outil de commandement correspondant en le couchant de manière à ce que les symboles soient visibles de tous les joueurs. Puis il résout les effets de l'action et du modificateur sélectionnés. Cela implique généralement de déplacer et de faire attaquer l'unité. Chaque action et chaque modificateur seront décrits dans les sections suivantes de ce livret. Après que chaque unité a été activée, les joueurs passent à la Phase Finale.

Phase Finale

Lors de la Phase Finale, le Premier joueur lance tous les pions dans la réserve d'énergie, comme indiqué à l'étape « Préparez les pions Énergie » de la mise en place. La réserve d'énergie est expliquée plus loin. Après avoir lancé les pions dans la réserve d'énergie, le Premier joueur incrémente le compteur de rounds afin que le numéro suivant, dans l'ordre croissant, soit positionné dans la fenêtre. Ce numéro indique celui du prochain round. Puis il passe le compteur de rounds à l'autre joueur, qui devient le Premier joueur. Les joueurs débutent alors un nouveau round, en effectuant la Phase de Commandement. Les joueurs continuent d'enchaîner des rounds ainsi jusqu'à ce qu'ils aient complété huit rounds ou que toutes les unités de l'un des deux camps aient été détruites.

Gagner la partie

La partie est immédiatement terminée quand toutes les unités d'un des deux joueurs sont détruites. Ce joueur est éliminé et son adversaire gagne la partie. Pour la bataille d'initiation, si aucun joueur n'a gagné après huit rounds, celui à qui il reste le plus de plateaux de mouvement dans la zone de jeu gagne la partie. S'il reste aux joueurs le même nombre de plateaux de mouvement, la partie se conclut sur une égalité.

Actions

Les actions représentent tout ce qu'une unité est capable de faire sur le champ de bataille. Qu'il s'agisse de se positionner pour préparer la charge parfaite, de redonner courage à des soldats ébranlés, de tirer une pluie de flèches, tout ce qu'une unité accomplit est obtenu en effectuant des actions. Chaque action disponible pour une unité est représentée par un symbole sur le cadran d'action (celui de gauche) de son outil de commandement. Quand un joueur active une unité, il résout les effets de l'action sélectionnée. Une unité qui résout son activation est l'**UNITÉ ACTIVE**.



Actions Marche et Repositionnement

Les unités se déplacent dans la zone de jeu en utilisant les actions Marche (☛) et Repositionnement (☚). Ces deux actions permettent aux unités de manœuvrer sur le champ de bataille, ou même de se rapprocher de l'adversaire pour l'engager en corps à corps. L'action Marche (☛) permet au joueur de déplacer une unité vers l'avant, alors que l'action Repositionnement (☚) lui permet de la déplacer dans n'importe quelle direction : avant, arrière ou sur un côté.

La distance qu'une unité peut couvrir en marchant ou en se repositionnant est déterminée par sa vitesse, représentée par la valeur noire dans le symbole de l'action sur le cadran.



Vitesse

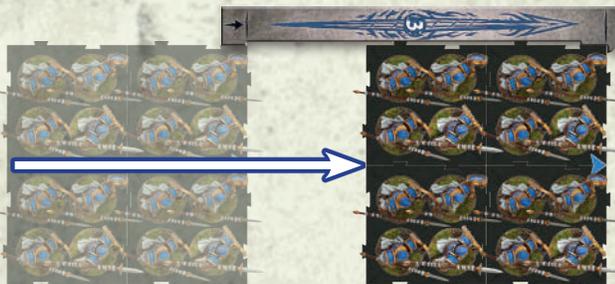
Les joueurs déplacent leurs unités en utilisant les gabarits de déplacement. Ces derniers sont identifiés par un symbole et une vitesse. Quand une unité effectue une action Marche (☛) ou Repositionnement (☚), le joueur doit prendre le gabarit droit qui correspond à la vitesse indiquée sur le cadran.

Chaque gabarit de déplacement a deux **GUIDES**. Le guide qui se trouve près du symbole d'identification du gabarit est le **GUIDE DE DÉPART**, et l'autre le **GUIDE D'ARRIVÉE**.



Gabarit de déplacement droit de vitesse 3

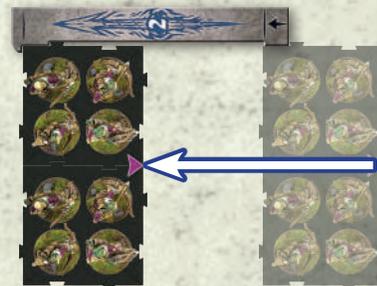
Pour déplacer une unité, un joueur prend le gabarit de déplacement approprié et le place de n'importe quel côté de l'unité, de manière à ce que le guide de départ du gabarit soit aligné avec le front de cette unité. Puis le joueur maintient le gabarit, et tout en faisant en sorte qu'il ne bouge pas, déplace l'unité le long du gabarit jusqu'au guide d'arrivée.



Les Piquiers effectuent une action Marche (☛) à vitesse 3.

Directions du déplacement

La direction dans laquelle une unité se déplace est dictée par l'action dont la résolution est en cours. Quand on résout une action Marche (☛), le guide de départ du gabarit de déplacement doit être aligné avec le front de l'unité. Quand on résout une action Repositionnement (☚), le guide de départ peut être aligné avec n'importe quel bord du plateau de mouvement.



Les Archers Réanimés effectuent une action Repositionnement (☚) vers l'arrière, à vitesse 2.

Obstacles et collisions

En cours de déplacement, une unité peut rencontrer des **OBSTACLES**. Les obstacles incluent les terrains, d'autres unités, et les bords de la zone de jeu. Si une unité chevauche un obstacle pendant son déplacement, la position finale de cette unité doit être ajustée. Pour ce faire, le joueur fait glisser l'unité active en arrière le long du gabarit de déplacement jusqu'à ce qu'elle ne chevauche plus d'obstacle. En faisant glisser l'unité, veillez à maintenir son orientation de manière à ce que son front reste perpendiculaire au bord du gabarit de déplacement. Quand l'unité ne chevauche plus aucun obstacle, placez-la de manière à ce qu'elle soit en contact avec l'obstacle le plus proche de sa position de départ. Ceci indique que l'unité en déplacement est **ENTRÉE EN COLLISION** avec l'obstacle. Si l'unité active est entrée en collision avec une unité **ennemie**, l'unité active reçoit un pion Paniqué et fait face à l'unité ennemie pour un combat en mêlée. Panique et faire face sont expliqués plus loin.

Collision



1. Les Réanimés effectuent une action Marche (☛) à vitesse 3 et entrent en collision avec les Piquiers.
2. Les Réanimés subissent 1 pion Paniqué et font face. Panique et « faire face » sont expliqués plus loin.

Alors que les ennemis et les terrains sont des obstacles inébranlables sur un champ de bataille, les unités sont conscientes des déplacements de leurs alliés et peuvent essayer de les laisser passer. Une unité peut se déplacer au travers des unités alliées, à condition qu'elle ne chevauche pas plus d'un seul plateau de mouvement de chaque unité alliée durant son déplacement. Elle ne doit pas non plus terminer son déplacement en chevauchant une unité alliée ou un obstacle.

Se déplacer à travers une unité alliée

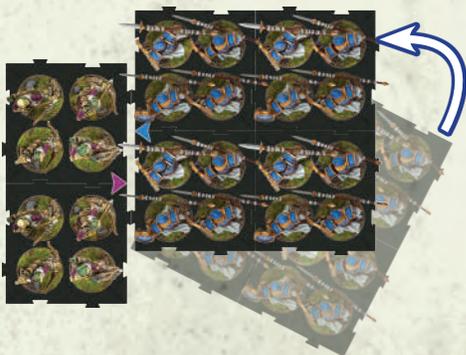


1. La Cavalerie Assermentée effectue une action Marche (M) à vitesse 3 et devrait normalement entrer en collision avec un seul plateau de mouvement des Piquiers.
2. Puisque les unités sont alliées et que la Cavalerie ne chevauche pas d'obstacle à la fin de son déplacement, le déplacement peut être effectué dans sa totalité.

Engager des unités

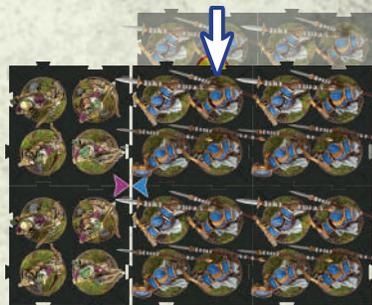
À la guerre, une tactique de base consiste à se ruer sur les lignes ennemies afin d'engager en combat les troupes de l'adversaire pour leur infliger autant de pertes que possible.

Deux unités non alliées qui sont en contact l'une l'autre sont **ENGAGÉES**. Quand des unités deviennent engagées, l'unité qui s'est déplacée **FAIT FACE** à l'unité ennemie avec laquelle elle est entrée en collision. Pour faire face, l'unité active pivote autour du point de contact avec l'unité ennemie jusqu'à ce que son front soit parallèle au bord de l'unité ennemie.



Après être entré en collision avec les Archers Rénimés, les Piquiers pivotent afin que leur front se retrouve au contact.

Puis le joueur qui contrôle l'unité active la fait glisser sur le côté, dans la direction de son choix, jusqu'à ce qu'elle ait au moins un plateau de mouvement aligné avec l'unité ennemie.



Les Piquiers glissent le long des plateaux de mouvement des Archers Rénimés jusqu'à ce qu'ils soient alignés.

Si le front de l'unité active entre en collision avec un coin de l'unité ennemie, il y a deux directions possibles vers lesquelles elle peut pivoter. Pour déterminer dans quelle direction pivoter, prenez la règle des portées et tenez-la au dessus des unités afin que la cavité qui se trouve au bout de la portée « 1 » de la règle soit alignée avec le coin en contact.

Déterminez le nombre de plateaux de mouvement de l'unité qui s'est déplacée situés de chaque côté de la règle. Ne comptez pas les plateaux de mouvement sur lesquels la règle passe. Si la règle des portées a plus de plateaux d'un côté que de l'autre, l'unité active doit pivoter dans cette direction. Si les deux côtés ont le même nombre de plateaux, le joueur qui contrôle l'unité active décide du côté vers lequel son unité va pivoter.

Faire face depuis un coin



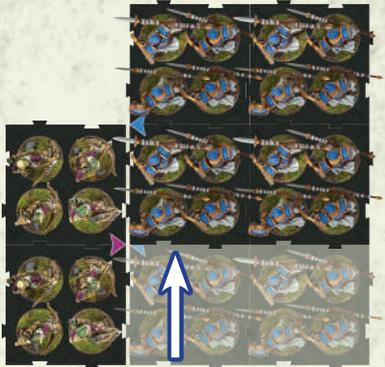
1. Les Piquiers entrent en collision avec un coin de l'unité d'Archers Rénimés. On aligne donc la règle des portées avec ce coin.
2. Il y a deux plateaux de mouvement de Piquiers du côté droit de la règle, et aucun de l'autre. L'unité pivote afin que son côté droit se rapproche de l'unité ennemie.

Se déplacer alors qu'on est engagé

Une unité engagée ne dispose que d'options limitées pour se déplacer. Les actions suivantes sont restreintes quand une unité est engagée :

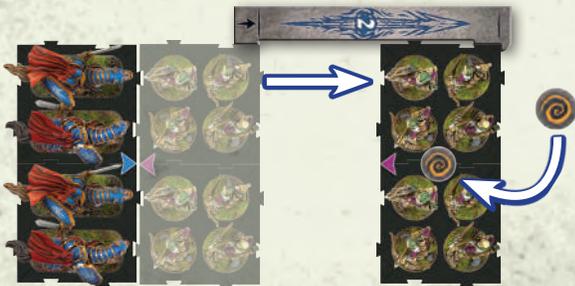
Marche : quand une unité engagée tente d'effectuer une action Marche (👣), elle ne peut pas se déplacer et l'action est annulée.

Repositionnement : quand une unité engagée résout une action Repositionnement (🔄), l'unité active peut se repositionner en se déplaçant le long du bord de l'unité ennemie, à condition qu'elle soit encore engagée avec la même unité à la fin de ce repositionnement. Les unités actives ne peuvent pas se repositionner dans une direction qui provoquerait une collision.



Les Piquiers effectuent un repositionnement (🔄) à vitesse 1 en étant engagés.

D'une autre manière, quand une unité engagée résout une action Repositionnement (🔄), elle peut se **DÉSENGAGER** d'une unité ennemie. Pour ce faire, l'unité active doit effectuer une action Repositionnement (🔄) en suivant les règles normales. Cependant, l'unité doit se déplacer dans la direction opposée à l'unité ennemie avec laquelle elle est engagée. Puis l'unité active reçoit un pion Paniqué. La panique est expliquée plus loin.



Les Archers Réanimés effectuent une action Repositionnement (🔄) à vitesse 2 pour se désengager, puis ils reçoivent 1 pion Paniqué.



Action Reformation

Les conditions changeantes qui règnent sur le champ de bataille peuvent pousser une unité à pivoter rapidement vers une nouvelle menace. L'action Reformation (⊗) permet à une unité de changer d'orientation pour faire face à n'importe quelle autre direction. Le joueur doit faire pivoter l'unité autour de son axe central. Du fait que les unités constituées de plusieurs plateaux de mouvement peuvent avoir des formes diverses, l'axe central d'une unité en particulier peut être différent de celui d'une autre.

Reformation en étant engagé

Quand une unité engagée résout une action de Reformation (⊗), cela peut changer son orientation vis-à-vis de l'unité avec laquelle elle est engagée. Au lieu de pivoter autour de son axe central, elle peut pivoter autour de l'axe central de n'importe lequel de ses plateaux de mouvement. Après que l'unité active a changé son orientation de cette façon, elle doit être engagée et alignée avec toutes les unités avec qui elle était engagée précédemment. Le joueur ne peut pas choisir une position qui engagerait l'unité avec de nouvelles unités ou obstacles.

Reformation et obstacles

Si faire pivoter une unité mène à une collision avec un obstacle, le joueur peut prendre l'unité et la reposer dans la zone de jeu avec une nouvelle orientation, à condition que l'axe central reste au même endroit et que l'unité ne chevauche aucun obstacle.

Reformation et obstacles



1. La Cavalerie Assermentée effectue une action Reformation (⊗), mais devrait entrer en collision avec un affleurement rocheux.



2. Le joueur soulève l'unité, la fait pivoter de manière à ce qu'elle ne chevauche pas l'obstacle et la repose.



Actions Attaque de Mêlée et Attaque à distance

Une fois les troupes en position, il est temps pour elles de frapper l'ennemi avec une attaque ! Une unité peut effectuer une attaque en utilisant soit une action d'Attaque de mêlée (☒), soit une action d'Attaque à distance (☑). L'unité qui effectue l'attaque est appelée l'**ATTAQUANT**. Pour effectuer une attaque, l'attaquant choisit une unité ennemie à attaquer, cette unité est le **DÉFENSEUR**. Si l'attaquant effectue une attaque de mêlée, l'attaquant et le défenseur doivent être engagés l'un avec l'autre. Si l'attaquant effectue une attaque à distance, le défenseur doit être à portée 1-5 et en ligne de vue. Portée et ligne de vue sont expliquées plus loin. Une attaque à distance ne peut pas être effectuée si l'on est engagé avec un ennemi. Si une action ne peut pas être effectuée, elle est annulée.

Chaque carte Unité présente un ou plusieurs **PROFILS D'ATTAQUE**. Un profil d'attaque montre le nombre et la couleur des dés qu'un attaquant lance quand il effectue une attaque. Chaque profil d'attaque est précédé du symbole mêlée (☒) ou à distance (☑).



Profil d'attaque à distance

Profil d'attaque de mêlée

L'attaquant choisit sur sa carte Unité le profil d'attaque qui correspond à celle qu'il effectue (de mêlée ou à distance). Puis il lance les dés de couleur indiqués par le profil d'attaque. Après avoir lancé les dés, l'attaquant dépense chacun des symboles obtenus comme suit :

Touche (★) : pour chaque touche (★) que l'attaquant dépense, le défenseur subit des dégâts et va peut être recevoir des blessures (voir plus loin).

Boost (♣) : l'attaquant peut dépenser ses résultats boost (♣) pour activer les capacités de boost de sa carte Unité. Chaque capacité est précédée par le nombre de boost (♣) qui doit être dépensé pour l'activer. Une capacité peut être activée plusieurs fois si l'attaquant obtient et dépense assez de boost (♣). Chaque symbole (♣) individuel ne peut être dépensé qu'une fois.

Coup mortel (☠) : pour chaque coup mortel (☠) dépensé, le défenseur subit une blessure sans prendre en compte sa valeur de défense. Ce symbole n'apparaît que sur les dés blancs.

Moral (☉) : à la fin de l'attaque, le défenseur doit résoudre un test de moral d'une sévérité égale au nombre de résultats moral (☉) dépensés. Les tests de moral sont expliqués plus loin.

Précision (☒) : ignorez le résultat précision (☒) durant la bataille d'initiation.

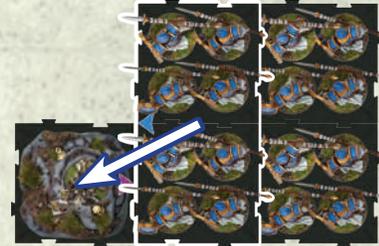
Capacité « Précis »

La carte Unité Kari Traquesprit a une capacité appelée « Précis » altérant une partie de l'attaque qui n'est pas traitée dans la bataille d'initiation. Pour l'instant, ignorez cette règle.

Dégâts

Lors d'une attaque, l'attaquant inflige des **DÉGÂTS** aux figurines du défenseur pour chaque touche (★) qu'il dépense. La quantité de dégâts infligée par touche est égale à la valeur de **MENACE** de l'attaquant. Cette dernière est déterminée selon le type d'attaque :

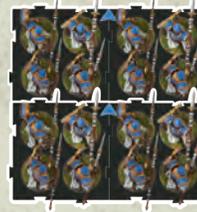
Attaque de mêlée : quand il effectue une attaque de mêlée, l'attaquant dispose d'une menace égale au nombre de ses plateaux de mouvement appartenant au bord qui est au contact du défenseur.



Les Piquiers ont deux plateaux de mouvement appartenant au bord qui est au contact d'Arthus. De ce fait, chaque touche (★) inflige deux dégâts.

Attaque à distance : quand il effectue une attaque à distance, l'attaquant dispose d'une menace égale au nombre de plateaux de mouvement qui constitue son front (son rang frontal).

Rangs



← Rang frontal

← Rang arrière

Chaque unité est constituée d'un ou plusieurs **rangs**. Un rang est une rangée horizontale de plateaux de mouvement connectés, appartenant à une unité. La rangée de plateaux de mouvement qui se trouve sur le front de l'unité est le **rang frontal**, et celle qui se trouve à l'arrière de l'unité est le **rang arrière**.

L'attaquant assigne les dégâts aux figurines individuellement, une figurine à la fois. Un dégât est dépensé dès qu'il est assigné et ne peut plus être dépensé à nouveau. Chaque figurine a une valeur de **DÉFENSE** imprimée sur la carte Unité correspondante. Quand on assigne à une figurine des dégâts égaux à sa valeur de défense, elle subit une blessure. Quand une figurine subit assez de blessures, on la retire de son plateau de mouvement. Les blessures sont expliquées en détail page suivante.



Défense

Si toutes les figurines d'un plateau de mouvement sont retirées, ce plateau est déconnecté de l'unité et retiré de la partie. Si tous les plateaux d'une unité ont été retirés, cette unité est **DÉTRUITE**.

Quand l'attaquant assigne les dégâts aux figurines, il doit d'abord les assigner au rang arrière de l'unité. Quand un dégât restant est inférieur à la valeur de défense d'une figurine, ce dégât est ignoré.

Blessures

Chaque fois qu'on assigne à une figurine des dégâts égaux à sa valeur de défense, elle subit une **BLESSURE**. La quantité de blessures qu'une figurine peut subir est indiquée sur sa carte Unité par un nombre à droite de la valeur de défense. Il s'agit du **SEUIL DE BLESSURE**. Quand une figurine a subi un nombre de blessures égal à son seuil de blessure, elle est retirée du plateau de mouvement. La plupart des figurines ont un seuil de blessure égal à un.

Si le seuil de blessure d'une figurine est supérieur à un, l'attaquant peut continuer d'assigner des dégâts pour atteindre sa valeur de défense et infliger des blessures supplémentaires. Les joueurs utilisent les pions Blessure pour garder trace du nombre de blessures subies par une figurine. Quand une figurine subit une blessure, un pion Blessure est placé à côté d'elle dans la zone de jeu.



Seuil de blessure



Pion Blessure

Portée et ligne de vue

Quand il effectue une attaque à distance, l'attaquant doit choisir un défenseur dans sa **LIGNE DE VUE**. Pour déterminer cette ligne de vue, le joueur place la portée « 1 » de la règle des portées de manière à ce qu'elle soit en contact avec n'importe quelle partie du front de l'unité attaquante. Puis il oriente la règle vers n'importe quel point de l'unité en défense. Si la règle peut être en contact avec n'importe quel point de l'unité en défense sans traverser une autre unité ou un terrain, l'attaquant a une ligne de vue vers le défenseur.

Quand il détermine une ligne de vue, le joueur doit garder la règle à l'intérieur de l'**ARC DE TIR** de l'unité attaquante. L'arc de tir d'une unité est une zone en forme de cône délimitée par deux lignes imaginaires tracées à partir des lignes d'arc de tir de cette unité. On doit toujours utiliser les lignes d'arc de tir qui se trouvent aux deux coins du front de l'unité.



La section de la règle des portées avec la plus faible valeur qui chevauche les plateaux de mouvement du défenseur situés dans la ligne de vue de l'attaquant, représente la **PORTÉE** entre les unités. Pour effectuer une attaque à distance, le défenseur doit se trouver à portée « 5 » ou moins.

Test de moral

Les attaques et d'autres effets peuvent obliger une unité à subir un **TEST DE MORAL**. Quand une unité subit un tel test, l'**ADVERSAIRE** de cette unité pioche un nombre de cartes du paquet moral égal à la **SÉVÉRITÉ** du test. Durant une attaque, la sévérité est égale au nombre de symboles moral ☉ que l'attaquant dépense. D'autres effets de jeu indiquent spécifiquement la sévérité d'un test.

Après qu'un joueur a pioché les cartes dans le paquet moral, il en choisit une et la résout. Chaque carte Moral contient un certain nombre de symboles moral. Pour résoudre une carte Moral, la sévérité du test de moral doit être au moins égale au nombre de symboles moral présents sur la carte. Si la sévérité du test de moral est trop faible, il est parfaitement possible qu'une carte Moral ne puisse pas être résolue.

Les effets de la carte Moral résolue doivent cibler l'unité qui a subi le test de moral. Après que les effets de la carte choisie ont été résolus, toutes les cartes Moral piochées sont défaussées.

Après avoir effectué une attaque à distance, toutes les unités alliées à l'attaquant qui sont engagées avec le défenseur subissent un test de moral de sévérité un.

Déterminer la portée et la ligne de vue

Les Archers Réanimés révèlent une action ☉, puis utilisent la règle des portées pour déterminer leur ligne de vue sur l'ennemi.

1. Les Archers Réanimés n'ont pas de ligne de vue sur Kari Traquesprit car elle ne se trouve pas dans leur arc de tir.
2. La cavalerie Assermentée est hors de portée des Archers Réanimés.
3. Les Archers Réanimés n'ont pas de ligne de vue sur le Golem de Runes parce qu'aucune ligne ne peut être tracée vers cette unité sans qu'elle ne traverse un obstacle.
4. Les Archers Réanimés ont une ligne de vue sur l'unité de Piquiers, et cette unité est à portée. C'est la seule unité qui peut être ciblée par cette attaque.



Résoudre une attaque



1. Une unité de Cavalerie Assermentée est engagée avec une unité d'Archers Réanimés. Le joueur Daqan révèle une action Attaque de mêlée (⚔) avec un modificateur ✨ pour la Cavalerie Assermentée (le modificateur ✨ ajoute une touche (✨) au résultat des dés. Les modificateurs sont expliqués plus loin).



5. Les Archers Réanimés ont une défense de « 1 », ce qui fait que le joueur Waiqar doit retirer une figurine pour chacun des quatre dégâts. Cela vide un plateau de mouvement, qui est immédiatement retiré.



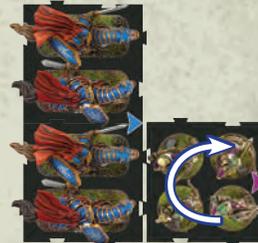
2. Le joueur Daqan rassemble les dés d'attaque indiqués dans le profil d'attaque de la Cavalerie Assermentée et les lance. Il obtient un symbole moral (☉) sur un dé rouge, une touche (✨) et un moral (☉) sur l'autre, et enfin deux boost (⚡) sur le dé bleu.



6. Le joueur Daqan dépense les deux symboles moral (☉) pour piocher deux cartes Moral. La carte « Trahison » possède plus de symbole moral que la sévérité du test, le joueur Daqan choisit donc de résoudre la carte « Incertitude ».



3. Le joueur Daqan dépense les deux boost (⚡) pour activer une capacité de la Cavalerie Assermentée qui permet de recevoir un pion Inspiration.



7. La carte choisie force les Archers Réanimés à effectuer une action Reformation (⊞). Le joueur Daqan choisit de faire pivoter les Archers Réanimés de 180 degrés.

4. Il y a deux résultats touche (✨), un pour le dé et l'autre pour le cadran de modificateur. Chaque touche (✨) va infliger deux dégâts car la cavalerie assermentée a deux plateaux de mouvement sur son rang frontal. Le joueur Daqan dépense ses deux touches (✨) pour infliger un total de quatre dégâts aux Archers Réanimés.

Action Ralliement

La guerre est dure pour les soldats, et ils peuvent se retrouver affectés par toutes sortes d'effets négatifs. Un commandant déterminé peut leur permettre de surmonter ces défis.

Une unité peut utiliser l'action Ralliement () pour défausser n'importe quel nombre de ses fléaux (description ci-dessous). Si une unité effectue une action Ralliement () sans avoir de fléaux, elle reçoit un pion Inspiration à la place.

Bénédictions et fléaux

Les bénédictions et fléaux représentent les effets de la bataille sur une armée au-delà des simples pertes. Les unités reçoivent des bénédictions et des fléaux en fonction de divers effets dans le jeu. Chaque bénédiction ou fléau est représenté par un pion. Quand une unité en reçoit un, le pion correspondant est pris dans la réserve et placé dans la zone de jeu, à côté de cette unité.

Les **BÉNÉDICTIONS** affectent positivement les unités, tandis que les **FLÉAUX** les affectent négativement. Pour résoudre les effets d'une bénédiction ou d'un fléau, un joueur doit dépenser le pion correspondant en le remettant dans la réserve. Les joueurs dépensent des bénédictions pour affecter leurs propres unités, et des fléaux pour affecter les unités de leur adversaire.

Chaque bénédiction ou fléau a une règle spéciale qui prend effet quand le joueur le dépense :

Bénédictions



Inspiration : avant qu'une unité avec un pion Inspiration ne révèle son outil de commandement, son propriétaire peut dépenser ce pion pour retirer un fléau de cette unité.

Fléaux



Assommé : quand une unité qui a un pion Assommé révèle son outil de commandement, l'adversaire peut dépenser ce pion pour annuler les effets du modificateur. L'unité peut tout de même résoudre son action.



Immobilisation : quand une unité qui a un pion Immobilisation révèle une action Marche () ou Repositionnement () sur son outil de commandement, l'adversaire peut dépenser ce pion. L'action est annulée et la Phase d'Activation continue avec la prochaine unité dans l'ordre d'initiative.



Inefficace : quand une unité qui a un pion Inefficace effectue une attaque, l'adversaire peut dépenser ce pion avant que les dés ne soient lancés. Un dé est retiré de l'attaque, au choix de l'attaquant.



Paniqué : quand une unité qui a un pion Paniqué subit un test de moral, ce pion peut être dépensé pour augmenter la sévérité de un. D'une autre manière, quand cette unité est le défenseur, le pion peut être dépensé pour obliger l'unité à subir un test de moral d'une sévérité égale au nombre de pions Paniqué et de symboles moral () dépensés.

Action Compétence

De nombreuses créatures magiques ou soldats spécialement entraînés disposent de capacités qui vont au-delà de celles offertes par les autres actions. Pour représenter cela, ces unités ont des actions Compétence (). Elles permettent à une unité de résoudre une capacité de sa carte précédée du symbole action Compétence ().

Le Golem de Runes et le Lancier sur Charognard sont les seules unités de la bataille d'initiation à disposer d'une telle capacité. Les autres unités ont le symbole compétence sur leurs cadrans, mais pas de capacité compétence sur leurs cartes. Ce symbole compétence pourra être employé dans le jeu complet grâce à l'ajout des cartes Amélioration, mais ne sert pas durant la bataille d'initiation.

Texte des cartes et capacités

Chaque unité possède des capacités spéciales décrites sur sa carte Unité. Cela lui permet d'effectuer des exploits, au-delà des actions de ses cadrans. Le texte de chaque carte Unité décrit les effets qu'une capacité procure. Certaines capacités sont précédées d'un des symboles ci-dessous, qui détermine quand elles peuvent être utilisées. Si une capacité n'a pas de symbole, son texte précise le moment où elle peut être employée.



Tout texte qui suit un symbole mêlée () peut être utilisé quand l'unité effectue une attaque de mêlée.



Tout texte qui suit un symbole à distance () peut être utilisé quand l'unité effectue une attaque à distance.



Quand une unité effectue une action Compétence (), elle peut résoudre une capacité précédée par .



⚡ : si une capacité est précédée par un ou plusieurs symboles ⚡, l'attaquant peut dépenser des boost pour l'activer. Les capacités de boost sont toujours associées à un symbole mêlée () ou à distance ().

Modificateurs

Les modificateurs permettent aux unités d'altérer l'action choisie ; ce qui leur donne une plus grande flexibilité tactique ou leur procure un bonus utile au moment où elles en ont le plus besoin. Chaque modificateur disponible pour une unité est représenté par un symbole sur le cadran de modificateur (le cadran de droite) de son outil de commandement.

Quand une unité est activée et effectue son action, le modificateur change la manière dont l'action est résolue, ou procure un bonus. Les règles spécifiques pour chaque modificateur sont décrites dans cette section.

Toutes les actions et les modificateurs ont une **POSTURE**, qui est représentée par la couleur du symbole de l'action ou du modificateur donné. Pour résoudre un modificateur, sa posture (couleur) doit correspondre à la posture de l'action sélectionnée. Si les couleurs ne correspondent pas, l'unité ne peut résoudre que l'action, et le modificateur est ignoré. **Si le modificateur est blanc, sa posture correspond à toutes les autres postures.**

Modificateurs Déplacement

Les modificateurs Déplacement permettent à une unité de manœuvrer et de charger l'ennemi en utilisant les actions Marche (☉) et Repositionnement (☼). Il existe quatre modificateurs Déplacement : Charge (☼), Virage (☉), Charge virante (☼) et Roue (☉). Ces modificateurs permettent au joueur d'altérer le gabarit de déplacement employé quand une unité effectue une action Marche (☉) ou Repositionnement (☼).

Si un modificateur Déplacement montre un Virage (☉) ou une Roue (☉), le joueur qui effectue le déplacement de son unité utilise le gabarit de Virage (☉) ou de Roue (☉), selon le cas. Le joueur peut choisir de placer le gabarit sur n'importe quel flanc de son unité, pour la faire tourner à droite ou à gauche.

Certains modificateurs ont une valeur de vitesse placée à côté de leur symbole. La vitesse d'un modificateur change la vitesse de l'action choisie. La vitesse des modificateurs est toujours précédée par un plus (+) ou un moins (-). Les vitesses avec un plus sont additionnées à la vitesse de l'action choisie, alors que les vitesses avec un moins sont soustraites à la vitesse de l'action choisie. Après que la vitesse d'une action a été modifiée, le joueur prend le gabarit de déplacement qui correspond au type et à la vitesse du déplacement. Si la vitesse de déplacement est égale ou inférieure à zéro, l'unité ne peut pas se déplacer durant son activation.

Certains modificateurs Déplacement permettent à une unité de charger. Les symboles de ce genre de modificateur sont représentés par l'association de symboles de déplacement et de touche.

Un modificateur Charge permet à une unité d'entrer en collision avec une unité ennemie sans recevoir de pion Paniqué. De plus, après avoir terminé ce déplacement, l'unité active peut effectuer une action Attaque de mêlée. Si l'unité active qui charge **échoue à entrer en collision** avec l'unité ennemie, elle reçoit un pion Paniqué.

Modificateur Défense

Quand une unité voit une attaque dévastatrice arriver, elle peut tenter de limiter son impact en se défendant. Le modificateur Défense (☐) augmente la valeur de défense d'une unité du montant indiqué dans le symbole du modificateur. La défense de l'unité est augmentée immédiatement quand l'outil de commandement est révélé, et elle reste augmentée ainsi jusqu'à la fin du round.

Modificateur Augmentation

Les soldats d'une unité peuvent coordonner leurs attaques pour montrer plus de précision ou de férocité quand la bataille le nécessite en utilisant un modificateur Augmentation. Il existe un modificateur Augmentation pour chaque icône de dé du jeu. Quand elles résolvent une attaque, les unités peuvent dépenser les symboles des modificateurs Augmentation comme s'il s'agissait de symboles présents sur des dés.

Modificateur Action bonus

En utilisant les modificateurs Action bonus, les troupes peuvent accomplir bien plus de choses qu'en temps normal. Ces modificateurs sont des actions qui se trouvent sur le cadran de modificateur plutôt que sur le cadran d'action. Pour résoudre un modificateur Action bonus, une unité effectue l'action sur le cadran de modificateur juste après avoir résolu celle du cadran d'action.

Magie

Dans **Runewars : le Jeu de Figurines**, les forces magiques sont puissantes, mais instables. La magie est représentée par une **RÉSERVE D'ÉNERGIE** qui consiste en 5 pions Énergie que les joueurs lancent aléatoirement avant que la partie ne commence, ainsi que lors de la Phase Finale de chaque round. Le Premier joueur prend les cinq pions Énergie, les secoue dans ses mains et les lance près de la zone de jeu. Ceci permet de déterminer aléatoirement la face visible de chaque pion.

Chaque face d'un pion Énergie contient au moins un symbole représentant des runes magiques. Les grandes runes d'un pion sont les **RUNES ACTIVES** de cette face, tandis que les runes plus petites sont un rappel de celles qui apparaissent sur l'autre face du pion.



Chaque rune correspond à l'un de ces différents types de magie : énergie instable (☼), énergie stable (☉), énergie naturelle (☉). Chaque type de magie a une valeur qui change au cours de la partie. Cette valeur est égale au nombre de runes actives correspondant à chaque type présent dans la réserve d'énergie. Quand un symbole de rune apparaît dans le texte d'une carte, d'une règle ou d'un élément de matériel, le symbole est traité comme étant égal à cette valeur. Par exemple, si une capacité fait qu'une unité subit 4 dégâts et qu'il y a actuellement quatre runes ☼ actives dans la réserve d'énergie, alors l'unité subit quatre dégâts.

Stop!

Vous connaissez désormais toutes les règles nécessaires pour jouer la bataille d'initiation. Utilisez les cartes Référence et le tableau au dos de ce livret pour vous remémorer les règles durant la partie. Après avoir joué, vous pouvez lire la section « Règles avancées » à la page 15.

Règles avancées

Après avoir terminé la bataille d'initiation, les joueurs sont prêts à apprendre le reste des règles qu'ils auront besoin de connaître pour jouer une partie de **Runewars : le Jeu de Figurines**. Cela comprend le choix de cartes Objectif et Déploiement durant la mise en place, l'utilisation du terrain sur le champ de bataille, la construction de son armée, et le calcul du score à la fin de la partie.

Le score

La plupart des victoires ne s'obtiennent pas en détruisant totalement l'ennemi. Dans **Runewars : le Jeu de Figurines**, si aucun joueur n'a gagné au bout de huit rounds, on calcule les **SCORES** de chacun afin de déterminer un vainqueur. Le joueur qui obtient le score le plus élevé gagne la bataille.

Le score d'un joueur est égal à la valeur totale en points de tout ce qui reste dans son armée.

Pour déterminer la valeur en points d'une unité, comptez le nombre de plateaux de mouvement qu'il reste dans l'unité. Puis consultez la table qui se trouve au dos de sa carte Unité. Le nombre de plateaux de mouvement correspond à une valeur en points. S'il n'y a pas d'entrée correspondant au nombre de plateaux de mouvement que l'unité possède actuellement, le nombre de plateaux de mouvement est arrondi à la valeur inférieure la plus proche sur la table. Si le nombre de plateaux de mouvement restant est inférieur à l'entrée la plus petite sur la table, l'unité vaut zéro point.

Plateaux de mouvement	Coût	Améliorations disponibles
2	18	
4	30	
6	40	
9	59	

Nombre de plateaux de mouvement

Valeur en points

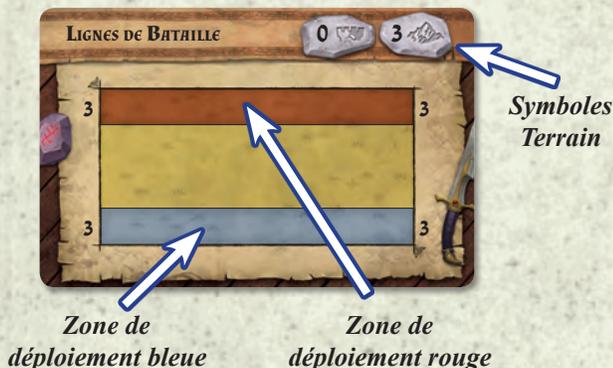
Les cartes Amélioration et Objectif peuvent augmenter le score d'un joueur, comme expliqué plus loin.

Cartes Déploiement et Objectif

Les cartes Déploiement et les cartes Objectif changent les conditions et les buts de chaque bataille, offrant ainsi une histoire au conflit et procurant de nouvelles approches aux joueurs pour remporter la victoire. Lors de chaque partie, on utilise une carte Déploiement et une carte Objectif. On choisit ces cartes durant la mise en place, comme expliqué dans la règle « mise en place » page 4 du Guide de Référence.

Cartes Déploiement

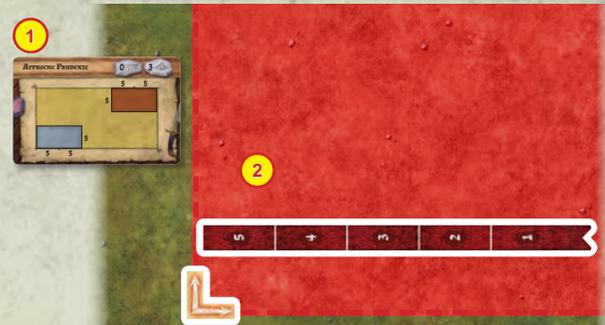
Chaque carte Déploiement montre la **ZONE DE DÉPLOIEMENT** de chacun des deux joueurs. Ces zones sont surlignées en rouge pour l'une et bleu pour l'autre.



Les zones de déploiement indiquent où les joueurs peuvent placer leurs unités au début de la partie. Ils marquent les limites de chaque zone de déploiement en plaçant des marqueurs de déploiement comme indiqué sur la carte. Toutes les mesures montrées sur une carte Déploiement sont faites perpendiculairement aux bords de la zone de jeu, en se servant de la règle des portées.

Les cartes Déploiement indiquent également le nombre et le type des terrains qui seront utilisés durant la partie. Les terrains sont expliqués plus loin.

Placer les marqueurs de Déploiement



1. Le joueur choisit la carte Approche prudente.
2. Pour la première zone de déploiement, il mesure, puis place un marqueur de déploiement de façon à ce que les flèches imprimées dessus pointent les limites de la zone de déploiement vers les bords de la zone de jeu, créant ainsi une « boîte ».

Cartes Objectif

Chaque carte Objectif fournit des règles spéciales qui permettent aux joueurs de marquer des points supplémentaires durant la partie. Il est important que les deux joueurs lisent la carte Objectif avant que la partie ne débute. Quand une carte Objectif informe un joueur qu'il « gagne un pion Objectif », il doit prendre un pion Objectif et le placer en face de lui. Les pions Objectif sont pris dans la réserve, sauf spécification contraire.

À la fin de la partie, chaque pion Objectif obtenu rapporte des points qui sont ajoutés au score du joueur. La valeur de chaque pion Objectif est indiquée dans le coin supérieur droit de la carte Objectif.



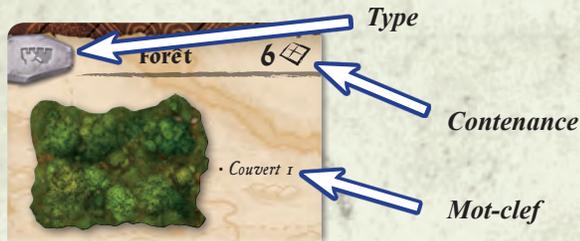
Valeur de l'objectif

Si une carte Objectif a une instruction de « Mise en place », les joueurs doivent la résoudre durant l'étape « Mise en place des Objectifs » (voir page 4 du Guide de Référence). Si une carte Objectif a une instruction « Fin de partie », les joueurs doivent la résoudre après le round final de la partie, mais avant de calculer les scores.

Terrain

Les terrains représentent les forêts, les collines, les maisons, les barricades, et tous les autres éléments géographiques du champ de bataille qui pourraient affecter le déroulement de l'affrontement. Durant la mise en place, un certain nombre de terrains sont placés dans la zone de jeu.

Chaque élément de terrain dispose d'une carte Référence indiquant sa **VALEUR DE CONTENANCE**. Cette dernière détermine si une unité peut occuper le terrain. La carte peut également avoir un **MOT-CLEF** qui indique si le terrain dispose de règles spéciales.



Un terrain est un obstacle avec lequel une unité peut entrer en collision. Quand une unité entre en collision avec un terrain, elle peut choisir de **L'OCCUPER** si son nombre de plateaux de mouvement est inférieur ou égal à la valeur de contenance de ce terrain. Pour occuper un terrain, l'unité est retirée de la zone de jeu et placée au sommet du terrain.

Les effets des mots-clefs des terrains sont les suivants :

Couvert X : une unité qui occupe ce terrain augmente sa défense de X contre les attaques à distance.

Élevé : une unité qui occupe ce terrain peut tracer sa ligne de vue par-dessus les terrains et les unités.

Exposé : ce terrain n'est pas traité comme un obstacle quand on détermine une ligne de vue.

Fortifié X : une unité qui occupe ce terrain augmente sa défense de X contre les attaques de mêlée.

Mortel X : une unité qui entre en collision avec ce terrain subit X dégâts.

Pénible X : une unité qui entre en collision avec ce terrain reçoit X pions Paniqué.

Occuper un terrain



1. Les Archers Réanimés effectuent une action Marche (👣) et entrent en collision avec un mur en ruine.
2. La contenance du mur en ruine est de 2, l'unité peut donc occuper ce terrain.

Attaques et terrain

Les unités qui occupent un terrain peuvent être attaquées. Une telle unité est engagée avec n'importe quelles unités ennemies en contact avec le terrain. L'unité occupante est traitée comme si son front était en contact de chaque unité en contact avec le terrain.

Ainsi, quand une unité qui occupe un terrain effectue une attaque de mêlée, chaque touche (✳) dépensée inflige toujours des dégâts égaux au nombre de plateaux de mouvement du rang frontal.



Les Piquiers entrent en collision avec le terrain et sont maintenant engagés avec les Archers Réanimés.

Quand une unité effectue une attaque à distance alors qu'elle occupe un terrain, le joueur peut déterminer la ligne de vue et la portée en plaçant l'extrémité « 1 » de la règle des portées de manière à ce qu'elle soit en contact de n'importe quelle partie du terrain au lieu du front de l'unité active. Ainsi, une unité qui occupe un terrain peut effectuer des attaques à distance dans n'importe quelle direction.

Quand un attaquant effectue une attaque à distance contre une unité qui occupe un terrain, il détermine la portée et la ligne de vue en pointant la règle des portées de manière à ce qu'elle soit en contact avec le terrain que le défenseur occupe au lieu d'un de ses plateaux de mouvement.

Sortir d'un terrain

Si une unité effectue une action Marche (👣) ou Repositionnement (🔄) alors qu'elle occupe un terrain, cette unité doit **SORTIR** du terrain et ne l'occupe donc plus. Pour sortir d'un terrain, une unité ne se sert pas d'un gabarit de déplacement. À la place, elle est retirée du terrain et placée sur la zone de jeu de manière à ce qu'un de ses plateaux de mouvement soit en contact avec le bord du terrain dont elle vient juste de sortir et qu'aucun des bords de ses plateaux de mouvement ne soit en contact avec un autre obstacle. Si une unité sort en utilisant une action Marche (👣), le **dos** de l'unité doit être en contact avec le terrain dont elle vient de sortir. Si l'unité a utilisé l'action Repositionnement (🔄), un flanc ou le front de l'unité doit être en contact avec le terrain dont elle vient de sortir. Si une unité ne peut pas être placée d'une manière valide en sortant du terrain, elle ne peut pas sortir et les actions Marche (👣) et Repositionnement (🔄) sont ignorées. Si une unité sort d'un terrain alors qu'elle était engagée avec une unité, la première est traitée comme si elle se désengageait de la seconde. Ainsi, l'unité qui sort reçoit un pion Paniqué.



Les Archers Réanimés effectuent une marche (👣) pour sortir du mur en ruine.

Bonus de rang

Les troupes qui ne sont pas engagées avec l'ennemi peuvent toujours aider à améliorer l'efficacité au combat du reste de leur unité.

Durant une attaque, si l'attaquant a un rang complet de plateaux de mouvement derrière son rang frontal, il peut choisir de relancer n'importe quel nombre de dés. Un **RANG COMPLET** est un rang qui possède le même nombre de plateaux de mouvement que le rang frontal. Une unité peut effectuer la relance une fois pour chaque rang complet qui se trouve derrière son rang frontal. Si l'attaquant a un rang partiel, il peut relancer un seul dé de son choix. Un **RANG PARTIEL** est un rang qui possède moins de plateaux de mouvement que le rang frontal mais qui en comprend au moins un. Les relances sont effectuées avant que des capacités modifient les dés et que les boost ne soient dépensés.

Débordement

Les unités sont vulnérables aux attaques menées sur leurs flancs et dos. Si le front d'une unité est en contact avec le flanc ou le dos d'une unité ennemie, elle **DÉBORDE** cette unité ennemie. Durant une attaque, une unité qui en a débordé une autre ajoute un dé supplémentaire à son lancer. Ce dé peut être bleu ou rouge.

Bonus de rang et débordement



1. Les Piquiers ont débordé une unité de Réanimés et effectuent une action d'Attaque de mêlée (⚔️), ajoutant un dé rouge supplémentaire.



2. Ils obtiennent ⚡️ ⚡️ avec le dé bleu, mais des résultats vierges sur les deux dés rouges.



3. Comme les Piquiers ont un rang complet derrière leur rang frontal, ils sélectionnent et relancent les deux dés rouges, obtenant cette fois ⚡️ ⚡️ et ⚡️ ⚡️. Un beau résultat !

Rapprochement

Les attaques et autres effets peuvent causer le retrait d'un ou plusieurs plateaux de mouvement de la zone de jeu. Si ce retrait fait que deux unités qui étaient engagées l'une avec l'autre ne le sont plus, l'unité à laquelle on n'a pas retiré de plateaux de mouvement peut se **RAPPROCHER**. Pour se rapprocher, l'unité effectue une action Repositionnement (⚡️) à vitesse 1 et doit entrer en collision avec l'unité ennemie avec qui elle était engagée le plus récemment (l'unité à qui l'on vient de retirer son, ou ses plateaux de mouvement). Si elle rentre en collision avec cette unité, celle qui se repositionne fait face normalement, mais les autres effets qui se déclenchent quand des unités entrent en collision sont ignorés. Par exemple, une unité qui effectue un rapprochement ne reçoit pas de pion Paniqué quand elle entre en collision avec une autre unité.

Une unité ne peut pas se rapprocher si elle n'entre pas en collision avec l'unité ennemie avec laquelle elle était engagée le plus récemment. Si une unité ne peut pas se rapprocher, les deux unités restent dans la même position et ne sont plus engagées (ceci n'est pas un désengagement, et ne déclenche pas les effets qui devraient l'être quand les unités se désengagent).

Créer des armées personnalisées

Pour jouer une partie de **Runewars : le Jeu de Figurines**, chaque joueur doit créer une armée personnalisée en choisissant les unités qu'il désire utiliser, et les améliorer en leur ajoutant des cartes Amélioration.

Créer une armée donne à chaque joueur la possibilité de personnaliser une force adaptée à son style de jeu et d'affronter ses adversaires en employant des idées et des stratégies originales. Un joueur pourra bâtir une force diversifiée possédant les moyens de parer à toutes les éventualités, alors qu'un autre pourra créer une armée dans l'unique but de suivre une stratégie simple avec une brutale efficacité.

Les armées personnalisées utilisent de nouveaux concepts de jeu décrits ci-après. Pour créer votre propre armée, utilisez les règles de « Construction d'armée » de la page 3 du Guide de Référence.

Cartes Amélioration

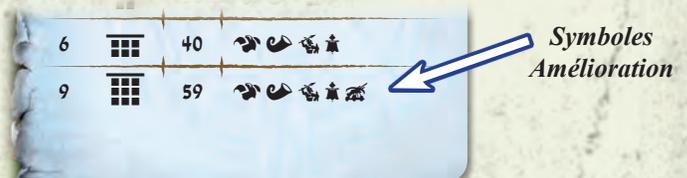
Les cartes Amélioration représentent des chefs charismatiques, des étendards impressionnants, des entraînements d'élite et tout ce que les joueurs peuvent équiper pour améliorer leurs unités. Chaque amélioration contient un symbole amélioration qui détermine quelle unité peut l'équiper ainsi que son coût en points pour la construction d'armée et le calcul du score.

Le dos de chaque carte Unité montre une série de configurations de plateaux de mouvement pour l'unité associée. A côté de chaque configuration se trouve une liste de symboles amélioration.

Pour chaque symbole visible pour une configuration particulière, l'unité peut s'équiper d'une carte Amélioration qui correspond à ce symbole.



Symbole Amélioration



Symboles Amélioration

Incliner les améliorations

Chaque amélioration décrit l'effet qu'elle procure. Certaines cartes Amélioration doivent être **INCLINÉES** pour qu'on puisse les utiliser. Pour incliner une carte, le joueur la fait pivoter de 90 degrés. Une carte inclinée ne peut pas être réutilisée tant qu'elle n'a pas été redressée. Quand une carte est redressée, le joueur la fait pivoter de 90 degrés pour la remettre dans sa position d'origine.



Carte redressée



Carte inclinée

Quand une unité effectue une action Ralliement (☘) toutes ses cartes inclinées sont redressées. Une unité ne reçoit le pion Inspiration dû au ralliement (☘) que si elle n'a aucun pion Fléau ni aucune carte inclinée. De plus, une unité peut dépenser un pion Inspiration quand on révèle son outil de commandement pour redresser une carte Amélioration inclinée.

Amélioration Figurine

Certaines cartes Amélioration contiennent la silhouette d'une figurine ; ce sont les **AMÉLIORATIONS FIGURINE**. Les améliorations Figurine sont équipées de la même manière que les autres cartes Amélioration, à ceci près que lorsqu'une unité équipe une telle amélioration, la figurine associée à la silhouette est ajoutée à l'unité. La figurine peut être ajoutée sur n'importe quel plateau de mouvement du rang frontal, et remplace une figurine qui devrait normalement se trouver là.



Amélioration Figurine

Chaque amélioration Figurine a sa propre valeur de défense et son propre seuil de blessure, séparés de ceux des figurines par défaut de l'unité. On peut assigner des dégâts à une amélioration Figurine en utilisant les mêmes règles que pour les autres figurines, et sa valeur de défense est altérée par n'importe quel effet qui altère la valeur de défense du reste de l'unité.

Durant une attaque, l'attaquant peut dépenser un symbole précision (☒) pour obliger le défenseur à assigner la première blessure à une amélioration Figurine du choix de l'attaquant. Quand une amélioration Figurine est retirée de son plateau de mouvement, complétez l'emplacement vide avec une figurine prise dans le rang arrière (où les dégâts auraient dû être normalement assignés ensuite). Puis défaussez la carte Amélioration qui correspond à l'amélioration Figurine. Quand il assigne les dégâts, le défenseur n'a pas besoin de les assigner à une amélioration Figurine blessée avant les autres figurines, sauf si un symbole précision (☒) l'y oblige.

Amélioration Lourde

Les améliorations Lourdes sont des améliorations Figurine qui utilisent des figurines de taille Siège et sont identifiées par le symbole amélioration Lourde (☘). Ces améliorations peuvent être assignées à des unités d'un autre type (cavalerie ou infanterie) exactement comme les autres améliorations Figurine, mais au lieu de remplacer une simple figurine de l'unité, il faut remplacer un plateau de mouvement complet de l'unité. Pour ajouter une grande figurine à une unité, le joueur enlève un des plateaux de mouvement et toutes les figurines qui se trouvent dessus puis le remplace par un plateau de mouvement de siège muni de la figurine adéquate.

Quand une amélioration Lourde est retirée, remplacez son plateau de mouvement par un plateau complet du rang arrière.

Cartes Uniques

Certaines unités et améliorations représentent un personnage célèbre, une arme exceptionnelle, ou une unité de renom unique en son genre. Le nom de chacune de ces unités ou améliorations est souligné sur la carte associée. Un joueur ne peut pas inclure dans son armée deux cartes (ou plus) qui partagent un même nom unique.

Personnages

Chaque faction dispose de personnages spéciaux exceptionnellement puissants pour mener ses armées. Ces personnages correspondent à une carte Unité et à une carte Amélioration. Ainsi, les joueurs peuvent les employer dans leurs armées soit comme des unités distinctes, soit comme des améliorations Figurine.

Si un joueur utilise un personnage en tant qu'unité, il place un piédestal sur un plateau de mouvement de siège puis emboîte le personnage sur le piédestal.



Et maintenant ?

Désormais, vous connaissez toutes les règles dont vous avez besoin pour jouer à **Runewars : le Jeu de Figurines**. Avant d'entamer votre première partie, consultez les règles de création d'armée page 3 du Guide de Référence.

Pour mettre en place la partie, utilisez les instructions de mise en place page 4 du Guide de Référence. Puis si des questions se posent en cours de partie, consultez le glossaire de ce même guide. Il contient les règles et les concepts détaillés, classés par sujet et rangés alphabétiquement.

Assembler les figurines



Les figurines incluses dans **Runewars : le Jeu de Figurines** nécessitent d'être assemblées. Certaines pièces doivent être collées afin qu'elles ne se démontent pas et l'usage de colle forte est recommandé pour les assembler rapidement. Les joueurs devraient lire toutes les consignes de sécurité concernant la colle et les autres outils de modélisme qu'ils comptent utiliser.

Pour assembler les figurines, suivez ces étapes :

1. Détachez les pièces de chaque type de figurine, comme présenté ci-dessus.
2. Assemblez chaque figurine en employant les bonnes pièces, comme présenté ci-dessus.
3. Laissez sécher la colle utilisée durant l'assemblage avant de placer les figurines sur les plateaux de mouvement.



Les figurines Runewars

Jouer à **Runewars : le Jeu de Figurines** signifie plus que simplement gagner un combat isolé. Cela implique également de collectionner et bâtir une superbe armée thématique pour la lancer dans de nombreuses batailles mémorables contre celles de vos amis. À travers la collection, la construction d'armée et la peinture, vous pourrez découvrir une expérience de jeu unique et immersive.

Collectionner

Après avoir décidé quelle faction vous intéresse le plus, vous pourrez lui ajouter une foule d'options différentes. De nouvelles unités, des personnages et des améliorations vont être disponibles pour toutes les factions et vous permettront de construire une force variée et unique. Les règles pour créer une armée en vue d'une bataille individuelle se trouvent page 3 du Guide de Référence, et une bonne collection contiendra de nombreuses figurines différentes afin que vous puissiez modifier votre armée, et ainsi essayer différentes combinaisons et stratégies à chaque fois que vous jouerez.

Si vous cherchez l'inspiration pour collectionner et construire une armée, le Guide du Monde présent dans cette boîte peut se révéler utile afin d'approfondir les thèmes en relation avec votre faction favorite. Les histoires des plus grands héros et des armées de Terrinoth fournissent de bons exemples et peuvent générer des idées passionnantes pour votre collection.



Les extensions de Runewars représentent le meilleur moyen de bâtir votre collection. En plus des plateaux de mouvement, cadrans et pions dont vous avez besoin pour aligner ces nouvelles figurines sur le champ de bataille, chaque extension contient des cartes Amélioration non disponible dans la Boîte de Base. En ajoutant de nouvelles unités à votre collection ou en augmentant la taille de vos anciennes unités, vous étendrez continuellement vos options tactiques !

Communauté

Pratiquer un jeu de figurines s'avère souvent plus exigeant que jouer à un autre type de jeu de plateau. Ceci est largement dû à la place nécessaire pour jouer. Heureusement, de nombreuses boutiques de jeux disposent de tables dédiées au jeu de figurines, la plupart du temps assorties d'une collection de maquettes de terrains. Votre magasin local est certainement l'endroit idéal pour rencontrer de nouveaux joueurs, planifier des soirées peinture afin que vos forces soient les plus belles possibles, ou même organiser un championnat ou un tournoi. Nous allons mettre à votre disposition un forum en ligne et si vous cherchez à en savoir plus sur Runewars, allez voir ce que les autres joueurs ont à dire :

FANTASYFLIGHTGAMES.FR

Il existe évidemment beaucoup d'autres sources d'information en ligne où vous pourrez partager des tactiques, des conseils de peinture et de modélisme, ou des idées de campagnes. Mais le support de votre magasin de jeux et les encouragements d'une communauté locale seront souvent bien plus efficaces pour profiter au maximum de **Runewars : le Jeu de Figurines**.



Jeu Organisé

Si rencontrer de nouveaux joueurs pour mettre vos tactiques à l'épreuve vous intéresse, nous proposons de nombreux événements organisés au niveau local, régional, national et mondial. Votre boutique locale peut se procurer des kits de tournoi comportant des lots d'exception, et tout au long de l'année vous pourrez tester vos talents dans diverses compétitions de plus en plus dures. Ces rencontres pourront vous mener au siège de FFG à Roseville, Minnesota, où les meilleurs des meilleurs s'affrontent pour obtenir la couronne du Champion du Monde ! Si vous désirez en savoir plus sur notre programme de Jeu Organisé, ou si vous voulez encourager votre boutique locale à participer, jetez un œil sur ce que nous avons à proposer sur :

FANTASYFLIGHTGAMES.FR



Personnaliser votre armée

Bien qu'il soit parfaitement possible de jouer en assemblant simplement les figurines en plastique gris qui se trouvent dans les produits **Runewars : le Jeu de Figurines**, aligner sur la table de jeu une force entièrement peinte permet de créer une bataille qui mérite d'être contemplée. Peindre vous permet également de personnaliser votre armée jusqu'à la moindre unité. Vous n'avez plus besoin d'utiliser les pions d'identification quand chaque unité bénéficie de ses propres couleurs !

Après avoir assemblé vos figurines en suivant les instructions données dans cette boîte, vous pouvez commencer à peindre. Vous devriez pouvoir trouver toutes les fournitures nécessaires dans votre boutique de jeux.

Le Guide du Monde fournit des indications sur les thèmes et les spécialités des nombreuses baronnies et autres groupes des différentes factions. Vous pouvez peindre votre armée en suivant le schéma de couleurs de ces groupes, ou créer le vôtre.

Il existe de nombreuses ressources en ligne sur lesquelles vous trouverez des astuces et des conseils pour améliorer vos techniques de peinture. Pensez à jeter un œil aux pages dédiées à **Runewars : le Jeu de Figurines** sur le site internet :

FANTASYFLIGHTGAMES.FR



Ce Golem de Runes est peint aux couleurs de la baronnie de Carthridge. Le peintre a décidé d'employer un schéma de couleurs plus sombre et plus menaçant que ceux des autres baronnies.



Préparez votre figurine pour la peinture

Peindre votre collection de figurines peut s'avérer aussi gratifiant que jouer la partie elle-même. Comme mentionné précédemment, la communauté des peintres propose de nombreuses ressources internet afin que vous puissiez vous lancer dans la peinture de figurines aussi facilement et efficacement que possible : vidéos, articles, conseils généraux etc. Sur notre propre site, nous avons décidé de vous donner des indications sur la manière dont nous avons peint les figurines du studio, mais soyez conscients qu'il existe des possibilités infinies concernant la façon de peindre les vôtres. Pour commencer, voici les bases qui vous permettront de préparer vos figurines avant de les peindre.



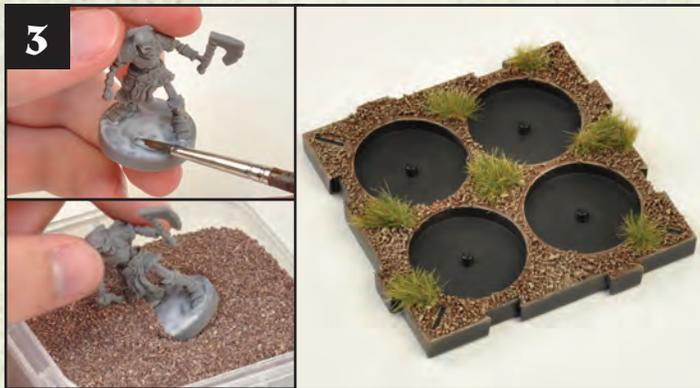
1. Ébarbage

Avant de commencer à assembler vos figurines, vous devriez retirer tous les éclats (les morceaux de matériau surnuméraires) et les lignes de moulage provenant du processus de fabrication. Ceci vous fournira une surface propre sur laquelle peindre et améliorera le rendu final de votre figurine. Avec un couteau de modélisme, retirez précautionneusement toute bavure sur les éléments. Utilisez votre couteau de modélisme avec précaution afin d'éviter de vous blesser les doigts ou les mains.



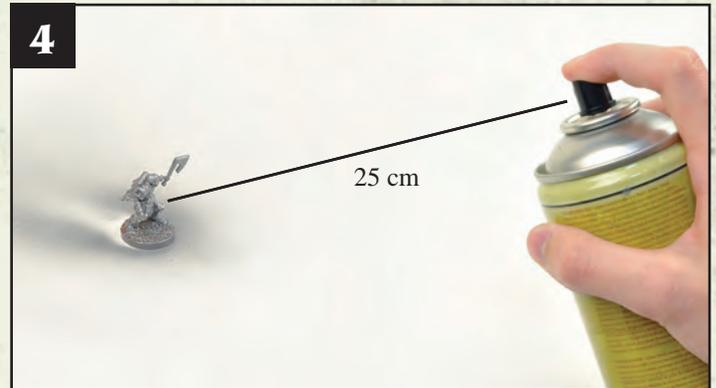
2. Assemblage

Afin d'éviter de gâcher votre travail de peinture, votre figurine ne devrait ni bouger ni se démonter après avoir commencé à peindre. Ainsi, vous devriez coller les éléments de votre figurine avec de la colle forte. D'abord, vérifiez que les éléments s'adaptent bien entre eux. Si vous êtes satisfait, utilisez une petite quantité de colle et pressez les éléments ensemble jusqu'à ce qu'ils soient fixés.



3. Soclage

Socler votre figurine avant de la sous-couche aidera à fixer les matériaux de soclage que vous peindrez plus tard. Appliquez de la colle blanche (PVA par exemple) sur le socle avec un pinceau, puis plongez-le dans un récipient contenant votre matériau de soclage. Un mélange de sable et de petits cailloux devrait faire l'affaire. Ce procédé peut être utilisé pour texturer les plateaux de mouvement de vos unités et les assortir à vos socles et à la surface de votre table. Assurez-vous simplement de retirer l'excédent de matériau de soclage qui pourrait adhérer aux côtés des plateaux de mouvement afin qu'ils puissent se connecter sans problème.



4. Sous-couche

Avant de commencer à peindre votre figurine, vous devriez appliquer une sous-couche afin d'améliorer l'adhérence de la peinture et augmenter la durabilité de votre travail. Quand vous sélectionnez une sous-couche en bombe, choisissez une finition mate. Les sous-couches satinées ou brillantes ne sont pas recommandées. Préparez votre zone de sous-couchage en protégeant votre espace de travail et pulvérisez la peinture sur vos figurines depuis une distance d'environ 25 cm. Quand une figurine est sèche, couchez-la, et recommencez la pulvérisation s'il reste des zones que vous avez manquées. Répétez ce processus jusqu'à ce que la figurine entière soit recouverte d'une couche fine et uniforme de peinture.

*Sous-couche**Aplats**Lavis**Brossage à sec**Détails*

Peindre vos figurines

Les images ci-dessus montrent l'approche standard qu'emploient de nombreux peintres de figurines. Le processus commence avec la sous-couche, suivie de la pose des aplats. Puis on utilise des lavis pour rehausser les zones en creux. Des Brossage à sec sont employés pour souligner les reliefs et améliorer les contrastes. Peindre le socle et corriger les erreurs vient ensuite. Enfin, l'étape des détails permet d'appliquer les touches finales pour faire en sorte que la figurine paraisse vraiment réussie.

Créer un champ de bataille

De nombreux joueurs passent non seulement du temps à personnaliser leur armée, mais également à mettre sur pied un champ de bataille digne d'accueillir leurs combats. Fantasy Flight Games propose un choix de tapis de jeu aux mesures exactes pour définir une zone de jeu de **Runewars : le Jeu de Figurines**. De plus, votre boutique de jeux peut proposer des tapis de terrain à la vente ou disposer de tables aptes à accueillir vos figurines et vos batailles.

Après avoir peint votre armée et préparé une zone de jeu thématique, vous pourrez vouloir utiliser vos propres maquettes de paysages afin de représenter les terrains à la place des tuiles de cette boîte. Les règles des terrains de **Runewars : le Jeu de Figurines** sont pensées pour s'adapter à n'importe quelles maquettes que vous utiliserez pour représenter les terrains. Pour employer une maquette de terrain, il vous suffit de choisir la carte Terrain qui lui correspond le mieux. Quand cette carte est piochée, utilisez la maquette adéquate à la place de la tuile. Vous êtes libre d'ajuster la valeur de capacité en fonction de la taille du terrain que vous utilisez.

Si aucune des cartes terrain ne correspond à la maquette que vous avez, utilisez simplement les mots-clés de l'entrée Terrain du Guide de Référence pour créer des règles adaptées à votre terrain.



Terrains modulables

Si vous décidez de créer vos propres terrains pour **Runewars**, vous devriez également penser à les rendre modulables afin qu'ils puissent accueillir des unités de tailles différentes. La forêt ci-dessus en est un bon exemple : en ne fixant pas les arbres au grand socle qui marque les limites du terrain, vous pouvez les retirer de manière à ménager un espace pour une unité occupante. L'exemple ci-dessus utilise un morceau d'aggloméré texturé avec du sable afin de correspondre à la surface de la table. De l'herbe statique a été collée en plaques pour ressembler à de la végétation. Comme mentionné plus tôt, il existe une énorme quantité de tutoriaux en ligne pour créer vos propres terrains. Votre imagination est votre seule limite !



Quelques arbres et des formations rocheuses peintes améliorent grandement l'apparence de ce champ de bataille, le tout restant pratique à ranger.

Référence du cadran d'action

Référence du cadran de modificateur

Ardus l'Érebus

1	2	3	4	5	6	7	8	9					
			👤	👤					👤	👤	👤	👤	🛡️ 👤
		🌿		🌿					🛡️				
		🔴							🔴	🔴			
		🌀							🛡️	👤			

Lanciers sur Charognard

1	2	3	4	5	6	7	8	9					
			👤	👤		👤			👤	👤	👤	🛡️ 👤 🛡️	
		🌿		🌿					🛡️				
				🔴					🔴	🌀			
		👤			🌀				🛡️	👤			

Archers Réanimés

1	2	3	4	5	6	7	8	9				
				👤	👤				👤	👤	🌀	
		🌿		🌿	🌿				🌿			
				🔴				🔴	🔴			
									🔴			

Réanimés

1	2	3	4	5	6	7	8	9					
				👤	👤				👤	👤	👤	👤	🛡️ 👤 🌀
			🌿	🌿		🌿			🛡️				
			🔴						🌀				
									🛡️	👤			

Kari Traquesprit

1	2	3	4	5	6	7	8	9					
			👤	👤					👤	👤	👤	👤	🛡️ 👤 🔴
		🌿			🌿				🛡️				
		🌀							🔴	🔴			
		🌿							🔴	🌀			

Golems de Runes

1	2	3	4	5	6	7	8	9		
			👤				👤		👤	🛡️ 🌀
						🌿				
			🔴		🔴				🛡️	

Cavalerie Assermentée

1	2	3	4	5	6	7	8	9					
		👤	👤	👤		👤			👤	👤	👤	👤	🛡️ 👤
		🌿				🌿			🛡️				
						🔴			🔴				
		👤							👤				

Piquiers

1	2	3	4	5	6	7	8	9					
			👤	👤					👤	👤	👤	👤	🛡️ 👤 🌀
		🌿	🌿		🌿				🛡️				
						🔴			🔴				
		👤					👤		👤				

Règles à ne pas oublier

- Si la posture (couleur) du modificateur sélectionné ne correspond pas à celle de l'action sélectionnée, le modificateur est ignoré.
- Après qu'une unité est entrée sur un terrain, son activation prend fin immédiatement. Si elle avait une action bonus à effectuer, cette action est annulée.
- Une unité reçoit un pion Paniqué quand elle entre en collision avec un ennemi pendant une action Marche (👤) ou Repositionnement (🌀), quand elle échoue à entrer en collision avec un ennemi durant une charge, ou si elle se désengage d'un ennemi en effectuant un repositionnement (🌀).
- Les cartes inclinées ne sont redressées que quand l'unité équipée effectue une action Ralliement (👤).
- L'action Attaque à distance (🔴) peut cibler une unité ennemie en ligne de vue à portée 1-5.
- Quand une attaque à distance (🔴) cible un ennemi engagé avec des unités alliées, ces mêmes alliés subissent un test de moral de sévérité 1.
- Si une unité échoue à faire face à une unité ennemie, les unités sont toujours engagées l'une avec l'autre aussi longtemps que leurs plateaux de mouvement sont en contact. Une unité engagée de cette façon, et qui n'est pas engagée avec un autre ennemi, peut tenter de faire face après avoir révélé son outil de commandement.



RUNEWARS

LE JEU DE FIGURINES

GUIDE DE RÉFÉRENCE



Utilisez ce Guide de Référence

Ce document est la source exhaustive concernant les règles complètes de **Runewars : le Jeu de Figurines**. Contrairement au Livret d'Apprentissage, le Guide de Référence n'est pas conçu pour apprendre aux joueurs comment pratiquer le jeu.

Après avoir joué la bataille d'initiation, les joueurs devraient lire les règles de construction d'armée de la page 3, puis jouer une partie complète en utilisant les règles de mise en place de la page 4. Si des questions surviennent durant la partie, utilisez le glossaire des pages 6 à 22 pour trouver les règles complètes des sujets en question.

Ce Guide de Référence contient six sections :

Construction d'armée page 3

Cette section décrit comment les joueurs peuvent assembler une armée à partir de leurs unités et améliorations afin de se lancer dans une partie complète.

Mise en place page 4

Cette section détaille chaque étape à effectuer pour mettre en place une partie complète de **Runewars : le Jeu de Figurines**.

Glossaire page 6

La plus grande partie de ce Guide de Référence est constituée d'un glossaire qui détaille les règles et termes de jeu, le tout classé par ordre alphabétique.

Règles optionnelles page 21

Cette section décrit comment organiser des parties à trois ou à quatre joueurs et comment jouer des batailles plus petites et plus rapides.

Schémas page 22

Cette section propose des schémas qui illustrent certaines règles issues du glossaire.

Index page 23

Cette section contient la liste complète des sujets, et la page à laquelle on les trouve dans le Guide de Référence.

Stop!

Avant d'utiliser ce Guide de Référence, assurez-vous d'avoir déjà appris à jouer en utilisant le Livret d'Apprentissage.

Les règles d'or

Les règles d'or sont des concepts sur lesquels tous les autres mécanismes de jeu s'appuient.

- ◆ Si une règle du Guide de Référence en contredit une qui se trouve dans le Livret d'Apprentissage, celle qui se trouve dans ce Guide prévaut.
- ◆ Si un effet d'une carte ou d'un autre élément de jeu contredit une règle présente dans le Livret d'Apprentissage ou le Guide de Référence, c'est la carte ou l'élément de jeu qui prévaut.
- ◆ Si le texte d'une carte emploie le terme « ne peut pas » (ou une de ses déclinaisons grammaticales), cet effet est absolu.



Construction d'armée

Pour jouer une partie standard de **Runewars : le Jeu de Figurines**, chaque joueur doit créer une armée personnalisée en sélectionnant les unités qu'il désire utiliser et en les équipant d'éventuelles cartes Amélioration. Cette section décrit les règles de construction d'armées. Afin d'en construire d'assez grandes pour participer à une partie complète et pour élargir les options disponibles, les joueurs auront besoin de se procurer des paquets d'extension de **Runewars : le Jeu de Figurines** ; ces derniers contiennent des figurines et des améliorations supplémentaires.

Pourquoi créer une armée personnalisée ?

Créer une armée personnalisée donne la possibilité aux joueurs d'affronter leurs adversaires en utilisant des stratégies et des idées originales. Cela leur permet également de créer une force adaptée à leur style de jeu et à leur niveau : un joueur pourra créer une armée diversifiée munie des atouts nécessaires pour faire face à toutes les éventualités, tandis qu'un autre concevra la sienne dans l'unique but de suivre une stratégie simple, brutale et efficace.

Points

Chaque armée est constituée de cartes Unité et Amélioration. Ces unités et ces améliorations coûtent des points. La valeur totale de tout ce que contient une armée ne peut excéder 200 points.

Unités

Une armée peut inclure n'importe quel nombre d'unités de n'importe quel type appartenant à une même faction. Chaque unité peut être ajoutée à une armée dans une configuration différente, chacune d'elles coûtant un certain nombre de points. Les configurations possibles pour une unité donnée sont indiquées au dos de sa carte Unité dans un tableau des coûts.

La colonne « plateaux de mouvement » indique les différentes configurations existantes pour cette unité. Chaque entrée de cette colonne indique un nombre et une disposition pour les plateaux de mouvement. La barre noire au dessus de la disposition des plateaux de mouvement représente le front de l'unité. La colonne « Coût » indique le coût en points de la configuration correspondante.

Plateaux de mouvement	Coût	Améliorations disponibles
2	18	 
4	30	  
6	40	   
9	59	    

Tableau des coûts

Améliorations

Les unités d'une armée peuvent être équipées avec des cartes Amélioration. Néanmoins, certaines cartes Amélioration ont un symbole de type d'unité ou de faction, indiquant qu'elles peuvent seulement être équipées à des unités du type correspondant dans une armée de la faction correspondante.

Une carte Amélioration coûte un nombre de points indiqué dans le coin inférieur droit de ce type de cartes. Le tableau des coûts au dos de chaque carte Unité comporte une colonne « Améliorations disponibles » dont les entrées proposent une liste de symboles qui correspondent à ceux présents sur les cartes Amélioration. Chaque configuration de plateaux de mouvement possède sa propre entrée « Améliorations disponibles » qui indique les types d'améliorations possibles pour une unité adoptant cette configuration de plateaux de mouvement. Pour chaque symbole indiqué, une unité avec la

Configuration d'une armée pendant la partie

Durant une partie, un joueur n'a pas besoin de constamment vérifier si son armée est « légale ». Quand il perd des figurines, des plateaux de mouvement et des améliorations, son armée peut se retrouver dans une configuration allant à l'encontre des règles de construction d'armées. Cela ne pose aucun problème : ces règles ne s'appliquent qu'au moment de construire l'armée, pas pendant la partie.

Par exemple, si durant la mise en place, une unité possède une amélioration correspondant à une configuration donnée, elle conserve cette carte même si sa configuration change au cours de la partie.

configuration correspondante peut s'équiper d'une carte Amélioration qui possède le symbole correspondant.

Pions Identification d'unité

Si une armée comporte plusieurs unités d'un même type mais qui sont équipées avec des améliorations différentes, il peut devenir difficile de se souvenir de qui possède quelle amélioration. Pour aider les joueurs à distinguer les divers exemplaires d'unités du même type, on peut placer un pion Identification d'unité sur chacune d'entre elles au moment de la mise en place. Puis placez les pions Identification d'unité correspondant sur les cartes Unités adéquates.



Pions Identification d'unité

Personnages

Certaines cartes Unité de personnage comportent des règles qui altèrent ce qui est autorisé pour une armée. Si un tel personnage est inclus dans une unité d'une armée, ses règles priment sur celles décrites dans la section Construction d'armée de ce guide. Chaque armée ne peut inclure qu'une seule unité unique par tranche de 100 points. Ainsi, dans une partie à 200 points, chaque armée ne peut inclure que deux unités uniques au maximum.

Construire des armées en utilisant seulement la boîte de base

Pour une partie standard de **Runewars : le Jeu de Figurines**, chaque joueur construit son armée en se servant de sa collection de figurines, de plateaux de mouvement, et de cartes. Cependant, s'ils ne disposent que d'une seule boîte de base, les joueurs devront partager le matériel. Étant donnée la quantité limitée du matériel dans la boîte, un joueur recevra tout le matériel des Seigneurs Daqan, tandis que l'autre recevra tout le matériel associé à Waiqar l'Immortel. Puis toutes les cartes Amélioration restantes seront mélangées et distribuées aléatoirement entre les joueurs.

Pour une telle partie, les joueurs construiront des armées de tailles plus modestes et joueront sur une plus petite surface que dans une partie normale. Ces règles sont décrites dans la section « Règles d'escarmouche » page 21 de ce guide.

Mise en place

Pour mettre en place une partie de **Runewars : le Jeu de Figurines**, suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre :

1. **Construisez les armées** : pour une partie standard, chaque joueur construit une armée d'un coût de 200 points (ou moins). Les joueurs effectuent habituellement cette étape sans savoir quelle armée leur adversaire va construire. S'ils veulent entreprendre une partie plus importante ou plus modeste, ils peuvent se mettre d'accord sur la valeur en points.
2. **Établissez la zone de jeu et rassemblez le matériel** : établissez une zone de jeu de 90 cm x 180 cm sur une surface plane. Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre, chacun le long d'un des bords de 180 cm de la zone de jeu. Ils placent ensuite leurs cartes, leurs unités et leurs outils de commandement en dehors de la zone de jeu. Puis si c'est nécessaire, ils assignent des pions Identification d'unité.
3. **Déterminez le premier joueur** : le joueur dont l'armée a la plus petite valeur totale en points choisit qui va commencer en tant que Premier joueur. Le Premier joueur règle le compteur de rounds sur « 1 » et le place à côté de la zone de jeu. Si les armées des deux joueurs ont le même coût en points, tirez à pile ou face pour savoir qui sera le Premier joueur.
4. **Choisissez les cartes Déploiement et Objectif** : mélangez séparément les cartes Objectif et Déploiement, puis posez trois cartes de chaque, face visible, dans la zone de jeu. Le Premier joueur choisit une des six cartes et défausse les deux autres cartes du même type que la carte qu'il a choisie. Puis l'autre joueur choisit une des trois cartes restantes et défausse les deux cartes non choisies. Les deux cartes choisies déterminent le déploiement et l'objectif de la partie et sont placées à côté de la zone de jeu.

Le joueur qui a choisi la carte Déploiement choisit également sa zone de déploiement (bleu ou rouge). L'autre joueur se déploiera dans l'autre zone. Les joueurs mesurent leurs zones de déploiement respectives comme indiqué sur la carte Déploiement et les matérialisent sur la zone de jeu avec les marqueurs de déploiement.

5. **Placez les terrains** : mélangez les cartes Terrain, puis posez sur la zone de jeu un nombre de cartes égal au nombre indiqué à côté du symbole terrain défensif (♣) de la carte Déploiement choisie. Mettez de côté les tuiles de terrain indiquées sur la partie « terrain défensif » des cartes Terrain piochées. Répétez ce processus pour le nombre indiqué près du symbole « terrain dangereux » (♣).

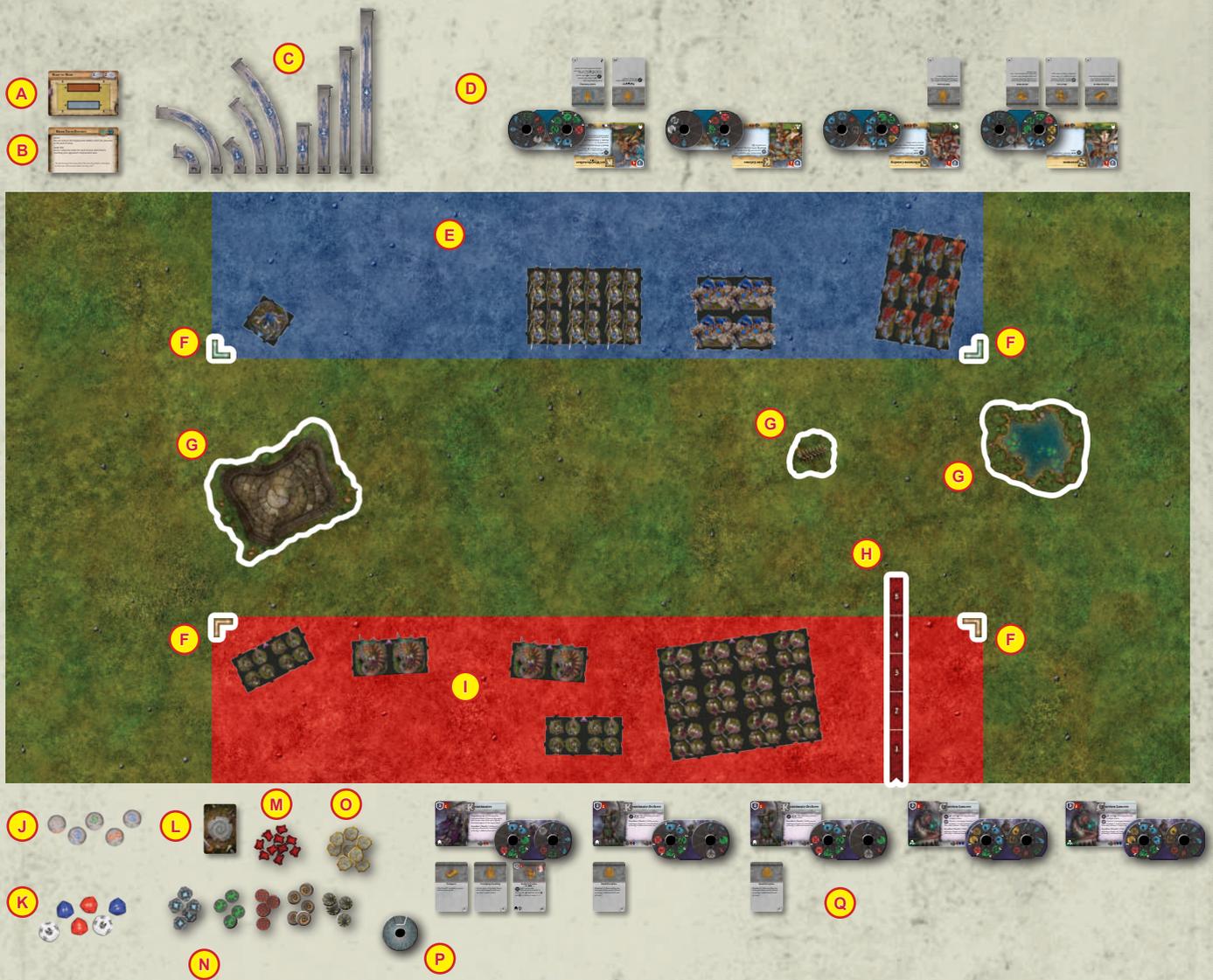
Puis en commençant par le joueur qui a choisi la carte Déploiement, les joueurs placent à tour de rôle dans la zone de jeu les tuiles de terrain mises de côté. Les terrains ne peuvent pas être placés à portée 1-2 des bords de la zone de jeu, ni à portée 1-2 les uns des autres. Ils ne peuvent pas non plus être au contact d'une zone de déploiement.

6. **Résolvez les Objectifs** : résolvez toutes les instructions de mise en place décrites sur la carte Objectif choisie.
7. **Déployez les unités** : en commençant par le Premier joueur, les joueurs placent à tour de rôle une seule unité de leur armée dans leur zone de déploiement respective. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que toutes les unités aient été déployées.
8. **Préparez la réserve** : retirez les marqueurs de déploiement de la zone de jeu. Placez les pions Bénédiction, Fléau, Blessure et Objectif en piles séparées à côté de la zone de jeu afin de créer la réserve. Puis mélangez le paquet moral et placez-le face cachée près de la zone de jeu à côté de la règle des portées, des gabarits de déplacement, et des dés.
9. **Préparez les pions Énergie** : le Premier joueur prépare la réserve d'énergie en lançant les cinq pions Énergie à côté de la zone de jeu.

Sujets connexes : Cartes Déploiement, Cartes Objectif, Construction d'armée, Énergie, Pions Identification d'unité, Premier joueur, Réserve, Terrain, Unité, Zone de jeu



Schéma de mise en place



- | | | |
|--|---|---|
| A. Carte Déploiement | F. Marqueurs de déploiement | L. Paquet moral |
| B. Carte Objectif | G. Tuiles de terrain | M. Pions Blessure |
| C. Gabarits de Déplacement | H. Règle des portées | N. Pions Bénédiction et Fléau |
| D. Cartes Unité des Seigneurs Daqan, cartes Amélioration, et outils de commandement* | I. Zone de déploiement de Waiqar l'Immortel | O. Pions Objectif |
| E. Zone de déploiement des Seigneurs Daqan | J. Réserve d'Énergie | P. Compteur de rounds |
| | K. Dés | Q. Cartes Unité de Waiqar l'Immortel, cartes Amélioration, et outils de commandement* |

*Ce schéma de mise en place suppose que les joueurs disposent des unités et améliorations provenant de plusieurs Boîtes de Base. Il correspond également à une carte Déploiement et une carte Objectif spécifiques. Les mises en place peuvent considérablement varier selon les cartes Déploiement et Objectif choisies.

Glossaire

Ce glossaire fournit les règles détaillées pour tous les termes de jeu de **Runewars : le Jeu de Figurines**, rangés par ordre alphabétique. Chaque sujet à l'intérieur d'une entrée est assorti d'un numéro. Pour plus de simplicité, l'index page 23 se réfère à ces numéros.

I Actions

Une unité effectue des actions durant sa Phase d'Activation, afin de se déplacer, attaquer, retirer des fléaux ou résoudre des capacités. Les actions d'une unité sont visibles sur son cadran d'action.

- 1.1 Chaque symbole sur le cadran d'action comprend une valeur d'initiative, une posture, et une action.
- 1.2 Durant la Phase de Commandement, chaque joueur sélectionne une action sur chacun de ses outils de commandement. L'action qui est positionnée en haut du cadran d'action est l'action sélectionnée.
- 1.3 Les unités effectuent des actions durant la Phase d'Activation. Chaque symbole représente une action différente :

- ◆ **Marche** 
- ◆ **Repositionnement** 
- ◆ **Reformation** 
- ◆ **Attaque de Mêlée** 
- ◆ **Attaque à Distance** 
- ◆ **Ralliement** 
- ◆ **Compétence** 

- 1.4 Durant la Phase d'Activation, chaque unité doit effectuer l'action sélectionnée si elle en est capable.

Sujets connexes : Activation, Phase d'Activation, Phase de Commandement

2 Actions Bonus ...

Une action Bonus est un modificateur qui apparaît sur certains cadrans de modificateur. Les actions Bonus utilisent les mêmes symboles que les actions.

- 2.1 Après qu'une unité a effectué son action sélectionnée, cette unité effectue l'action Bonus sélectionnée.
- 2.2 Une unité peut effectuer son action Bonus même si sa première action a été annulée.

Sujets connexes : Actions, Cadran de modificateur, Modificateurs

3 Activation

Les unités sont activées durant la Phase d'Activation. Quand un joueur active l'une de ses unités, il résout les étapes suivantes dans l'ordre :

- 3.1 **Étape 1 – Révéler l'outil de commandement** : le joueur révèle l'outil de commandement de son unité en le plaçant de manière à ce que les symboles se retrouvent face visible dans la zone de jeu.
- 3.2 **Étape 2 – Effectuer l'action** : l'unité effectue l'action sélectionnée sur son cadran d'action, et applique les effets du modificateur sélectionné sur le cadran de modificateur.
- 3.3 **Étape 3 – Effectuer une action Bonus** : si le modificateur sélectionné est une action Bonus, l'unité effectue cette action après que la première action a été résolue.
- 3.4 Après qu'une unité a été activée, son outil de commandement reste révélé afin d'indiquer qu'elle a déjà été activée.

- 3.5 Chaque unité ne peut être activée qu'une seule fois par round.
- 3.6 Si, après avoir révélé l'outil de commandement, une unité est engagée avec une seule unité ennemie mais n'est pas alignée avec elle, l'unité active tente de faire face à cette unité ennemie.

Sujets connexes : Faire face, Outil de commandement, Phase d'Activation

4 Aligné

Voir « Faire Face ».

5 Allié

Toutes les unités contrôlées par le même joueur sont des unités alliées.

- 5.1 Une unité est alliée à elle-même. Ses capacités capables d'affecter des alliés peuvent l'affecter elle-même, sauf si le texte de la capacité précise explicitement qu'elle affecte les « autres » unités alliées.

Sujets connexes : Capacité, Ennemi, Unité

6 Amélioration Figurine

Les améliorations Figurines sont un type de carte Amélioration qui ajoute une figurine unique à une unité.



- 6.1 Les améliorations Figurine sont indiquées par une silhouette de figurine dans le coin supérieur droit d'une carte. Quand une unité équipe ce genre d'amélioration, la figurine en plastique associée à la silhouette est insérée dans le rang frontal de cette unité, en remplacement d'une des figurines de l'unité.
- 6.2 Chaque amélioration Figurine a sa propre valeur de défense, séparée de celle par défaut des figurines de l'unité. La valeur de défense d'une amélioration Figurine se trouve dans le coin supérieur gauche de la carte Amélioration.
- 6.3 Quand une amélioration Figurine est équipée à une unité, la figurine correspondante doit être insérée dans le rang frontal de l'unité, en remplacement d'une des figurines de l'unité qui devrait être insérée là.
- 6.4 Les améliorations Figurine peuvent se voir assigner des dégâts comme n'importe quelle autre figurine de l'unité. On utilise cependant sa défense et son seuil de blessure à la place de ceux de l'unité.
- 6.5 Tout modificateur Défense appliqué à une unité s'applique aussi à l'amélioration Figurine équipée par l'unité.
- 6.6 Les attaquants peuvent assigner des dégâts aux améliorations Figurine (qui ne se trouvent pas dans le rang le plus à l'arrière de l'unité) en dépensant au moins un symbole précision (⌘) durant les attaques.
- 6.7 Quand une amélioration Figurine est détruite, que ce soit à cause de dégâts ou d'un autre effet, sa carte Amélioration est défaussée et la figurine est retirée du plateau de mouvement. Puis l'emplacement vide de l'amélioration Figurine est comblé par une autre figurine de l'unité à qui l'ont peut assigner des dégâts en suivant les règles normales.
 - ◆ S'il n'y a pas de figurine pour combler l'emplacement vide de l'amélioration Figurine, l'emplacement reste vide.

Sujets connexes : Cartes Amélioration, Défense, Dégâts, Unité

7 Annulé

Les actions et les modificateurs peuvent être annulés.

10.5 Après qu'un attaquant a effectué une attaque à distance contre un ennemi engagé avec au moins une unité alliée de l'attaquant, chacune de ses unités alliées subit un test de moral de sévérité un.

Sujets connexes : Attaque, Engagement, Ligne de vue, Portée

II Attaque de mêlée

L'attaque de mêlée est une action. Pour effectuer une action Attaque de mêlée () , une unité attaque une unité ennemie avec laquelle elle est engagée.

11.1 Quand elle effectue une action Attaque de mêlée () , une unité peut utiliser n'importe lequel de ses profils d'attaque précédé du symbole attaque de mêlée.

Sujets connexes : Actions, Profil d'attaque, Engagement

I2 Augmentation ...

Augmentation est un modificateur. Quand une unité effectue une attaque avec un modificateur Augmentation, cette unité ajoute un symbole du modificateur Augmentation au résultat de ses dés.

Sujets connexes : Attaque, Modificateurs

I3 Bénédiction

Chaque bénédiction reçue par une unité est représentée par un pion placé à côté de cette unité dans la zone de jeu.

13.1 Une unité peut dépenser une ou plusieurs de ses bénédictions pour résoudre un effet positif pour chaque pion Bénédiction dépensé. Chaque bénédiction cause un effet unique :

- ♦ **Inspiration** : avant qu'une unité avec un pion Inspiration ne révèle son outil de commandement, ce pion peut être dépensé pour retirer un fléau de cette unité ou redresser une carte Amélioration de cette unité.



13.2 Quand une Bénédiction est dépensée, elle est défaussée.

13.3 L'effet standard d'une bénédiction est ignoré si la bénédiction est utilisée en tant que coût d'un autre effet.

Sujets connexes : Fléaux, Outil de commandement, Ralliement 

I4 Blessures

Les figurines individuelles d'une unité subissent des blessures après qu'on leur a assigné des dégâts.



14.1 Quand on assigne à une figurine une quantité de dégâts égale à la valeur de défense de son unité, cette figurine subit une blessure.

14.2 Chaque unité a un seuil de blessure visible à droite de sa défense sur sa carte Unité et son outil de commandement. C'est le nombre de blessures qu'une unité peut subir avant qu'une figurine ne soit retirée de son plateau de mouvement.

14.3 Quand une figurine a subi un nombre de blessures égal à son seuil de blessure, la figurine est retirée de l'unité.

14.4 Après qu'une figurine a subi une blessure, elle persiste sur cette figurine. Si une figurine peut subir plusieurs blessures avant d'être retirée de son plateau de mouvement, les joueurs gardent trace des blessures en plaçant un pion Blessure à côté de cette figurine.

14.5 Certains effets, comme un coup mortel () , peuvent causer directement des blessures à une unité sans qu'elle subisse préalablement des dégâts.

14.6 Si une figurine qui est retirée d'un plateau de mouvement était la dernière figurine de ce plateau, ce dernier est détruit.

Sujets connexes : Coup mortel , Dégâts, Détruit

I5 Boost

Un boost () est un symbole présent sur les dés, les cadrans de modificateur et les cartes.

15.1 Durant une attaque, une unité peut dépenser des boost pour résoudre des capacités précédées par un symbole boost.

- ♦ Une unité doit dépenser un boost pour chaque symbole boost qui précède une capacité à résoudre.
- ♦ Une capacité peut être résolue plusieurs fois si l'unité a assez de boost à dépenser.

15.2 Les capacités de boost avec un « + » suivant le symbole boost () peuvent avoir un nombre variable de boost dépensé lors d'une activation individuelle. La capacité spécifique comment le nombre de boost dépensé altère l'effet.

- ♦ Ils peuvent être résolus plusieurs fois. Chaque fois que la capacité est résolue, le joueur choisit le nombre de boost à dépenser.

15.3 Les capacités avec le symbole boost () sont toujours associées avec un symbole mêlée () ou à distance () . Ces capacités ne peuvent être résolues que quand l'unité effectue le type d'attaque correspondant au symbole visible.

Sujets connexes : Attaque, Capacités

I6 Bords au contact

Voir « Engagement ».

I7 Cadran d'action

Voir « Outil de commandement ».

I8 Cadran de modificateur

Voir « Outil de commandement ».

I9 Capacités

Les capacités sont des effets présents sur les cartes Unité et Amélioration. Chaque capacité décrit l'effet qu'elle produit.

19.1 Si une capacité d'unité est précédée d'un symbole mêlée () , elle peut utiliser cette capacité quand elle effectue une action Attaque de mêlée () .

19.2 Si une capacité d'unité est précédée d'un symbole à distance () , elle peut utiliser cette capacité quand elle effectue une action Attaque à distance () .

19.3 Si une capacité d'unité est précédée par un ou plusieurs symboles boost () , elle doit dépenser un boost pour chaque symbole boost de cette capacité afin de la résoudre.

- ♦ Les capacités précédées par un symbole boost () sont associées à un symbole mêlée () ou à distance () . Pour utiliser une telle capacité, une unité doit dépenser le nombre approprié de boost pendant qu'elle effectue l'action Attaque correspondante.

19.4 Si une capacité d'unité est précédée d'un symbole compétence () , elle peut la résoudre quand elle effectue une action Compétence () .

- ♦ Pour chaque action Compétence () qu'une unité effectue, elle peut résoudre une capacité qui est précédée par le symbole compétence () .

19.5 Une capacité qui n'est pas précédée par un symbole est accompagnée d'un texte qui décrit quand l'unité peut l'utiliser.

- 19.6** Certaines capacités nécessitent que l'unité incline la carte sur laquelle cette capacité apparaît. Si la carte est déjà inclinée, une unité ne peut pas utiliser la capacité de cette carte jusqu'à ce qu'elle soit redressée.
- 19.7** Une unité ne peut utiliser que les capacités qui sont sur sa carte Unité ou ses cartes Amélioration. Une unité ne peut pas utiliser de capacité se trouvant sur les cartes d'autres unités.

Sujets connexes : Actions, Boost , Cartes Amélioration

20 Cartes Amélioration

Les unités sont équipées avec des cartes Amélioration quand le joueur construit son armée avant le début de la partie. Pour chaque symbole amélioration pour une certaine configuration (sur le tableau des coûts d'une unité), une unité peut équiper une carte Amélioration qui correspond à ce symbole.



- 20.1** Les cartes Amélioration accordent des effets supplémentaires à l'unité qui en est équipée.
- 20.2** Les cartes Amélioration sont placées à côté de la carte Unité qu'elles équipent.
- 20.3** Si une carte Amélioration d'une unité est défaussée, elle est retournée face cachée et n'est plus comptée dans le score de son propriétaire.
- 20.4** Si un effet d'amélioration utilise le terme « vous, » il se réfère à l'unité à laquelle l'amélioration est équipée.
- 20.5** Les cartes Amélioration sont redressées quand une unité effectue l'action Ralliement ou dépense un pion Inspiration.
- 20.6** Les cartes Amélioration qui ont un symbole de type d'unité ne peuvent être équipées qu'à une unité correspondant à ce type.
- 20.7** Les cartes Amélioration qui ont un symbole faction ne peuvent être équipées qu'à des armées de cette faction.

Sujets connexes : Construction d'armée, Incliné, Noms uniques

21 Cartes Déploiement

Les cartes Déploiement sont choisies durant la mise en place et déterminent où les joueurs vont placer leurs armées durant l'étape « Déployez les unités » et combien de terrains sont placés durant l'étape « Placez les terrains ».



- 21.1** Le joueur qui choisit la carte Déploiement sélectionne quelle couleur de zone de déploiement il utilisera pour la partie. Son adversaire utilisera la zone de déploiement de l'autre couleur.
- 21.2** La carte Déploiement indique quelle quantité de terrains défensifs () et de terrains dangereux () sera utilisée pour la partie.

Sujets connexes : Mise en place, Terrain

22 Cartes Objectif

Les cartes Objectif permettent aux joueurs de marquer des points supplémentaires durant la partie.



- 22.1** Les joueurs choisissent une carte Objectif durant l'étape « Choisissez les cartes Déploiement et Objectif » de la mise en place.
- 22.2** Chaque carte Objectif a un nom, une valeur de points et au moins un ensemble d'instruction :

- ♦ **Mise en place :** les joueurs résolvent les instructions « Mise en place » durant l'étape « Résolvez les objectifs » de la mise en place.
- ♦ **Durant la partie :** les joueurs résolvent les instructions « Durant la partie » en suivant les instructions sur les cartes.
- ♦ **Fin de partie :** les joueurs résolvent les instructions « Fin de partie » après le round final, mais avant de calculer les scores.

22.3 Quand une carte Objectif indique au joueur de gagner un pion Objectif, il prend le pion Objectif indiqué et le place devant lui.

- ♦ Si les instructions n'indiquent pas de pion Objectif spécifique, on en prend un dans la réserve.

22.4 À la fin de la partie, pour chaque pion Objectif que le joueur possède, il gagne un nombre de points égal à la valeur de points montrée dans le coin supérieur droit de la carte Objectif.

Sujets connexes : Gagner et perdre, Mise en place, Score

23 Charge ✦

Une charge est indiquée par un symbole de touche placé au bout de la flèche directionnelle de certains modificateurs Déplacement. Un modificateur Charge est utilisé pour entrer en collision avec un ennemi et l'attaquer.

- 23.1** Quand une unité effectue une action modifiée par une charge, elle ne reçoit pas de pion Paniqué quand elle entre en collision avec une unité ennemie durant l'activation en cours.
- 23.2** Quand une unité résout une charge, elle reçoit un pion Paniqué si elle n'entre **pas** en collision avec une unité ennemie.
- ♦ Si un modificateur de charge ou une action modifiée par une charge est annulé, l'unité ne reçoit pas de pion Paniqué.
- 23.3** Si une unité qui résout une charge entre en collision avec une unité ennemie, l'unité qui charge effectue une action Attaque de mêlée () ciblant cet ennemi après que le mouvement a été complété.
- ♦ Si une unité qui charge entre en collision avec plus d'une unité ennemie, elle choisit celle qui sera la cible de son attaque.

23.4 N'importe quel effet indiquant « lors d'une charge » peut être déclenché alors qu'une unité effectue une action modifiée par une charge.

Sujets connexes : Attaque de mêlée , Collision, Modificateurs Déplacement

24 Charge virante ✦

Une charge virante est un modificateur Déplacement qui combine les effets des modificateurs Virage (↻) et Charge (✦).

Sujets connexes : Charge ✦, Modificateur Déplacement, Virage ↻

25 Chevauchement

Quand un élément de jeu occupe le même espace physique qu'un autre, ces éléments se chevauchent.

- 25.1** Quand une unité chevauche un obstacle en tant que partie de son action de Marche () ou Repositionnement (), il en résulte une collision.
- 25.2** Quand une unité effectue une action Reformation (), elle ne peut pas terminer son action dans une position dans laquelle elle chevaucherait ou serait au contact d'un obstacle.
- 25.3** Les gabarits et la règle des portées utilisés durant la partie vont souvent chevaucher le reste du matériel de jeu (unité, terrains

- 7.1** Si une action ou un modificateur est annulé, une unité ne peut pas effectuer cette action ou résoudre ce modificateur.
- ◆ Un effet ne peut pas être résolu s'il est déclenché par une action ou un modificateur qui a été annulé.
- 7.2** Un modificateur n'est pas annulé quand l'action est annulée. Cependant, les modificateurs Déplacement et les modificateurs Augmentation n'ont aucun effet si l'action correspondante n'est pas effectuée.

Sujets connexes : Actions, Modificateurs

8 Arc de tir

Chaque plateau de mouvement a quatre lignes d'arc de tir utilisées pour mesurer l'arc de tir d'une unité. L'arc de tir d'une unité est la zone formée en étendant les lignes d'arc de tir depuis les deux qui se trouvent dans les coins du front du rang frontal d'une unité. Un arc de tir s'étend sur la totalité de la zone de jeu.

- 8.1** Si n'importe quelle partie d'un plateau de mouvement d'une unité se trouve dans un arc de tir, l'unité entière est traitée comme se trouvant dans cet arc de tir.
- 8.2** Les lignes qui composent les limites d'un arc de tir sont traitées comme étant à l'intérieur de cet arc de tir.
- 8.3** Quand une unité détermine sa ligne de vue, tous les points à partir desquels la ligne de vue est déterminée doivent se trouver dans l'arc de tir de cette unité.

Sujets connexes : Ligne de vue, Rangs, Unité

9 Attaque

Une unité peut effectuer une attaque quand elle révèle soit l'action Attaque de mêlée (☒) soit l'action Attaque à distance (☑) durant la Phase d'Activation. Pour effectuer une attaque, une unité doit résoudre les étapes suivantes dans l'ordre :

- 9.1 Étape 1 – Choisissez le profil d'attaque** : l'attaquant choisit quel profil d'attaque il va utiliser. Le type d'attaque du profil choisi doit correspondre au type d'attaque spécifié par l'action Attaque sélectionnée, à distance (☑) ou de mêlée (☒).
- 9.2 Étape 2 – Choisissez la cible** : l'attaquant choisit une unité ennemie en tant que cible de l'attaque. Cette unité ennemie est le défenseur.
- ◆ Si l'attaquant effectue une action Attaque de mêlée (☒), il doit être engagé avec le défenseur.
 - ◆ Si l'attaquant effectue une action Attaque à distance (☑), le défenseur doit être en ligne de vue et à portée 1-5.
- 9.3 Étape 3 – Lancez les dés** : l'attaquant lance les dés indiqués par le profil d'attaque choisi.
- ◆ Si un effet retire assez de dés d'une attaque pour qu'il n'y en ait plus à lancer, l'attaque est annulée.
- 9.4 Étape 4 – Relancez pour les rangs supplémentaires** : l'attaquant relance les dés suivant le nombre de rangs complets ou partiels qui se trouvent derrière son rang frontal.
- ◆ Si l'attaquant a un rang complet derrière son rang frontal, il peut choisir et relancer n'importe quel nombre de dés. Une unité peut effectuer cette relance une fois pour chaque rang complet qui se trouve derrière son rang frontal.
 - ◆ Si l'attaquant a un rang partiel, il peut choisir et relancer un seul dé après avoir effectué les relances des rangs complets.

- 9.5 Étape 5 – Modifiez les dés** : les deux joueurs peuvent résoudre n'importe quelles capacités leur permettant de modifier les résultats des dés.

- 9.6 Étape 6 – Dépensez les boost** : l'attaquant peut dépenser les symboles boost (↗) pour utiliser les capacités de ses cartes Unité ou Amélioration qui sont précédées par des symboles boost.

- 9.7 Étape 7 – Assigner les Précisions** : l'attaquant assigne chaque symbole précision (☒) à l'une des améliorations Figurine du défenseur.

- ◆ Au moment de résoudre les étapes « Dépensez les coups mortels » et « Dépensez les touches » d'une attaque, l'attaquant peut assigner des blessures et des dégâts aux figurines auxquelles a été assigné un symbole précision (☒). Ceci est valable même si elles se trouvent sur un plateau de mouvement auquel on ne pourrait normalement pas assigner de blessures ou de dégâts.
- ◆ Chaque fois qu'une figurine avec un symbole précision (☒) subit une blessure, un symbole précision de cette figurine est dépensé.
- ◆ Si le défenseur n'a pas d'amélioration Figurine, l'attaquant ne peut pas dépenser de symboles précision (☒) ; ils sont ignorés.
- ◆ Une amélioration Figurine peut se voir assigner plusieurs symboles précision (☒).

- 9.8 Étape 8 – Dépensez les coups mortels** : l'attaquant dépense les symboles coup mortel (☒) afin de causer une blessure au défenseur par symbole dépensé.

- 9.9 Étape 9 – Dépensez les touches** : l'attaquant dépense les symboles touche (✱) pour causer au défenseur une quantité de dégâts égale au nombre de symboles touche dépensés multiplié par la valeur de menace de l'attaquant.

- 9.10 Étape 10 – Reconfigurez** : le défenseur retire tous les plateaux de mouvement de son unité qui ne contiennent plus de figurines. De plus, si une amélioration Figurine a été retirée de l'unité, la carte Amélioration de la figurine est défaussée.

- 9.11 Étape 11 – Résolvez le moral** : l'attaquant dépense n'importe quelle combinaison de symboles moral (☉) et de pion Paniqué du défenseur pour provoquer un test de moral d'une sévérité égale au nombre total de symboles moral et de pions Paniqué dépensés.

- 9.12** L'unité qui effectue une attaque est l'attaquant. L'unité ciblée par l'attaque est le défenseur.

- 9.13** Tous les symboles générés par un lancer durant une attaque doivent être dépensés, si c'est possible.

Sujets connexes : Attaque à distance (☑), Attaque de mêlée (☒), Blessures, Boost ↗, Coup mortel ☒, Défense, Dégats, Engagement, Menace, Modifier les dés, Moral ☉, Portée, Précision ☒, Rangs, Test de moral, Touche ✱

10 Attaque à distance ☑

L'attaque à distance est une action. Pour effectuer une action Attaque à distance (☑), une unité attaque une unité ennemie qui se trouve dans l'arc de tir et la ligne de vue de l'attaquant et à portée 1-5.

- 10.1** Quand elle effectue une action Attaque à distance (☑), une unité peut utiliser n'importe quel profil d'attaque précédé du symbole attaque à distance.

- 10.2** Une unité ne peut pas effectuer d'attaque à distance si elle est engagée.

etc.). Quand cela arrive, les joueurs devraient tenir le gabarit ou la règle directement au dessus de la position où ils devraient se trouver sur la zone de jeu ; et regarder directement au dessus de la règle ou du gabarit pour obtenir une mesure approximative.

Sujets connexes : Collision, Marche , Reformation , Repositionnement 

26 Collision

Après qu'une unité a effectué une action Marche  ou Repositionnement , si elle se trouve en contact avec un obstacle avec qui elle n'était pas déjà en contact avant d'effectuer cette action, elle entre en collision avec cet obstacle.

26.1 Si une unité active entre en collision avec une unité ennemie, l'unité active reçoit un pion Paniqué puis fait face à cette unité.

- ◆ L'unité active ne reçoit pas de pion Paniqué si elle a effectué une action avec un modificateur charge.

Sujets connexes : Déplacement, Fléaux, Marche , Obstacles, Repositionnement 

27 Compétence

Compétence  est une action. Quand une unité effectue une action Compétence , elle choisit et résout une de ses capacités qui a un symbole compétence .

Sujets connexes : Actions, Capacités

28 Construction d'armée

Voir « Construction d'armée » page 3.

29 Coup mortel

Coup mortel  est un symbole de dé qui force le défenseur à subir directement des blessures.

29.1 Pour chaque symbole Coup mortel  dépensé, le défenseur subit une blessure, en ignorant sa défense.

29.2 L'attaquant choisit la figurine qui subit la blessure. La figurine choisie doit être une figurine à laquelle on peut assigner des dégâts en suivant les règles normales.

Sujets connexes : Blessures, Défense

30 Débordement

Une unité engagée peut déborder une unité ou être débordée selon son orientation.

30.1 Si le front d'une unité est au contact d'un flanc ou du dos d'une unité ennemie, elle déborde cette unité.

- ◆ Si une unité est engagée uniquement par le coin de l'un de ses plateaux de mouvement, le bord au contact est celui par lequel l'unité ennemie fait face si elle le peut.
- ◆ Quand elle effectue une attaque, l'unité qui déborde ajoute un dé supplémentaire à son lancer. Ce dé peut être bleu ou rouge.
- ◆ Quand une unité effectue une attaque contre l'unité qui l'a débordée, la première ne reçoit aucune relance due aux rangs supplémentaires.

30.2 Si deux unités sont engagées, mais que le front d'aucune des deux unités n'est au contact dans cet engagement, aucune unité ne déborde l'autre.

Sujets connexes : Attaque, Engagement, Modifier les dés, Rangs

31 Défausser

Les cartes Amélioration ou Moral, et les pions peuvent être défaussés.

31.1 Quand une carte Amélioration est défaussée, elle est retournée face cachée.

31.2 Quand une carte Moral est défaussée, elle est placée dans la pile de défausse, à côté du paquet moral.

31.3 Quand un pion est défaussé, il est placé dans la réserve de pions.

Sujets connexes : Bénédiction, Cartes Amélioration, Fléaux, Test de moral

32 Défendre

Défendre est un modificateur. Quand une unité effectue une action avec le modificateur Défendre, la défense de cette unité augmente du nombre indiqué dans le symbole défendre.

32.1 Les effets du modificateur Défendre prennent effet quand l'outil de commandement est révélé. Et l'effet persiste pendant toute la durée du round.

32.2 Si une unité a au moins une amélioration Figurine, ces figurines bénéficient également du modificateur Défendre.

Sujets connexes : Amélioration Figurine, Défense, Modificateurs

33 Défense

La défense d'une unité est le nombre imprimé dans le bouclier qui se trouve dans le coin supérieur gauche de la carte Unité et sur le support dorsal de l'outil de commandement de cette unité.



33.1 La défense d'une unité indique la quantité de dégâts qu'il faut assigner à une figurine de cette unité pour lui infliger une blessure.

33.2 Tous les modificateurs de la défense d'une unité sont cumulatifs. Après que tous les modificateurs ont été appliqués, si la valeur de défense d'une unité est inférieure à un, elle est traitée comme étant égale à un.

33.3 Chaque amélioration Figurine a sa propre valeur de défense, séparée de celle des figurines par défaut d'une unité. La valeur de défense d'une amélioration Figurine est imprimée à l'intérieur du bouclier dans le coin supérieur gauche de sa carte Amélioration.

33.4 Les effets qui augmentent la défense d'une unité augmentent aussi la défense de toutes les améliorations Figurine dans l'unité.

Sujets connexes : Amélioration Figurine, Défendre , Unité

34 Dépenser

Un joueur peut dépenser des symboles de dé durant une attaque pour déclencher divers effets ou dépenser des pions Fléau et Bénédiction pour déclencher leurs effets.

34.1 Après qu'un symbole de dé a été dépensé, il ne peut pas être dépensé de nouveau durant la même attaque.

34.2 Pour garder trace des symboles qui ont été dépensés, les joueurs peuvent enlever le dé qui contient le symbole, ou le faire tourner sur une face ne comportant pas le symbole dépensé.

Sujets connexes : Attaque, Bénédiction, Fléaux

35 Déplacement

Une unité peut se déplacer quand elle révèle une action Marche  ou Repositionnement  durant la Phase d'Activation.

Pour déplacer une unité, un joueur place le gabarit de déplacement approprié de manière à ce que le guide de départ soit aligné avec le bord du plateau de mouvement correspondant à la direction dans laquelle l'unité se déplace. Puis en tenant fermement le gabarit contre la zone de jeu, le joueur fait glisser l'unité le long du gabarit jusqu'à ce que le bord du plateau de mouvement qui était aligné avec le guide de départ le soit avec le guide d'arrivée.

35.1 Avant de déplacer une unité, un joueur doit déterminer quel gabarit de déplacement utiliser. Ce gabarit est dicté par l'effet causant le déplacement.

35.2 Quand on aligne un plateau de mouvement avec le guide de départ ou le guide d'arrivée du gabarit de déplacement, le bord du plateau de mouvement et le gabarit doivent être en contact l'un avec l'autre.

35.3 Quand une unité doit chevaucher un obstacle durant son déplacement, le déplacement de l'unité est stoppé. Puis l'unité glisse en arrière le long du gabarit de déplacement jusqu'à ce qu'elle soit au contact de l'obstacle, mais sans le chevaucher. L'unité entre alors en collision avec cet obstacle.

- ◆ Quand une unité glisse en arrière, son orientation doit être ajustée de manière à ce que son front reste perpendiculaire au gabarit. S'il s'avère difficile de déterminer l'orientation finale exacte de l'unité, placez la règle des portées sur la zone de jeu, afin que les deux pointes qui se trouvent au bout de la portée « 1 » de la règle soit au contact du bord du gabarit de déplacement. Puis alignez le front de l'unité avec le côté long de la règle des portées qui est le plus près de début du gabarit de déplacement.
- ◆ Si une unité ne chevauche pas plus d'un seul plateau de mouvement d'une unité alliée durant un déplacement et n'en chevauche pas la moindre partie à la fin du déplacement, cette unité alliée n'est pas considérée comme un obstacle et ne provoque pas de collision. Pour compléter le déplacement de son unité, un joueur peut avoir besoin de soulever et de déplacer temporairement une unité alliée.
- ◆ Si l'unique partie d'une unité qui chevauche un obstacle est un connecteur situé sur le flanc d'une unité, cette dernière peut être légèrement poussée hors de l'obstacle afin que le connecteur ne le chevauche plus. Puis le déplacement reprend normalement. (Lors d'un déplacement sur le côté, cette règle s'applique aux connecteurs situés sur le front et dans le dos d'une unité au lieu de ses flancs.)

35.4 Les unités peuvent se déplacer vers l'avant, l'arrière ou sur les côtés. Si une unité se déplace vers l'avant, le guide de départ du gabarit de déplacement doit être aligné avec le front de l'unité. Si l'unité se déplace vers l'arrière ou sur les côtés, le guide de départ doit être aligné avec le dos ou l'un des flancs, respectivement.

- ◆ La direction dans laquelle une unité se déplace est dictée par l'effet qui cause le déplacement. Par exemple, quand elle effectue une action Marche (👣), l'unité doit aller vers l'avant.
- ◆ Quand elle se déplace vers l'arrière ou sur les côtés, l'unité traite le bord qui était aligné avec le guide de départ comme son front quand on résout les collisions et qu'on fait face.

Sujets connexes : Marche (👣), Modificateurs Déplacement, Repositionnement (🔄)

36 Désengagement

Voir « Repositionnement (🔄) ».

37 Détruit

Un plateau de mouvement de figurines est détruit quand toutes les figurines ont été retirées de ce plateau de mouvement. Une unité est détruite quand son dernier plateau de mouvement est détruit.

Quand un plateau de mouvement est détruit, il est déconnecté de l'unité et placé hors de la zone de jeu, à côté de la carte Unité correspondante.

37.1 Une unité détruite n'est plus en jeu.

37.2 Toutes les cartes Améliorations équipées par une unité sont défaussées lorsque cette unité est détruite.

Sujets connexes : Blessures, Cartes Amélioration, Unité, Zone de jeu

38 Dégâts

Les unités peuvent subir des dégâts à la suite d'attaques et d'autres effets.

38.1 Quand une unité a subi des dégâts, l'attaquant (ou l'adversaire de l'unité quand les dégâts ne sont pas causés par une attaque) assigne les dégâts à une figurine à la fois jusqu'à ce que tous soient assignés.

- ◆ Chaque fois qu'on assigne à une figurine une quantité de dégâts égale à la valeur de défense de son unité, la figurine subit une blessure.

38.2 Quand on assigne des dégâts à une figurine, il faut assigner assez de dégâts pour blesser la figurine avant que des dégâts puissent être assignés à une autre.

38.3 Les dégâts sont assignés seulement aux figurines qui se trouvent dans le rang le plus à l'arrière de l'unité.

38.4 Les dégâts ne peuvent pas être assignés à des figurines d'un plateau de mouvement, si le retrait de ce dernier provoquait la séparation de l'unité en deux groupes de plateaux de mouvement.

38.5 Quand il effectue une attaque, l'attaquant peut dépenser n'importe quel nombre de symboles précision (⊗) pour lui permettre d'assigner des dégâts à des améliorations Figurine (à qui l'on ne peut normalement pas assigner de dégâts).

38.6 Quand la quantité de dégâts non assignés est inférieure à la valeur de défense de toutes les figurines de l'unité à qui l'ont peut assigner des dégâts (par exemple s'il ne reste plus assez de dégâts pour blesser une figurine), les dégâts restants sont ignorés.

Sujets connexes : Amélioration Figurine, Blessures, Défense, Rangs

39 Élimination

Un joueur est éliminé de la partie quand toutes ses unités ont été détruites.

39.1 Un joueur gagne la partie en éliminant l'autre joueur.

Sujets connexes : Détruit, Gagner et Perdre

40 Énergie

La magie est représentée par une réserve d'énergie consistant en cinq pions Énergie, chacun contenant au moins un symbole représentant des runes magiques.



40.1 Les joueurs lancent les pions Énergie durant la Phase Finale de chaque round et durant la mise en place avant que la partie ne commence.

40.2 Pour lancer les pions, le joueur prend les cinq pions Énergie, les secoue dans sa main et les lance à côté de la zone de jeu. Ce qui permet de déterminer aléatoirement quelle face est visible sur chaque pion.

- 40.3** La réserve d'énergie est le terme désignant collectivement les cinq pions Énergie placés à côté des bords de la zone de jeu.
- 40.4** Chaque face d'un pion Énergie contient au moins un symbole représentant une rune magique. Les grandes runes sur le pion sont les runes actives de cette face tandis que les runes plus petites indiquent les runes qui apparaissent sur l'autre face du pion.
- 40.5** Chaque rune peut être d'un des types suivants : énergie instable (⚡), énergie stable (⚡) et énergie naturelle (⚡).
- 40.6** Chaque type de magie a une valeur qui change durant la partie. Quand une rune (⚡, ⚡, ou ⚡) apparaît sur un élément de jeu la valeur de cette rune est égale au nombre de runes actives de ce type présentes dans la réserve d'énergie.

Sujets connexes : Mise en place, Phase Finale, Premier joueur, Zone de jeu

41 Engagement

Si n'importe quelle partie d'un plateau de mouvement d'une unité est en contact avec n'importe quelle partie d'un plateau de mouvement d'une unité ennemie, ces unités sont engagées.

- 41.1** Une unité peut être engagée avec plusieurs unités en même temps.
- 41.2** Si des unités alliées sont au contact, ces unités ne sont **pas** engagées.
- 41.3** Tant que deux unités sont engagées, le bord qui est au contact d'un ennemi est appelé le « bord au contact ».
- ◆ Si une unité n'est engagée qu'avec le coin de l'un de ses plateaux de mouvement, le bord au contact est le bord auquel l'ennemi devrait faire face, si possible.
- 41.4** Si le retrait d'un plateau de mouvement fait que deux unités ne sont plus engagées, l'unité dont le plateau de mouvement n'a pas été retiré peut tenter un rapprochement.
- 41.5** Une unité qui n'est pas engagée avec d'autres unités est une unité désengagée.

Sujets connexes : Attaque de mêlée ⚔, Ennemi, Rapprochement, Terrain

42 Ennemi

Toutes les unités contrôlées par l'adversaire d'un joueur sont des unités ennemies.

Sujets connexes : Unité

43 Faction

Il existe plusieurs factions dans **Runewars : le Jeu de Figurines**. Une unité ou une amélioration fait partie d'une faction si la face visible de sa carte contient un symbole faction.

Sujets connexes : Cartes Amélioration, Unité

44 Faire face

Après qu'une unité soit entrée en collision avec une unité ennemie, elle doit tenter de faire face à cet ennemi.

- 44.1** Pour que son unité puisse faire face, le joueur doit la faire pivoter autour du point de contact avec l'unité ennemie, jusqu'à ce que le front de l'unité active soit parallèle au bord mis au contact de l'unité ennemie pour cet engagement. Puis le joueur fait glisser

l'unité qui fait face dans la direction de son choix le long du bord au contact, s'arrêtant dès que les plateaux de mouvement de l'unité active sont alignés avec les plateaux de mouvement de l'unité ennemie.

- ◆ Les plateaux de mouvement de deux unités sont alignés quand les bords des plateaux (ou les jointures entre les plateaux) de la première unité qui sont perpendiculaires au bord mis en contact s'alignent et sont parallèles aux bords des plateaux de mouvement (ou les jointures entre les plateaux) de la seconde unité qui sont perpendiculaires à son bord au contact (c'est à dire que les bords et les jointures entre les plateaux de mouvement forment une grille).
- 44.2** Si le front d'une unité qui se déplace entre en collision avec le coin d'une unité ennemie, un joueur aligne la cavité se trouvant à la base de la règle des portées avec le coin de l'unité ennemie qui a été mise au contact, de manière à ce que la règle pointe vers l'unité en déplacement. Puis il détermine le nombre de plateaux de mouvement de l'unité qui se déplace se trouvant de chaque côté de la règle des portées, sans compter les plateaux sur lesquels la règle passe. Si un côté a plus de plateaux de mouvement que l'autre, l'unité qui se déplace doit pivoter dans cette direction. Si les deux côtés ont le même nombre de plateaux de mouvement, le joueur qui contrôle l'unité qui se déplace choisit la direction dans laquelle pivote l'unité.
- 44.3** Si une unité se déplace en arrière ou sur un côté, le bord de cette unité qui était aligné avec les guides de départ et d'arrivée du gabarit de déplacement est traité comme étant le front de l'unité en ce qui concerne « Faire face ».
- 44.4** Si une unité entre en collision avec plusieurs unités ennemies en même temps, elle peut choisir à quel ennemi elle va faire face.
- 44.5** Si une unité qui se déplace devait entrer en collision avec un autre obstacle alors qu'elle fait face, les joueurs résolvent un des cas suivant basé sur l'orientation des unités lors de la collision.
- ◆ **Collision de bord** : si l'unité qui se déplace entre en collision avec un bord d'une unité ennemi, faites glisser l'unité qui se déplace afin que le point de contact se déplace dans n'importe quelle direction le long du bord de l'unité au contact, jusqu'à ce que l'obstacle soit évité. Puis l'unité qui se déplace continue de faire face normalement.
 - ◆ **Collision de coin** : si l'unité qui se déplace entre en collision avec un coin d'une unité ennemie, faite glisser l'unité qui se déplace dans n'importe quelle direction afin que son bord reste en contact avec le coin de l'unité jusqu'à ce que l'obstacle soit évité. Si ce n'est pas suffisant pour éviter l'obstacle, l'unité qui se déplace peut essayer de pivoter autour du coin dans une autre direction. Puis l'unité qui se déplace continue de faire face normalement.
 - ◆ Répétez ces opérations pour les obstacles supplémentaires. Puis s'il est toujours impossible pour l'unité qui se déplace de faire face sans entrer en collision avec un obstacle, l'unité ne peut pas faire face et doit revenir à la position qu'elle occupait quand la collision s'est produite. Les deux unités sont quand même au contact, et engagées.
 - ◆ Si, après avoir révélé son outil de commandement, une unité active est engagée avec une seule unité ennemie mais n'est pas alignée avec cet ennemi, l'unité active peut tenter de faire face à cet ennemi.
- Sujets connexes** : Collision, Déplacement, Engagement, Ennemi

45 Fléaux

Chaque Fléau qu'une unité reçoit est représenté par un pion placé dans la zone de jeu à côté de cette unité.

45.1 Un adversaire peut dépenser un ou plusieurs fléaux d'une unité pour résoudre des effets négatifs contre l'unité en question pour chaque fléau dépensé. Chaque fléau cause un effet unique :

- ◆ **Assommé** : quand une unité qui a un pion Assommé révèle son outil de commandement, ce pion peut être dépensé pour annuler le modificateur de l'unité. Cette unité résout tout de même son action. 
- ◆ **Immobilisé** : quand une unité qui a un pion Immobilisé révèle une action Marche (♣) ou Repositionnement (♠) sur son outil de commandement, ce pion peut être dépensé pour annuler cette action. 
- ◆ **Inefficace** : quand une unité qui a un pion Inefficace effectue une attaque, ce pion peut être dépensé avant que les dés ne soient lancés pour forcer l'attaquant à enlever un dé de son choix de son attaque. 
- ◆ **Paniqué** : Quand une unité qui a un pion Paniqué subit un test de moral, ce pion peut être dépensé pour augmenter sa sévérité de un. D'une autre manière, quand cette unité est le défenseur d'une attaque, ce pion peut être dépensé pour obliger l'unité à subir un test de moral d'une sévérité égale au nombre de pions Paniqué et aux symboles moral (⊙) dépensés. 

45.2 Quand un fléau est dépensé, il est défaussé.

45.3 L'effet standard d'un fléau est ignoré si le fléau est utilisé en tant que coût d'un autre effet.

Sujets connexes : Actions, Attaque, Dépenser, Modificateurs, Moral ⊙

46 Gagner et perdre

Le jeu se termine après que l'un des joueurs a été éliminé, ou après huit rounds si aucun des joueurs ne l'a été. Les joueurs calculent leurs scores et celui avec le plus haut score gagne.

46.1 Un joueur gagne la partie s'il élimine l'autre joueur.

46.2 Après huit rounds, si aucun joueur n'a été éliminé, les deux joueurs calculent leurs scores afin de déterminer le vainqueur. Celui avec le plus haut score gagne.

46.3 Si les deux joueurs ont le même score après huit rounds de jeu, la partie se termine sur une égalité.

46.4 Si les dernières unités restantes des deux armées sont détruites en même temps et que les deux joueurs sont éliminés, les joueurs calculent leurs scores pour déterminer le vainqueur.

Sujets connexes : Cartes Objectif, Détruit, Score

47 Incliné

Un joueur doit incliner certaines cartes Amélioration afin de pouvoir résoudre leurs effets. Une carte inclinée ne peut pas être inclinée de nouveau avant d'avoir été redressée.

47.1 Pour incliner une carte, un joueur la fait pivoter de 90 degrés dans le sens horaire afin de l'orienter horizontalement.

47.2 Quand une carte est redressée, un joueur la fait pivoter de 90 degrés dans le sens antihoraire afin de l'orienter verticalement.

47.3 Quand une unité effectue l'action Ralliement (♣), toutes ses cartes inclinées sont redressées.

47.4 Toutes les cartes commencent la partie redressées.

47.5 Un effet qui force un joueur à incliner au moins une carte Amélioration ne peut pas cibler les cartes qui n'ont pas besoin d'être inclinées pour résoudre leurs effets.

Sujets connexes : Cartes Amélioration, Ralliement ♣, Redressé

48 Initiative

L'initiative détermine l'ordre dans lequel les unités s'activent durant la Phase d'Activation.

48.1 Chaque unité a une valeur d'initiative pour le round, qui est déterminée par l'action sélectionnée sur son cadran d'action.

48.2 La valeur d'initiative d'une action est le nombre blanc dans le coin supérieur gauche du symbole de cette action.

48.3 Durant la Phase d'Activation, les joueurs activent chacune de leurs unités en commençant par l'unité qui a l'initiative la plus basse et en continuant par ordre croissant d'initiative.

48.4 Si plusieurs unités ont la même initiative, les joueurs les activent à tour de rôle, une à la fois, en commençant par le Premier joueur.

Sujets connexes : Cadran d'action, Phase d'Activation, Premier joueur

49 Ligne de vue

Pour effectuer une attaque à distance (♣) ou résoudre un autre effet à distance, une unité doit avoir une ligne de vue sur sa cible.

49.1 Pour déterminer si une unité a une ligne de vue sur l'unité ciblée, un joueur doit utiliser la règle des portées pour tracer une ligne depuis n'importe quel point du front de l'unité jusqu'à n'importe quel point de l'unité ciblée. Si la ligne traverse un élément de terrain ou une autre unité, qu'elle soit amie ou ennemie, l'unité qui voulait effectuer l'attaque ou résoudre l'effet n'a pas de ligne de vue sur l'unité ciblée.

- ◆ Les deux points entre lesquels la ligne est tracée doivent se trouver à l'intérieur de l'arc de tir de l'unité effectuant l'attaque ou résolvant l'effet.
- ◆ Quand une ligne de vue est tracée, les joueurs utilisent un seul bord de la règle des portées ; la largeur de la règle n'entre pas en ligne de compte.
- ◆ La ligne de vue est toujours tracée d'un plateau de mouvement à un plateau de mouvement d'une autre unité ; les figurines ne sont pas utilisées pour la déterminer.
- ◆ Les connecteurs de chaque plateau de mouvement sont des points valides pour déterminer une ligne de vue.

Sujets connexes : Arc de tir, Obstacle, Portée, Terrain

50 Marche

Marche est une action. Quand une unité effectue une action Marche (♣), elle se déplace vers l'avant en utilisant le gabarit droit correspondant à la vitesse de l'action.

50.1 Si un joueur effectue une action Marche (♣) avec un modificateur Déplacement qui montre un Virage (♣) ou une Roue (♣), ce joueur doit utiliser le gabarit de déplacement virage (♣) ou roue (♣) approprié à la place du gabarit droit.

50.2 Une unité engagée avec une unité ennemie ne peut pas effectuer d'action Marche (♣). Si elle révèle une action Marche, elle est annulée.

Sujet connexes : Actions, Déplacement, Engagement, Vitesse

51 Menace

La menace représente la puissance de combat d'une unité. La menace d'une unité est utilisée quand elle effectue une attaque et est déterminée par le type d'attaque effectué :

- 51.1 Quand c'est une attaque de mêlée qui est effectuée, la menace d'une unité est égale au nombre de plateaux de mouvement que comprend le bord au contact.
 - ◆ Si l'attaquant a plusieurs bords en contact avec le défenseur, l'attaquant choisit quel bord au contact il utilise.
 - ◆ Si le bord au contact est raccourci par un rang partiel, calculez le nombre de plateaux de mouvement comme si le rang partiel n'était pas présent.
- 51.2 Quand c'est une attaque à distance qui est effectuée, la menace d'une unité est égale au nombre de plateaux de mouvement que comprend son front.
- 51.3 Quand une unité effectue une attaque, pour chaque symbole (★) que l'attaquant dépense, le défenseur subit une quantité de dégâts égale à la menace de l'attaquant.

Sujets connexes : Attaque, Dégâts

52 Mesure préalable

- 52.1 Les joueurs peuvent utiliser la règle des portées à tout moment pour mesurer.
- 52.2 Les joueurs ne peuvent utiliser les gabarits de déplacement qu'en effectuant une action Déplacement. Les gabarits de déplacement ne peuvent en aucun cas être utilisés pour mesurer ou prédire l'issue d'un déplacement à aucun moment de la partie.

Sujets connexes : Déplacement, Portée, Ligne de vue

53 Mise en place

Voir « Mise en place » page 4.

54 Modificateurs

Les unités résolvent les modificateurs quand elles effectuent des actions durant la Phase d'Activation. Les modificateurs des unités se trouvent sur leur cadran de modificateur.

- 54.1 Chaque symbole d'un cadran de modificateur a une posture qui détermine les actions avec lesquelles ce modificateur peut être résolu.
- 54.2 Durant la Phase de Commandement, chaque joueur sélectionne un modificateur pour chaque outil de commandement de ses unités. Le modificateur qui se trouve en haut du cadran de modificateur est le modificateur sélectionné.
- 54.3 Les unités résolvent les modificateurs durant la Phase d'Activation. Chaque symbole représente une action différente :
 - ◆ Virage ↗
 - ◆ Charge ⚔
 - ◆ Charge virante ⚔
 - ◆ Roue ↻
 - ◆ Défendre □
 - ◆ Augmentation ★ ⚡ ...
 - ◆ Action Bonus ⚔ ⚔ ...

Sujets connexes : Actions, Cadran de modificateur, Phase de Commandement

55 Modificateurs Déplacement

Les modificateurs Déplacement permettent à un joueur d'altérer le gabarit de déplacement qu'il utilise quand son unité effectue une action Marche (👣) ou Repositionnement (🔄).

- 55.1 Lorsqu'il effectue le déplacement de son unité, si un modificateur Déplacement montre un Virage (↗) ou une Roue (↻), le joueur utilise un gabarit de déplacement virage (↗) ou roue (↻), selon le cas.
 - ◆ Le gabarit de déplacement que le joueur utilise pour effectuer une action Marche (👣) ou Repositionnement (🔄) doit correspondre à la vitesse de l'action et du modificateur sélectionné.
- 55.2 La vitesse d'un modificateur Déplacement est toujours ajoutée ou soustraite de la vitesse de l'action sélectionnée.
 - ◆ Une vitesse avec un plus (+) est ajoutée à la vitesse de l'action sélectionnée, et une vitesse avec un moins (-) est soustraite à la vitesse de l'action sélectionnée.
 - ◆ Si la vitesse de déplacement est de zéro ou moins, l'unité active ne peut pas se déplacer durant son activation.
 - ◆ Si la vitesse d'un déplacement est plus grande que la vitesse imprimée sur les gabarits du type correspondant, le joueur utilise le gabarit de ce type dont la valeur de vitesse est la plus grande.
- 55.3 Si le symbole de modificateur Déplacement montre une touche à une extrémité, ce déplacement est également une charge.

Sujets connexes : Déplacement, Marche (👣), Repositionnement (🔄), Vitesse

56 Modifier les Dés

Durant une attaque, certaines capacités permettent aux joueurs d'ajouter ou d'enlever des dés à une attaque, ou même de modifier leurs résultats.

- 56.1 Les joueurs résolvent les capacités qui ajoutent ou enlèvent des dés avant de passer à l'étape « Lancez les dés » d'une attaque.
- 56.2 Les capacités qui ajoutent des dés sont résolues avant celles qui enlèvent :
 - ◆ **Ajouter des dés** : quand un dé est ajouté, l'attaquant lance un dé inutilisé de la couleur indiquée et ajoute le résultat aux autres résultats que le lancer à produit.
 - ◆ **Enlever des dés** : quand un dé est enlevé, l'attaquant lance un dé de moins pour cette attaque. Si un effet ne spécifie pas la couleur du dé qui doit être enlevé, l'attaquant choisit lequel enlever.
- 56.3 Les joueurs résolvent les capacités qui changent le résultat d'un dé durant l'étape « Modifiez les dés » d'une attaque.
- 56.4 Les capacités qui ajoutent des dés aux résultats du lancer sont résolues avant celles qui changent le résultat. Et celles qui changent le résultat sont résolues avant les capacités qui enlèvent des dés :
 - ◆ **Ajouter un symbole** : quand un symbole est ajouté, traitez le résultat de votre lancer comme s'il contenait le symbole indiqué. Les joueurs peuvent tourner un dé inutilisé afin que la face visible indique le symbole ajouté. Cela permet de garder une trace du symbole ajouté au résultat des dés.
 - ◆ **Changer des dés** : quand un dé est changé, il est tourné de manière à montrer la face avec le symbole indiqué.
 - ◆ **Enlever un symbole** : quand un symbole est enlevé, il est ignoré et ne peut pas être dépensé. Pour garder trace de quel symbole est enlevé, les joueurs peuvent mettre de côté le dé

ayant obtenu ce symbole, ou le faire tourner vers une face ne le comportant pas (si le symbole est enlevé d'une face comportant plusieurs symboles).

Sujets connexes : Attaque

57 Moral ☉

Moral (☉) est un symbole de dé qui permet à l'attaquant de forcer des unités à subir un test de moral.

57.1 Pour chaque symbole moral (☉) et pion Paniqué que l'attaquant dépense durant une attaque, le défenseur augmente la sévérité de son test de moral de un.

Sujets connexes : Fléaux, Test de moral

58 Mots-clefs

Chaque unité a un ou plusieurs mots-clefs. Chaque mot-clef produit l'effet suivant pour chaque unité qui le possède.

58.1 Brutal X : Tant qu'elle attaque, une unité avec ce mot clef voit sa menace augmenter de X.

58.2 Impact X : lors d'une charge, quand une unité avec ce mot-clef entre en collision avec une unité ennemie, cette dernière reçoit X pions Paniqué.

58.3 Précis X : quand on relance les dés durant une attaque, une unité avec ce mot-clef est traitée comme si elle avait X rangs complets supplémentaires de plateaux de mouvement.

58.4 Régénération X : à la fin de la Phase d'Activation, si une unité avec ce mot-clef a des emplacements vides sur ses plateaux de mouvement, insérez dans les emplacements vides X nouvelles figurines correspondant à celles de la carte Unité.

- ◆ Le nombre de figurines insérées ne peut excéder le nombre d'emplacements vides.
- ◆ Les figurines sont insérées une par une dans le plateau de mouvement le plus proche du front. Chaque figurine doit être insérée dans un plateau de mouvement qui contient au moins une autre figurine, si possible.

58.5 Résistant [X] : si une unité avec ce mot-clef doit recevoir le fléau spécifié par X, elle ne reçoit pas ce fléau.

58.6 Inébranlable [X] : tant qu'une unité avec ce mot-clef subit un test de moral, les cartes du type spécifié par X sont traitées comme ayant un symbole moral supplémentaire.

58.7 Si une amélioration ou un autre effet confère à une unité une ou plusieurs occurrences d'un même mot-clef avec une valeur « X », considérez que cette unité n'a qu'une seule occurrence de ce mot-clef, dont la valeur « X » est égale à la somme de la valeur « X » de toutes les occurrences de ce mot-clef sur cette unité.

58.8 Si une amélioration ou un autre effet donne à une unité un mot-clef qui n'a pas de valeur « X » et que cette unité a déjà ce mot-clef, ignorez la nouvelle occurrence de ce mot-clef.

Sujets connexes : Collision, Fléau, Menace, Rangs, Test de moral

59 Noms uniques

Le nom d'une carte est unique si le nom est souligné.

59.1 Une armée ne peut pas contenir plus d'une carte avec le même nom unique, même si ces cartes sont de différents types.

59.2 Une armée ne peut inclure qu'une unité unique par tranche de 100 points allouée à l'armée. Les améliorations uniques ne comptent pas dans cette limite.

Sujets connexes : Cartes Amélioration, Unité

60 Obstacles

Un obstacle est n'importe quel élément de jeu situé dans la zone de jeu avec lequel une unité peut entrer en collision durant un déplacement.

60.1 Les obstacles incluent :

- ◆ Les autres unités, aussi bien ennemies qu'alliées.
- ◆ Tous les terrains.
- ◆ Les bords de la zone de jeu et toutes les zones en dehors.

60.2 Les obstacles bloquent la ligne de vue quand une unité effectue une action Attaque à distance (☉).

60.3 Si une unité ne chevauche pas plus d'un seul plateau de mouvement d'une unité allié durant un déplacement et n'en chevauche pas la moindre partie à la fin du déplacement, cette unité allié n'est pas considérée comme un obstacle et ne provoque pas de collision.

Sujets connexes : Collision, Ligne de vue, Terrain, Unité, Zone de jeu

61 Outil de commandement

Chaque outil de commandement est constitué d'un support dorsal et de deux cadrans : un cadran d'action et un cadran de modificateur.



Le cadran d'action détermine quelles actions une unité peut effectuer, et le cadran de modificateur fournit des options pour modifier ces actions.

61.1 Chaque action ou modificateur est représenté sur son cadran respectif par un symbole et une posture. Chaque action comprend également une valeur d'initiative.

- ◆ L'action ou le modificateur sélectionné est indiqué par un symbole qui doit être positionné en haut de chaque cadran.

61.2 Le support dorsal de chaque outil de commandement comporte le nom de l'unité correspondante, ainsi que sa valeur de défense et son seuil de blessure.

Sujets connexes : Actions, Cadran d'action, Cadran de modificateur, Modificateurs

62 Phase d'Activation

Durant la Phase d'Activation, les joueurs activent chacune de leurs unités, en commençant par celle ayant l'initiative la plus basse et en continuant par ordre croissant d'initiative.

62.1 Les joueurs résolvent la Phase d'Activation en comptant à haute voix, en commençant par « un ». À chaque nombre durant le compte, le Premier joueur déclare s'il a une unité avec la valeur d'initiative correspondante au nombre. Si c'est le cas, il active une unité qui possède cette valeur d'initiative. Puis le Second joueur déclare s'il a une unité avec cette valeur d'initiative. Si c'est le cas, il active une unité qui possède cette valeur d'initiative. Ce processus continue jusqu'à ce que les deux joueurs aient activé toutes les unités possédant cette valeur d'initiative. Puis ils continuent de compter à haute voix, ne s'arrêtant que pour activer les unités appropriées.

62.2 Si aucune action n'a été sélectionnée sur l'outil de commandement, l'unité est activée à initiative 10. Elle ne peut effectuer aucune action ni bénéficier du moindre modificateur pour cette activation.

Sujets connexes : Activation, Initiative

63 Phase de Commandement

Durant la Phase de Commandement, chaque joueur sélectionne simultanément, et secrètement, une action et un modificateur pour chacune de ses unités. Pour cela, il fait pivoter les deux cadrans de son outil de commandement jusqu'à ce que l'action et le modificateur désirés soient positionnés en haut de chaque cadran.

63.1 Chaque joueur place son outil de commandement à côté de l'unité correspondante sur la zone de jeu de manière à ce que son adversaire ne puisse pas voir les cadrans.

- ◆ L'action et le modificateur sélectionnés par un joueur sur l'outil de commandement restent cachés de l'adversaire jusqu'à ce qu'il soit révélé quand l'unité est activée.

63.2 La Phase de Commandement se termine quand les deux joueurs sont satisfaits des actions et modificateurs qu'ils ont sélectionnés sur chacun de leurs outils de commandement, et que chaque unité sur la zone de jeu en possède un à côté d'elle.

Sujets connexes : Actions, Modificateurs, Outil de commandement

64 Phase Finale

Durant la Phase Finale, le Premier joueur lance tous les pions dans la réserve d'énergie, puis avance le compteur de rounds de 1 et le passe à l'autre joueur. Ce joueur est désormais le Premier joueur. Le numéro sur le compteur de rounds indique le numéro du prochain round.

Sujets connexes : Énergie, Premier joueur, Round

65 Pions Identification d'unité

Les joueurs utilisent les pions Identification d'unité pour distinguer leurs unités les unes des autres.



65.1 Si un joueur a plusieurs exemplaires du même type d'unité, il doit assigner des pions Identification d'unité à chacun d'entre eux. Si les armées des deux joueurs appartiennent à la même faction, chaque joueur doit assigner des pions Identification d'unité à chacune de ses unités.

65.2 Les joueurs assignent des pions Identification d'unité au cours de la mise en place.

65.3 Un pion Identification d'unité est assigné à une unité en plaçant le pion sur l'un des plateaux de mouvement et en plaçant un pion correspondant sur la carte de cette unité.

65.4 Tous les pions Identification d'unité d'une armée doivent être de la même couleur et ne doivent pas présenter la couleur utilisée par l'armée de l'adversaire.

Sujets connexes : Faction, Mise en place

66 Pions Objectif

Voir « Cartes Objectif ».



67 Portée



La portée est une distance entre deux éléments sur la zone de jeu mesurée avec la règle des portées.

67.1 La règle des portées contient des lignes qui la segmentent en cinq sections. Chaque section contient une portée représentée par un numéro.

67.2 Les lignes qui séparent deux sections adjacentes sur la règle des portées sont traitées comme faisant partie de la section la plus proche de la base de la règle (la portée « 1 »). Par exemple, la ligne qui divise les sections « 3 » et « 4 » est traitée comme faisant partie de la section « 3 ».

67.3 Avant de mesurer la portée entre deux éléments, un joueur doit choisir un point sur un des éléments à partir duquel mesurer, et un point sur le second élément :

- ◆ Quand il mesure la portée d'un effet qui nécessite une ligne de vue (typiquement quand il effectue une action Attaque à distance (☞)), un joueur doit utiliser les mêmes points que ceux utilisés pour déterminer la ligne de vue.
- ◆ Quand il mesure la portée d'un effet qui ne nécessite pas de ligne de vue, un joueur choisit les deux points (un sur chaque élément) les plus proches l'un de l'autre. Cela assure que la mesure détermine la portée la plus courte entre deux éléments.

67.4 Pour mesurer la portée entre deux éléments, un joueur plaque la portée « 1 » du bout de la règle des portées contre un point de l'un des éléments, et pointe la règle vers un point situé sur le second élément. L'intersection entre la section de portée sur la règle et le second point représente la portée entre les deux éléments.

- ◆ Quand ils mesurent, les joueurs utilisent simplement le bord de la règle des portées, sa largeur n'entre pas en ligne de compte.

67.5 Si un joueur a besoin de mesurer la portée depuis ou vers un bord de la zone de jeu ou d'une zone de déploiement, le point de mesure peut se trouver n'importe où le long de ce bord.

67.6 Les termes suivants devraient être utilisés quand on discute de distance :

- ◆ **Au-delà** : si aucune portion du plateau de mouvement d'une unité ne se trouve dans une section spécifiée ou dans une section plus proche de la portée « 1 » de la règle des portées qu'une section spécifiée, cet élément est au-delà de la section spécifiée.
- ◆ **Dans** : si la totalité des plateaux de mouvement d'une unité est à l'intérieur d'une section spécifiée, alors cette unité est dans cette section.
- ◆ **Portée # – #** : cette portée inclut toutes les sections de portée allant d'une portée minimum spécifiée à une portée maximum spécifiée.
- ◆ **Sur** : si n'importe quelle portion du plateau de mouvement d'une unité est à l'intérieur d'une section spécifiée, cette unité est sur cette section.

Sujets connexes : Attaque à distance (☞), Ligne de vue, Mesure préalable

68 Posture

Chaque action et modificateur a une posture, laquelle est représentée par une couleur sur le symbole de l'action ou du modificateur.

68.1 Quand un joueur sélectionne une action pendant la Phase de Commandement, l'action sélectionnée détermine la posture de son unité pour le round.

68.2 Durant la Phase d'Activation, un joueur ne peut résoudre le modificateur sélectionné que s'il correspond à la posture de l'action sélectionnée. Si les postures ne correspondent pas, le modificateur est ignoré.

68.3 Les modificateurs blancs représentent une posture neutre qui correspond à toutes les autres. Ainsi, un modificateur blanc peut être résolu quelle que soit la posture de l'action sélectionnée.

Sujet connexe : Actions, Modificateurs

69 Précision ☒

Précision (☒) est un symbole de dé qui permet à l'attaquant de blesser les améliorations Figurine pendant une attaque.

- 69.1 Quand on résout une attaque, pour chaque symbole Précision (☒) que l'attaquant obtient, il choisit une des améliorations Figurine du défenseur et lui assigne ce symbole Précision (☒).
- 69.2 Une amélioration Figurine peut se voir assigner plusieurs symboles Précision (☒).
- 69.3 Si le défenseur n'a pas d'amélioration Figurine, l'attaquant ne peut pas assigner de symbole précision (☒), ils sont simplement ignorés.
- 69.4 Durant les étapes « Dépensez les coups mortels » et « Dépensez les touches » d'une attaque, l'attaquant peut assigner les blessures et les dégâts aux figurines auxquelles a été assigné un symbole précision (☒), même si elles se trouvent sur des plateaux de mouvement sur lesquels on ne peut normalement assigner ni blessures ni dégâts.
- 69.5 Chaque fois qu'une blessure est subie par une figurine qui a un symbole précision (☒), un symbole précision de cette figurine est dépensé.
- 69.6 Quand une amélioration Figurine est retirée d'une unité, tous les symboles précision (☒) restants qui lui étaient assignés sont ignorés.

Sujets connexes : Attaque, Blessures, Dégâts

70 Premier joueur

Le Premier joueur est le joueur qui a le compteur de rounds.

- 70.1 Si les deux joueurs ont des effets survenant au même moment, le Premier joueur résout tous ses effets en premier.
- 70.2 Si plusieurs unités ont la même initiative, les joueurs les activent une par une à tour de rôle en commençant par le Premier joueur.
- 70.3 Durant la Phase Finale, le Premier joueur lance tous les pions Énergie dans la réserve d'énergie.

Sujets connexes : Énergie, Initiative, Phase Finale, Second joueur

71 Profil d'attaque

Chaque carte Unité a au moins un profil d'attaque. Chaque profil d'attaque contient un symbole mêlée (☒) ou un symbole à distance (☒) qui détermine le type d'attaque auquel il correspond. Chaque profil d'attaque présente également la couleur et le nombre de dés que le joueur doit lancer quand il effectue l'attaque correspondante.

Sujets connexes : Attaque, Attaque à distance ☒, Attaque de mêlée ☒, Unité



72 Ralliement ☒

Le ralliement (☒) est une action. Quand une unité effectue une action Ralliement (☒), elle retire tous ses fléaux et redresse toutes ses cartes inclinées.

- 72.1 Si une unité effectue une action Ralliement (☒), et n'a ni fléau ni carte inclinée, elle reçoit un pion Inspiration.

Sujets connexes : Actions, Bénédiction, Fléaux, Incliné, Redressé

73 Rangs

Chaque rangée horizontale de plateaux de mouvement constituant la largeur d'une unité est un rang de cette unité.

- 73.1 La rangée de plateaux de mouvement du front d'une unité est sa rangée frontale. Et la rangée de plateaux de mouvement du dos d'une unité est sa rangée arrière.

◆ Quand une unité n'est constituée que d'un seul rang, ce rang est en même temps le rang frontal et le rang arrière.

- 73.2 Un rang complet est un rang qui contient autant de plateaux de mouvement que le rang frontal de l'unité.

- 73.3 Un rang est partiel s'il contient au moins un plateau de mouvement, mais moins de plateaux de mouvement que le rang frontal.

- 73.4 Le rang frontal d'une unité n'est ni complet ni partiel.

- 73.5 Quand on détermine le nombre de rangs d'une unité, et si ces rangs sont complets ou partiels, seuls les plateaux de mouvement important ; le nombre de figurines restant sur eux n'entre pas en ligne de compte.

Sujets connexes : Attaque, Unité.

74 Rapprochement

Si deux unités sont engagées et qu'un effet retire au moins un plateau de mouvement de l'une de ces unités de façon à ce que les unités ne soient plus engagées, l'unité qui ne s'est pas vue retirer de plateau de mouvement peut effectuer un rapprochement.

- 74.1 Pour effectuer un rapprochement, une unité doit utiliser l'action Repositionnement (☒) à vitesse 1 et doit entrer en collision avec l'unité ennemie avec laquelle elle était engagée le plus récemment (l'unité a qui l'on a enlevé le ou les plateaux de mouvement). Si l'unité effectuant l'action entre en collision avec l'autre unité, la première fait face normalement, mais tous les autres effets qui sont déclenchés quand des unités entrent en collision sont ignorés.

◆ Si l'unité qui fait face n'entre pas en collision avec l'unité ennemie avec laquelle elle était le plus récemment engagée, les deux unités restent dans la même position et ne sont plus engagées. Tous les effets qui sont déclenchés quand des unités se désengagent sont ignorés.

◆ Le gabarit de déplacement droit de vitesse 1 déplace une unité sur une distance égale à la largeur d'un seul plateau de mouvement. Quand une unité effectue un rapprochement pour remplir l'espace laissé par un seul plateau de mouvement qui vient d'être retiré, cela aboutit à une collision. L'espace laissé par le plateau de mouvement retiré est identique à la distance couverte par le gabarit droit de vitesse 1 (même s'il arrive que l'on n'en ait pas l'impression car les plateaux ont été bousculés).

- 74.2 Une unité ne peut pas effectuer de rapprochement si elle est engagée avec au moins une unité ennemie.

Sujets connexes : Déplacement, Engagement, Ennemi, Repositionnement ☒

75 Redressé

Voir « Incliné ».

76 Reformation ☒

Reformation (☒) est une action. Quand une unité effectue une action Reformation (☒), cette unité peut être soulevée, pivotée, et placée sur la zone de jeu dans n'importe quelle direction à condition que son axe central reste au même endroit et que l'unité ne chevauche ou n'entre en contact avec aucun obstacle.

- 76.1 Quand une unité effectue une reformation, elle doit pivoter autour de son axe central sans que celui-ci ne se déplace.

- ♦ L'axe central d'une unité est déterminé en dessinant un rectangle autour des bords les plus à l'extérieur des plateaux de mouvement de l'unité, et en trouvant le centre de ce rectangle.

76.2 Si une unité active effectue une action Reformation (⊗) alors qu'elle est engagée avec au moins une unité, l'unité active peut pivoter autour de son axe central ou de l'axe central de n'importe lequel de ses plateaux de mouvement individuel.

- ♦ Après avoir effectué une action Reformation (⊗) en étant engagée, l'unité active doit être au contact du même bord de la même unité ennemie avec laquelle elle était engagée avant d'effectuer son action Reformation (⊗).
- ♦ L'unité active ne peut pas être au contact d'une nouvelle unité ou d'un autre obstacle.

Sujets connexes : Actions, Collision, Engagement, Obstacles

77 Repositionnement (⊕)

Repositionnement (⊕) est une action. Quand une unité effectue une action Repositionnement (⊕), elle se déplace en avant, en arrière ou latéralement en utilisant le gabarit droit correspondant à la vitesse de l'action.

77.1 Si un joueur effectue une action Repositionnement avec un modificateur Déplacement qui montre un Virage (↻) ou une Roue (↻), le joueur doit utiliser un gabarit de Déplacement virage (↻) ou roue (↻) à la place du gabarit droit.

77.2 Une unité peut effectuer une action Repositionnement (⊕) même si elle est engagée avec une ou plusieurs unités. Un repositionnement en étant engagé peut être utilisé pour se repositionner ou se désengager.

77.3 **Se repositionner** : pour se repositionner, l'unité qui effectue l'action Repositionnement doit rester au contact du même bord de l'unité avec laquelle elle était au contact avant d'effectuer l'action Repositionnement. L'unité active ne peut pas se retrouver au contact d'une nouvelle unité ennemie ou d'un obstacle.

- ♦ Une unité peut se repositionner en étant engagée avec plusieurs unités à condition qu'elle reste au contact des mêmes bords des mêmes unités.

77.4 **Se désengager** : pour se désengager, l'unité doit effectuer l'action Repositionnement dans la direction directement opposée à son bord en contact pour cet engagement. Puis l'unité active reçoit un pion Paniqué.

- ♦ Une unité peut se désengager de plusieurs unités si elles sont au contact du même bord. Quand cela se produit, l'unité active reçoit un pion Paniqué pour chaque unité de laquelle elle se désengage.

77.5 Il est possible pour une unité d'effectuer une action Repositionnement qui fonctionne comme un repositionnement vis-à-vis de certaines unités et un désengagement pour d'autres. Quand cela arrive, les règles pour « Se repositionner » s'appliquent aux unités avec lesquelles l'unité active va rester engagée, tandis que les règles pour « Se désengager » s'appliquent aux unités dont l'unité active se désengage.

Sujets connexes : Actions, Engagement, Modificateur Déplacement

78 Réserve

La réserve consiste en tous les pions, gabarits, cartes et outils qui ne sont pas actuellement utilisés.

Sujets connexes : Mise en place, Zone de jeu

79 Roue ↻

Une roue est un modificateur Déplacement qui altère le gabarit de déplacement utilisé pour effectuer une action Marche (⚡) ou Repositionnement (⊕).

Sujets connexes : Marche (⚡), Modificateur Déplacement, Repositionnement (⊕)

80 Round

Un round de jeu consiste en trois phases résolues dans l'ordre suivant : Phase de Commandement, Phase d'Activation, Phase Finale.



80.1 Les joueurs utilisent le compteur de rounds pour garder trace du round actuel. Le numéro du round actuel est égal au nombre visible dans la fenêtre du compteur de rounds.

80.2 Le Premier joueur augmente de 1 le compteur de rounds durant chaque phase Finale, avant que le prochain round ne commence.

80.3 La partie est terminée à la fin du huitième round.

Sujets connexes : Phase d'Activation, Phase de Commandement, Phase Finale

81 Score

Si aucun joueur n'est éliminé au bout du huitième round, chaque joueur calcule son score afin de déterminer un vainqueur.

81.1 Le joueur avec le score le plus haut est le vainqueur.

- ♦ Si deux joueurs ont le même score, la partie se termine sur une égalité.

81.2 Le score d'un joueur est égal à la valeur de points totale de toutes les unités et améliorations qu'il reste dans son armée, plus les points gagnés grâce aux pions Objectif.

81.3 Pour calculer la valeur en points de ce qu'il reste d'une armée, chaque joueur additionne la valeur en points de toutes les unités et améliorations de son armée qui n'ont pas été détruites ou défaussées durant la partie.

81.4 Pour déterminer la valeur en points d'une unité partiellement détruite (une unité à laquelle il manque certains de ses plateaux de mouvement), un joueur doit compter le nombre de plateaux de mouvement qu'il reste dans cette unité. Puis il consulte la colonne « Coût » qui correspond au nombre de plateaux de mouvement sur le tableau des coûts au dos de la carte de cette unité. Ce « Coût » est la valeur en point de l'unité partiellement détruite.

- ♦ S'il n'existe pas d'entrée « Plateaux de mouvement » qui corresponde au nombre restant de plateaux de mouvement pour cette unité, le joueur doit se reporter à la rangée d'un coût inférieure la plus proche dans le tableau. Ce nombre est la valeur en points de l'unité partiellement détruite.

- ♦ Si un joueur doit se reporter à « zéro », son unité rapporte zéro point, bien que les améliorations puissent toujours compter dans le score.

81.5 Pour chaque pion Objectif qu'un joueur possède, il gagne un nombre de points égal à la valeur visible dans le coin supérieur droit de la carte Objectif. Ces points sont ajoutés au score final.

Sujets connexes : Gagner et perdre, Pions Objectif, Unité

82 Second joueur

Le Second joueur est le joueur qui n'a pas le compteur de rounds.

Sujets connexes : Phase Finale, Premier joueur, Round

83 Symbole amélioration

Chaque symbole amélioration utilise le nom correspondant listé ci-dessous :

- ◆ Artéfact (🗡️)
- ◆ Champion (👑)
- ◆ Équipement (🛡️)
- ◆ Lourde (🏹)
- ◆ Héraldique (🏰)
- ◆ Musique (🎵)
- ◆ Entraînement (🏋️)
- ◆ Unique (👤)

Sujets connexes : Amélioration Figurine, Cartes Amélioration, Unité

84 Terrain

Un terrain est un obstacle. Durant la mise en place, les joueurs choisissent et placent dans la zone de jeu un certain nombre d'éléments de terrain qui sont déterminées par la carte Déploiement.



84.1 Si un élément de terrain a une valeur de contenance, une unité qui vient d'entrer en collision avec lui peut choisir d'entrer dedans et l'occuper.

- ◆ Une unité ne peut entrer dans un élément de terrain que de cette façon et si elle comprend un nombre de plateaux de mouvement inférieur ou égal à la valeur de contenance du terrain. Enfin, le terrain doit être actuellement inoccupé.

84.2 Pour entrer dans un élément de terrain, l'unité est retirée de sa position actuelle sur la zone de jeu et placée sur l'élément. Cette unité occupe dès lors ce terrain.

- ◆ Si une unité ne peut pas être placée sur le terrain ou ne peut pas physiquement être entièrement placée à l'intérieur, elle est placée à l'extérieur de la zone de jeu et on en retire une seule figurine afin de la placer sur le terrain et indiquer ainsi que l'unité l'occupe.
- ◆ Après qu'une unité a résolu tous les effets provenant de son entrée dans le terrain, son activation se termine aussitôt. Si elle a une action Bonus ou un autre effet à utiliser, ils sont annulés.

84.3 Tant qu'elle occupe un terrain, une unité peut effectuer toutes les actions et modificateurs de la façon habituelle à l'exception des actions Marche (🏃) et Repositionnement (🔄). Si une unité effectue une action Marche (🏃) et Repositionnement (🔄) alors qu'elle occupe un terrain, elle sort immédiatement de ce terrain.

84.4 Quand une unité sort d'un élément de terrain, cette unité est retirée de l'élément et placée sur la zone de jeu de façon à ce qu'une partie d'un des bords de l'unité soit au contact d'un des bords du terrain. Le bord en question dépend de l'action effectuée pour sortir du terrain.

- ◆ Si une unité sort d'un terrain en effectuant une action Marche (🏃), n'importe quelle partie du dos de l'unité doit être en contact avec le bord du terrain.
- ◆ Si une unité sort d'un terrain en effectuant une action Repositionnement (🔄), n'importe quelle partie du front ou d'un flanc de l'unité doit être en contact avec le bord du terrain.
- ◆ Quand une unité sort d'un élément de terrain cette unité ne peut pas chevaucher ou être au contact de n'importe quel autre obstacle.

84.5 Si une unité ne peut pas être placée en sortant, elle ne sort pas du terrain et les actions Marche (🏃) ou Repositionnement (🔄) échouent.

84.6 Quand on effectue une attaque à distance en occupant un élément de terrain, le point à partir duquel une unité mesure la portée et détermine sa ligne de vue peut se trouver n'importe où sur le bord de l'élément de terrain. Quand on détermine une ligne de vue, l'arc de tir de l'unité est ignoré. Ainsi, une unité peut tirer dans n'importe quelle direction.

84.7 Quand une unité est ciblée par une attaque à distance ou un autre effet tandis qu'elle occupe un élément de terrain, l'unité qui effectue l'attaque mesure la portée et détermine sa ligne de vue vers n'importe quel point du bord de l'élément de terrain.

84.8 Si n'importe quelle partie d'un plateau de mouvement d'une unité est au contact d'un élément de terrain qu'un ennemi occupe, le bord de cette unité qui est au contact du terrain est considéré comme étant au contact du front de l'unité ennemie.

- ◆ Une unité qui occupe un élément de terrain peut être engagée par n'importe quel nombre d'unités de cette manière en même temps.
- ◆ Quand une unité entre en collision avec un élément de terrain qu'un ennemi occupe, ces unités résolvent tous les effets de la collision comme si l'unité était entrée en collision avec l'ennemi.
- ◆ Quand une unité entre dans un élément de terrain avec lequel un ennemi est au contact, ces unités résolvent les effets d'une collision comme si l'unité était entrée en collision avec l'ennemi.
- ◆ Quand une unité sort d'un élément de terrain avec lequel l'ennemi est au contact, cela compte comme un désengagement : elle reçoit un pion Paniqué et subit les autres effets déclenchés par un désengagement.

84.9 Chaque élément de terrain a des règles spéciales qui représentent la manière dont il affecte la bataille. Ces règles sont représentées par des mots-clefs sur la carte Terrain de chaque élément de terrain. Les mots-clefs peuvent apporter des avantages aux unités occupantes, causer des effets à celles qui entrent en collision avec un terrain, ou changer la manière dont un élément de terrain interagit avec les règles du jeu. Les mots-clefs sont les suivants :

- ◆ **Couvert X** : quand une unité qui occupe ce terrain se défend contre une attaque à distance, elle augmente sa défense de X.
- ◆ **Élevé** : quand une unité qui occupe ce terrain mesure sa ligne de vue, elle ignore les autres unités et terrains.
- ◆ **Exposé** : quand une unité détermine sa ligne de vue, elle ignore ce terrain.
- ◆ **Fortifié X** : quand une unité qui occupe ce terrain se défend contre une attaque de mêlée, elle augmente sa défense de X.
- ◆ **Mortel X** : quand une unité entre en collision avec ce terrain, elle subit X dégâts.
- ◆ **Pénible X** : quand une unité entre en collision avec ce terrain, elle reçoit X pions Paniqué.

84.10 Chaque élément de terrain peut être Dangereux (👹) ou Défensif (🛡️). Ceci est listé sur la carte terrain, à côté des informations concernant cet élément de terrain ainsi que sur l'autre face de la tuile Terrain. Ces cartes et types sont utilisés pour déterminer quel terrain employer durant la mise en place.

Sujets connexes : Carte Déploiement, Collision, Mise en place, Obstacle

85 Test de moral

Les attaques et d'autres effets peuvent forcer une unité à subir un test de moral.

- 85.1 Quand une unité subit un test de moral, son adversaire pioche dans le paquet moral un nombre de cartes égal à la sévérité spécifiée dans l'effet qui a causé le test. Puis il choisit une des cartes piochées et en résout les effets.
- 85.2 Durant une attaque, la sévérité d'un test de moral est égale au nombre de symboles moral (☉) et de pions Paniqué dépensés.
 - ◆ Les pions Paniqué sont dépensés avant que les cartes ne soient tirées.
- 85.3 Seules les cartes Moral montrant un nombre de symbole moral inférieur ou égal à la sévérité du test de moral peuvent être résolues.
- 85.4 Il existe trois types de cartes Moral : Doute, Peur, et Confusion.
 - ◆ Un type de carte Moral n'a aucun effet inhérent. Cependant, certains effets peuvent s'y référer.
- 85.5 Dans le texte des cartes Moral, « L'unité » se rapporte à l'unité qui subit le test, tandis que « vous » se rapporte à l'adversaire de cette unité.
- 85.6 Après avoir résolu un test de moral, toutes les cartes piochées sont défaussées.

Sujets connexes : Défausser, Moral ☉

86 Timing

Chaque effet de jeu a un moment précis durant lequel il peut être résolu. Ce moment est généralement spécifié par l'effet, bien que certains effets utilisent les règles de « timing » plus spécifiques décrites dans cette section.

- 86.1 Un effet qui change le nombre de dés d'une réserve d'attaque est résolu durant l'étape « Lancez les dés » d'une attaque.
- 86.2 Un effet qui modifie les dés ou ajoute des symboles à la réserve d'attaque est résolu durant l'étape « Modifiez les dés » d'une attaque.
- 86.3 Les effets de boost (↗) sont des effets qui peuvent être résolus durant l'étape « Dépensez les boost » d'une attaque.
- 86.4 Une capacité de compétence (☞) peut être résolue une fois quand une unité effectue une action Compétence (☞).
- 86.5 Un effet « Quand » advient au moment où l'événement spécifié arrive et ne peut plus se produire pour cette occurrence de l'événement.
- 86.6 Un effet « Tant que », « En attaque » ou « En défense » est un effet qui dure pour la durée entière de l'événement spécifié.
- 86.7 Un effet « Avant » advient immédiatement avant l'événement spécifié et ne peut plus se produire pour cette occurrence de l'événement.
- 86.8 Un effet « Après » advient immédiatement après l'événement spécifié et ne peut plus se produire pour cette occurrence de l'événement.
- 86.9 Si deux (ou plus) effets d'un joueur ont le même timing, ce joueur peut les résoudre dans n'importe quel ordre.
- 86.10 Si les deux joueurs ont des effets avec le même timing, le Premier joueur résout ses effets en premier.



- 86.11 Résoudre l'effet d'une carte Amélioration est optionnel, sauf s'il en est spécifié autrement.

Sujets connexes : Attaques, Capacités, Premier joueur, Modifier les dés

87 Touche ✨

Une touche (✨) est un symbole de dé qui permet à l'attaquant d'infliger des dégâts durant une attaque.

- 87.1 Pour chaque symbole (✨), que l'attaquant dépense durant une attaque, le défenseur subit une quantité de dégâts égale à la menace de l'attaquant.

Sujets connexes : Attaque, Dégâts

88 Unité

Une unité consiste en un, ou plusieurs plateaux de mouvement connectés, les figurines insérées sur ces plateaux, un outil de commandement, et une carte Unité. Tout le matériel d'une unité doit correspondre au type de cette unité.

- 88.1 Chaque unité a un symbole de type d'unité dans le coin inférieur gauche de sa carte Unité. Ce symbole indique le type de l'unité et est utilisé pour déterminer de quel type de plateau de mouvement il faut se servir. Il existe trois types d'unité : infanterie (♟), cavalerie (♞) et siège (♖).

- 88.2 Les bords les plus à l'extérieur des plateaux de mouvement connectés d'une unité sont les bords de cette unité.

- ◆ Toutes les figurines dans une unité doivent faire face à la même direction. Le bord auquel les figurines font face est le front. Le bord opposé est le dos, et les deux autres bords sont les flancs.

- 88.3 Les poses de certaines figurines peuvent s'étendre au-delà du plateau de mouvement d'une unité. Pour cette raison, les figurines n'affectent pas les règles de portée, de ligne de vue et de déplacement.

Sujets connexes : Activation, Déplacement, Ligne de vue, Portée

89 Virage ↗

Un virage est un modificateur Déplacement qui altère le gabarit de déplacement qu'une unité utilise habituellement pour effectuer une action Marche (♟) ou Repositionnement (♞).

Sujets connexes : Marche ♟, Modificateur Déplacement, Repositionnement (♞)

90 Vitesse

Vitesse est une valeur visible sur toutes les actions Marche (♟) et Repositionnement (♞). Elle détermine quel gabarit de déplacement une unité utilise pour effectuer son déplacement.

- 90.1 La vitesse peut être augmentée ou diminuée par les modificateurs et d'autres effets.
- 90.2 Si la vitesse d'une action est réduite à zéro ou moins, le déplacement est annulé et l'unité reste stationnaire.
- 90.3 Si la vitesse d'une action est augmentée au-delà de la plus grande valeur imprimée sur les gabarits de déplacement du type correspondant, l'unité utilise le gabarit le plus grand du type correct à la place.

Sujets connexes : Déplacement, Marche ♟, Repositionnement (♞)

91 Zone de déploiement

La zone de déploiement d'un joueur est la portion de la zone de jeu dans laquelle il est autorisé à placer ses unités au début de la partie.

91.1 Les zones de déploiement sont spécifiées par la carte Déploiement choisie durant l'étape « Choisissez les cartes Déploiement et Objectif » de la mise en place.

- ◆ Après avoir choisi la carte Déploiement, les joueurs marquent les Zones de Déploiement en plaçant les marqueurs de déploiement à chaque coin de la zone de déploiement à l'intérieur de la zone de jeu.

91.2 Chaque joueur doit déployer chacune de ses unités à l'intérieur de la zone de déploiement qui correspond à sa zone colorée (rouge ou bleue).

- ◆ Chaque unité doit être intégralement déployée dans une zone de déploiement valide.

Règles optionnelles

Avant de commencer une partie, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour utiliser une ou plusieurs des règles optionnelles suivantes :

Jeu en équipe

Runewars : le Jeu de Figurines est conçu pour deux joueurs, mais on peut en profiter en étant plus nombreux. Pour jouer avec un plus grand groupe de joueurs, divisez-le en deux équipes aussi égales que possibles.

En utilisant les règles de construction d'armée présentées page 3 de ce guide, chaque équipe construit une seule armée avec la même valeur en points, sans prendre en compte le nombre de joueurs dans cette équipe. Chaque joueur prend le contrôle exclusif d'une ou plusieurs unités parmi celles de son équipe et prend toutes les décisions pour cette unité, ce qui comprend régler l'outil de commandement, effectuer les actions, dépenser les bénédictions etc. Les capacités qui affectent les unités alliées affectent toutes les unités de l'équipe, indépendamment de qui est son propriétaire.

Les joueurs gagnent ou perdent ensemble en tant qu'équipe. Il est possible que toutes les unités d'un joueur soient détruites, mais que son équipe gagne tout de même en détruisant toutes les unités de l'équipe ennemie ou en ayant le plus haut score à la fin de la partie.

Durant la partie, les joueurs peuvent discuter et préparer des stratégies ensemble, mais doivent le faire en public (c'est-à-dire que leurs adversaires peuvent les entendre et comprendre leur discussion). Tous les joueurs d'une même équipe peuvent voir les sélections sur les outils de commandement de leurs partenaires.

- ◆ Si une unité ne peut pas tenir entièrement dans une zone de déploiement, l'unité doit être déployée de manière à ce que son dos soit au contact du bord de 180 cm de la zone de jeu qui se trouve à l'intérieur de la zone de déploiement.
- ◆ Si une unité ne peut pas être déployée, elle est détruite.

Sujets connexes : Cartes Déploiement, Zone de jeu

92 Zone de jeu

La zone de jeu est une zone définie de surface plane sur laquelle sont placés les unités, les terrains, et le reste du matériel de jeu.

La zone de jeu recommandée pour une partie utilisant seulement la boîte de base est de 90 cm x 90 cm. Pour une partie à 200 points elle est de 90 cm x 180 cm.

92.1 Les bords de la zone de jeu et tout ce qui se trouve à l'extérieur sont traités comme des obstacles.

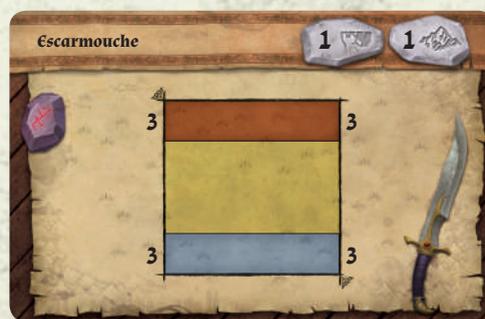
Sujets connexes : Mise en place, Obstacles

Escarmouche

Si les joueurs cherchent une alternative plus rapide à une véritable bataille de **Runewars : le Jeu de Figurines**, ils peuvent jouer une bataille d'escarmouche. Une telle bataille est plus rapide et mobile, les personnages sont plus importants et chaque touche peut être le tournant du combat.

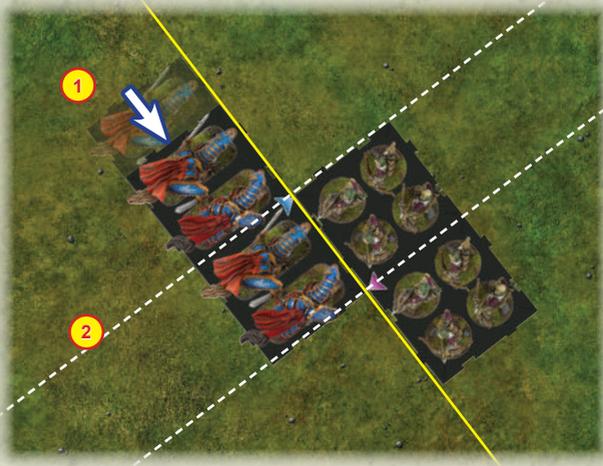
Pour jouer une escarmouche, les joueurs créent des armées avec une valeur totale de 100 points en suivant les règles de construction d'armée de la page 3 de ce guide. Puis ils doivent suivre les règles normales pour la mise en place et jouer avec les exceptions suivantes :

Au moment du choix des cartes Objectif et Déploiement, réduisez de moitié la valeur en points de la carte Objectif (arrondir au supérieur), et remplacez toutes les cartes de Déploiement par l'image suivante :



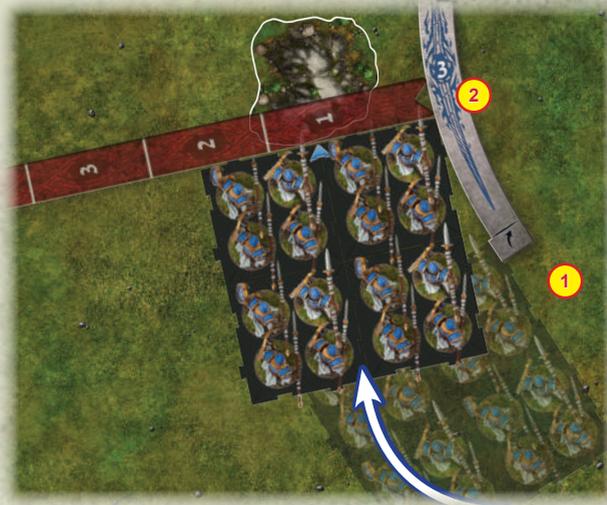
Schémas

Aligner les plateaux de mouvement



1. La Cavalerie Assermentée entre en collision avec les Archers Réanimés et glisse le long du bord en contact pour faire face.
2. La Cavalerie Assermentée s'arrête quand la jointure entre ses deux plateaux de mouvement est alignée avec le flanc des Archers Réanimés. Les unités sont alignées.

Alignement de la règle des portées



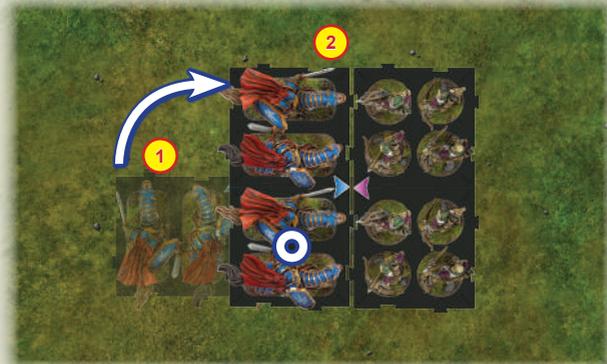
1. Les Piquiers entrent en collision avec un affleurement rocheux en effectuant une marche (♣).
2. Pour s'assurer que le front des Piquiers est perpendiculaire au gabarit de déplacement, les joueurs placent la règle des portées contre le gabarit de déplacement, et alignent le front des Piquiers avec la règle des portées.

Rapprochement



1. Un plateau de mouvement des Réanimés a été retiré, et de ce fait la Cavalerie Assermentée n'est plus engagée.
2. La Cavalerie Assermentée se rapproche en effectuant un repositionnement (♣) à vitesse 1 pour combler l'espace laissé par le plateau de mouvement retiré.

Reformation en étant engagé



1. La Cavalerie Assermentée est débordée par les Archers Réanimés et effectue une reformation (♣).
2. La Cavalerie Assermentée pivote autour de l'axe central de son plateau de mouvement de droite afin que son front soit maintenant au contact avec les Archers Réanimés.

Index

Cet index se réfère à des numéros de paragraphes plutôt qu'à des numéros de pages. Les numéros listés après chaque entrée correspondent aux numéros des paragraphes du glossaire. Les informations importantes concernant une entrée peuvent être trouvées dans le paragraphe qui partage ce numéro ou dans un des points importants suivant ce paragraphe (ceux précédés d'une puce).

- A**
 Action Bonus, 2.0
 Action annulée, 2.2
 Effectuer, 3.3
 Actions, 1.0
 Activation, 3.0
 Attaque à distance, 10.0
 Attaque de mêlée, 11.0
 Compétence, 27.0
 Marche, 50.0
 Non sélectionnée, 62.2
 Posture, 68.0
 Ralliement, 72.0
 Reformation, 76.0
 Repositionnement, 77.0
 Sélectionner, 1.2
 Symbole, 1.1–1.3
 Activation, 3.0
 Effectuer une action, 3.2
 Effectuer une action bonus, 3.3
 Faire face, 3.6
 Révéler l'outil de commandement, 3.1
 Ajouter
 Dés, 56.2
 Symboles, 56.4
 Aligné, 44.1
 Schéma, cf. page 22
 Allié, 5.0
 Amélioration Figurine, 6.0
 Assigner les dégâts, 6.4
 Défense, 33.3, 33.4
 Destruction, 6.7
 Équiper, 6.3
 Précision, 69.1
 Silhouette, 6.1
 Annulé, 7.0
 Action bonus, 2.2
 Après, 86.8
 Arc de tir, 8.0
 Ligne de vue, 8.3
 Lignes, 8.2
 Plateaux de mouvement, 8.1
 Artefact, 83.0
 Assigner
 Blessures, 14.1
 Dégâts damage, 38.1
 Précision, 9.7
 Assommé, 45.1
 Attaquant, 9.12
 Attaque, 9.0
 Assigner les précisions, 9.7
 Choisir un profil d'attaque, 9.1
 Choisir une cible, 9.2
 Dépenser des boost, 9.6
 Dépenser des coups mortels, 9.8
 Dépenser des touches, 9.9
 Lancer les dés, 9.3
 Modifier les dés, 9.5
 Profil d'attaque, 71.0
 Reconfigurer, 9.10
 Relance des rangs supplémentaires, 9.4
 Résoudre le moral, 9.11
 Attaque à distance, 10.0
 Capacités, 19.2
 En étant engagé, 10.2
 Menace, 51.2
 Profil d'attaque, 71.0
 Attaque de mêlée, 11.0
 Capacités, 19.1
 Charge, 23.3
 Menace, 51.1
 Profil d'attaque, 71.0
 Au-delà (portée), 67.6
 Augmentation, 12.0
 Avant, 86.7
 Axe central, 76.1
- B**
 Bénédiction, 13.0
 Blessures, 14.0
 Coup mortel, 29.1
 Figurine retirée, 14.3
 Pions, 14.4
 Plateaux de mouvement détruits, 14.6
 Seuil, 14.2, 14.3
 subir, 14.1
 Boost, 15.0
 Attaque à distance, 15.3
 Attaque de mêlée, 15.3
 Boost « + », 15.2
 Capacités, 19.3
 Dépenser, 9.6
 Bord au contact, 41.3
 Brutal, 58.1
- C**
 Cadran d'action, 61.0
 Cadran de modificateur, 61.0
 Capacités, 19.0
 Boost, 15.0
 Symbole à distance, 19.2
 Symbole compétence, 19.4
 Symbole mêlée, 19.1
 Cartes
 Cartes Amélioration, 20.0
 Cartes Déploiement, 21.0
 Cartes Moral, 85.0
 Cartes Objectif, 22.0
 Cartes Unité, 88.0
 Cartes Amélioration, 20.0
 Défausser, 31.1
 Équiper, 20.1, 20.2
 Faction, 20.7
 Redresser, 20.5
 Symboles, 83.0
 Type d'unité, 20.6
 Cartes Objectif, 22.0
 Choisir, 22.1
 Durant la partie, 22.2
 Fin de partie, 22.2
 Gagner un pion Objectif, 22.3
 Mise en place, 22.2
 Points, 22.4
 Champion, 83.0
 Changer les dés, 56.4
 Charge, 23.0
 Attaque de mêlée, 23.3
 Entrer en collision avec l'ennemi, 23.1
 Lors d'une charge, 23.4
 Pas de collision, 23.2
 Chevauchement, 25.0
 Collision, 25.1
 Gabarit, 25.3
 Reformation, 25.2
 Collision 26.0
 Avec l'ennemi, 26.1
 Avec le terrain, 84.1
 Durant une charge, 23.1–23.3
 Faire Face, 44.2–44.5
 Compétence, 27.0
 Capacités, 19.4
 Confusion, 85.4
 Connecteur
 Collision, 35.3
 Ligne de vue, 49.1
 Construction d'armée, cf. page 3
 Coup mortel, 29.0
 Assigner, 29.2
 Dépenser, 9.8
 Couvert, 84.9
- D**
 Dans (portée), 67.6
 Débordement, 30.0
 Bords, 30.1
 Flancs partagés, 30.2
 Défausser, 31.0
 Cartes Amélioration, 31.1
 Cartes Moral, 31.2
 Pions, 31.3
 Défendre, 32.0
 Amélioration Figurine, 32.2
 Durée, 32.1
 Défense, 33.0
 Amélioration Figurine, 33.3–33.4
 Dégâts, 38.1
 Modificateur, 33.2
 Défenseur, 9.12
 Dégâts, 38.0
 Assigner, 38.1–38.6
 Blessures, 38.1
 Dégâts restants, 38.6
 Précision, 38.5
 Touche, 87.1
 Dépenser, 34.0
 Symboles des dés, 34.1, 34.2
 Déplacement, 35.0
 Collision, 35.3
 Direction, 35.4
 Gabarit, 35.1–35.2
 Mesure préalable, 52.2
 Modificateurs, 55.0
 Vitesse, 90.0
 Déploiement, 21.0
 Cartes, 21.0
 Terrain, 21.2
 Unités déployées, 91.2
 Zone, 91.0
 Désengager, 77.4
 Pendant le repositionnement, 77.5
 Détruit, 37.0
 Cartes Amélioration, 37.2
 Unité, 37.1
 Doute, 85.4
- E**
 Effectuer une action, 3.2
 Effet alternatif, 13.3
 Dépenser, 34.0
 Élevé, 84.9
 Élimination, 39.0
 Gagner, 39.1
 En arrière (déplacement), 35.4
 En attaque, 86.6
 En défense, 86.6
 Énergie, 40.0
 Instable, 33.5
 Lancer, 40.1–40.2
 Naturelle, 33.5
 Réserve, 40.3
 Runes, 40.5–40.6
 Stable, 33.5
 Engagement, 41.0
 Alliés, 41.2
 Attaque à distance, 10.2
 Bord au contact, 41.3
 Désengagé, 41.5
 Marche, 50.2
 Rapprochement, 41.4
 Reformation, 76.2
 Terrain, 84.7
 Unités multiples, 41.1
 Enlever
 Dés, 56.2
 Symbole, 56.4
- E**
 Ennemi, 42.0
 Entrer dans un terrain, 84.1–84.2
 Entraînement, 83.0
 Équipement, 83.0
 Équiper, 20.1
 Amélioration figurine, 6.1
 Escarmouche, cf. page 21
 Exposé, 84.9
- F**
 Faction, 43.0
 Faire face, 44.0
 Collisions multiples, 44.4
 Durant une collision, 44.5
 En arrière, 44.3
 En s'activant, 3.6
 Enter en collision avec un coin, 44.2
 Sur les côtés, 44.3
 Fléaux, 45.0
 Dépenser, 34.0
 Effet alternatif, 13.3
 Ralliement, 72.0
 Fortifié, 84.9
- G**
 Gabarit, 35.1–35.3
 Gagner, 46.0
 Élimination, 39.1
 Score, 46.2, 46.3
- H**
 Héraldique, 83.0
- I**
 Immobilisé, 45.1
 Impact, 58.2
 Incliner, 47.0
 Capacités, 19.6
 Cartes ciblées, 47.5
 Ralliement, 47.3
 Inébranlable, 58.6
 Inefficace, 45.1
 Initiative, 48.0
 Activation, 48.3
 Déclarer, 62.1
 Déterminer, 48.1, 48.2
 Même valeur, 48.4
 Premier joueur, 70.2
 Inspiration, 13.1
 Ralliement, 72.1
- J**
 Jeu en équipe, cf. page 21
- L**
 Lancer, 40.1, 40.2
 Ligne de vue, 49.0
 Arc de tir, 8.3
 Déterminer, 49.1
 Obstacles, 60.2
 Terrain, 84.6, 84.7
 Lors d'une charge, 23.4
 Lourde, 83.0
- M**
 Marche, 50.0
 En étant engagé, 50.2
 Modificateur, 50.1
 Menace, 51.0
 Attaque à distance, 51.2
 Attaque de mêlée, 51.1
 Touche, 51.3
 Mesure préalable, 52.0
 Déplacement, 35.2
 Portée, 52.1
 Mesurer, 67.3–67.6
 Mise en place, cf. page 4
- M**
 Modificateurs, 54.0
 Actions bonus, 2.0
 Augmentation, 12.0
 Charge, 23.0
 Charge virante, 24.0
 Défendre, 32.0
 Posture, 68.0
 Roue, 79.0
 Sélectionner, 54.2
 Virage, 89.0
 Vitesse, 90.2
 Modifier les dés, 56.0
 Ajouter des dés, 56.2
 Ajouter des symboles, 56.4
 Changer des dés, 56.4
 Enlever des dés, 56.2
 Enlever des symboles, 56.4
 Étape de l'attaque, 9.5
 Moral, 57.0
 Attaques à distance, 10.3
 Cartes, 85.3–85.5
 Résoudre, 9.11
 Sévérité, 85.1
 Test, 85.0
 Types, 85.4
 Unités alliées, 10.3
 Mortel, 84.9
 Mots-clefs, 58.0
 Brutal, 58.1
 Impact, 58.2
 Inébranlable, 58.6
 Occurrences multiples, 58.7–58.8
 Précis, 58.3
 Régénération, 58.4
 Résistant, 58.5
 Terrain, 84.9
 Musique, 83.0
- O**
 Obstacle, 60.0
 Collision, 35.3
 Ligne de vue, 60.2
 Unités alliées, 60.3
 Occuper, 84.2, 84.3
 Outil de commandement, 61.0
 Cadran d'action, 61.1
 Cadran de modificateur, 61.1
 Placer, 63.1
 Révéler, 3.1
 Support dorsal, 61.2
- P**
 Paniqué, 45.1
 Charge, 23.2
 Collision, 26.1
 Pénible, 84.9
 Perdre, 46.0
 Peur, 85.4
 Phase d'Activation, 62.0
 Ordre d'activation, 62.1
 Phase de Commandement, 63.0
 Fin, 63.2
 Placer l'outil de commandement, 63.1
 Phase Finale, 64.0
 Pions Bénédiction, 13.0
 Pions Blessure 14.0
 Pions Fléau, 45.0
 Pions Identification d'unité, 65.0
 Assigner, 65.1–65.3
 Couleur, 65.4
 Pions Objectif, 22.3
 Pivoter, 76.1–76.2
 Plateaux de mouvement, 88.0
 Bords, 88.2
 Détruit, 37.0

- Engagement, 41.0
Portée, 67.0
Au-delà, 67.6
Dans, 67.6
Mesure, 67.3–67.5
Mesure préalable, 52.1
Sections, 67.1–67.2
Sur, 67.6
Posture, 68.0
Blanc, 68.3
Modificateurs, 68.2
Sélectionner, 68.1
Précis, 58.3
Précision, 69.0
Assigner, 9.7
Dégâts, 69.4
Premier joueur, 70.0
Compteur de rounds, 80.2
Initiative, 70.2
Relancer l'énergie, 70.3
Simultané, 70.1
- Q**
Quand, 86.5
- R**
Ralliement, 72.0
Inspiration, 72.1
Rangs, 73.0
Arrière, 73.1
Assigner les dégâts, 38.3
Complet, 73.2
Frontal, 73.1
Partiel, 73.3
Relance, 9.4
Rapprochement, 74.0
Déclencher, 41.4
Engagement multiple, 74.2
Résoudre, 74.1
Schéma, cf. page 22
Redresser, 47.2
Ralliement, 72.0
Reformation, 76.0
En étant engagé, 76.2
Axe central, 76.1–76.2
Régénération, 58.4
Règle des portées
Aide au positionnement, 35.3
Faire face, 44.2
Portée, 67.0
Règle, 67.1
Schéma de positionnement, cf. page 22
Repositionnement, 77.0
Désengager, 77.4
En étant engagé, 77.2
Modificateur, 77.1
Rapprochement, 74.1
Repositionner, 77.3
Réserve, 78.0
Résistant, 58.5
Retirer des figurines, 14.3
Roue, 79.0
Round, 80.0
Compteur, 80.2
Fin de partie, 80.3
Numéro, 80.1
Runes, 40.5–40.6
Runes actives, 40.4

- S**
Score, 81.0
Calcul, 81.2–81.5
Égalité, 46.3
Gagner, 81.1
Objectifs, 22.2–22.4
Pions Objectif, 81.5
Unités partiellement détruites, 81.4
Se repositionner, 77.3
En se désengageant, 77.5
Second joueur, 82.0
Sections (porté), 67.1
Seuil de blessure, 14.2
Amélioration figurine, 6.4
Sévérité, 85.1–85.3
Sortir d'un Terrain, 84.3–84.5
Sur (portée), 67.6
Sur les côtés (déplacement), 35.4
Symboles
Boost, 15.0
Coup mortel, 29.0
Dépenser, 34.0
Moral, 57.0
Précision, 69.0
Touche, 87.0

- T**
Tableau des coûts Améliorations, 20.0
Score, 81.4
Tant que, 86.6
Terrain, 84.0
Attaque à distance, 84.6, 84.7
Couvert, 84.9
Dangereux, 84.10
Défensif, 84.10
Élevé, 84.9
Engagement, 84.8
Entrer, 84.1
Exposé, 84.9
Fortifié, 84.9
Mortel, 84.9
Mots-clefs, 84.9
Obstacles, 60.1
Occuper, 84.1–84.8
Pénible, 84.9
Sortir, 84.3–84.5
Timing, 86.0
Après, 86.8
Avant, 86.7
Boost, 86.3
Changer le nombre de dés, 86.1
Compétence, 86.4
En attaque, 86.6
En défense, 86.6
Limite d'unité unique, 59.2
Même timing, 86.9, 86.10
Modifier les symboles, 86.2
Tant que, 86.6
Quand, 86.5
Touches, 87.0
Dégâts, 87.1
Dépenser, 9.9
Menace, 51.3
- U**
Unique, 59.0
Améliorations, 83.0
Unités, 88.0
Alliées, 5.1
Bords, 88.2
Déploiement, 91.2
Détruites, 37.1
Obstacles, 60.1
Pions Identification d'unité, 65.1
Type, 88.1
- V**
Vers l'avant, 35.4
Virage, 89.0
Charge virante, 24.0
Vitesse, 90.0
Augmentation au-delà du maximum, 90.3
Changement, 90.1
Modificateur Déplacement, 55.2
Zéro, 90.2
Vous, 20.4
- Z**
Zone de jeu, 92.0
Bords, 60.1

Crédits

Conception du Jeu : Andrew Fischer

Développements additionnels : Frank Brooks et Alex Davy, avec Katie Berger et Andrew Wyshock

Producteur : Michael Gernes

Conception graphique : Chris Beck, Evan Simonet et Michael Silsby

Responsable conception graphique : Brian Schomburg

Écriture additionnelle et schémas : John Shaffer

Écriture technique et édition : Adam Baker

Relecture : David Hansen et Molly Glover

Développeur principal du Guide du Monde de Runebound : Katrina Ostrander

Écriture et développements additionnels du Guide du Monde de Runebound : Craig Gallant, Michael Gernes, Christian T. Petersen, Ian Price et Sam Stewart

Édition et relecture du Guide du Monde de Runebound : Christine Crabb, Molly Glover, Andrew Navaro et Katrina Ostrander

Univers de Runebound créé par : Christian T. Petersen et Darrell Hardy

Équipe histoire de Runebound : Daniel Lovat Clark, Kara Centell-Dunk, Nathan Hajek, et Katrina Ostrander

Responsable de l'équipe histoire de Runebound : Andrew Navaro

Illustration de couverture : Jordan Kerbow et Taylor Ingvarsson

Illustrations intérieures : Jared Blando, Alberto Bontempi, Yoann Boissonnet, Dimitry Burmak, Anna Christenson, Dinodrawing, Carolina Eade, Nicholas Gregory, Johan Grenier, Jordan Kerbow, Sam Lamont, David Nash, Dan Scott, Stephen Somers, et Wibben

Direction artistique : Taylor Ingvarsson

Responsable direction artistique : Andy Christensen

Sculpture des figurines : Gary Storkamp, Niklas Norman, David Ferreira, Bexley Andrajack et Robert Brantseg

Responsable jeux de figurines : John Shaffer

Peinture des figurines : John Shaffer, Tim Flanders et Bexley Andrajack

Responsable sculpture : John Franz-Wichlacz

Photographie : Ryan Thompson

Coordinateur projet : Mark Larson

Coordination de la production : Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren et Johanna Whiting

Responsables de la production : Megan Duehn et Jason Beaudoin

Producteur exécutif : Michael Hurley

Designer exécutif : Corey Konieczka

Directeur créatif : Andrew Navaro

Éditeur : Christian T. Petersen

Traduction : Pierrick Garry

Relecture : Marc Boualam, Gregory Penne, Dadajef

Responsable Éditorial : Stéphane Bogard

Remerciements spéciaux à Ben Bottorf, Boyd Bottorf, Katie Berger, Sam McGrath, Y. Paul Sussman, et Andrew Wyshock

Testeurs : Heath Addis, T.J. Allred, Daniel Auvil, Adam Baker, Christine Berger, Katie Berger, Jeff Bibbs, Boyd Bottorff, Benjamin Bottorff, Max Brooke, Frank Brooks, Kevin Bruins, Federico Castelo, Vanina Castelo, Alex Davy, Charles Denison, Eric Donovan, Pablo Espinosa, Gina Evans, Robert Evans, Petra Exnarova, Tim Flanders, Dwight Gawehn, Mike Gerold, David Green, Candice Green, Joe Grim, Nicholas Hanning, Justin Hoeger, Tim Huckelbery, Steven Isaacs, Evan Johnson, Nathan Karpinski, Keesjan Kleef, Brendon Lam, Federico Martinez, Pim Mauve, Sam McGrath, Spencer Palmer, Taylor Palmer, Tom Parry, Mich Pearson, Al Peffers, Jake Rudquist, Matthew Rudquist, John Shaffer, Sam Stewart, Y Paul Sussman, Eteri Svanidze, Stephen Thackston, Nikki Valens, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, Jeff Welder, Chris Weyer, et Andrew Wyshock

© 2016 Fantasy Flight Games. Runewars et Fantasy Flight Supply sont ™ de Fantasy Flight Games. Runebound, Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodée, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

RUNEWARS

LE JEU DE FIGURINES



FAQ de Tournoi

Résumé des changements dans cette version

Version 1.1.0 / En vigueur dès le 25/10/2017

- Errata, page 2
- Clarifications de Cartes, page 4
- Règles d'Extensions, page 3
- FAQ, pages 5-7

Errata

Cette section inclut les errata de règles et de cartes de *Runewars: le Jeu de Figurines*.

Livret d'Apprentissage

Les errata suivants s'appliquent à la version du Livret d'Apprentissage fournie dans la *Boîte de Base*.

Cartes Objectif, page 15

Le troisième paragraphe de cette section devrait dire :

« Si une carte Objectif a une instruction de « Mise en place », les joueurs doivent la résoudre durant l'étape « Résolvez les Objectifs » des instructions de Mise en Place (voir page 4 du Guide de Référence). »

Règles à ne pas Oublier, page 24

Le quatrième point de cette section devrait dire :

« Les cartes inclinées ne sont redressées que quand l'unité équipée effectue une action Ralliement (🏹) ou dépense un pion Inspiration. »

Guide de Référence

Les errata suivants s'appliquent à la version du Guide de Référence fournie dans la *Boîte de Base*.

Ligne de Vue, page 13, section 49

Le premier paragraphe de cette section devrait dire :

« Pour effectuer une attaque à distance (🏹) ou résoudre un autre effet à distance qui nécessite une ligne de vue, une unité doit avoir une ligne de vue sur sa cible. »

Menace, page 14, section 51.1

Le second point devrait être remplacé par le suivant, assorti de ses « sous-puces » :

- ♦ « Si l'attaquant dispose d'un rang partiel, la menace est calculée en fonction de ses bords au contact de la manière suivante :
- ◇ **Flanc** : si le défenseur ne touche **aucun** plateau de mouvement du rang partiel de l'attaquant, la menace l'attaquant pour ce bord est égale au nombre total de ses rangs pleins. Sinon, elle correspond au nombre total de ses rangs (y compris le partiel).
- ◇ **Dos** : si le défenseur touche **uniquement** des plateaux de mouvement du rang partiel, la menace de l'attaquant pour ce bord est égale au nombre de plateaux de mouvement dans son rang partiel. Sinon, elle correspond au nombre de plateaux de mouvement sur son front. »

Modifier les Dés, page 14, section 56.4

Le premier paragraphe de cette section devrait dire :

« Les capacités qui ajoutent des icônes aux résultats du lancer sont résolues avant celles qui changent le résultat des dés. Et celles qui changent le résultat des dés sont résolues avant les capacités qui retirent des icônes : »

Reformation, page 17, sections 76 et 76.2

Le premier paragraphe de cette section devrait dire :

« Reformation (🔄) est une action. Quand une unité effectue une action Reformation (🔄), cette unité peut être soulevée, pivotée et placée sur la zone de jeu dans n'importe quelle direction à condition que son axe central reste au même endroit et que l'unité ne chevauche ou n'entre en contact avec aucun obstacle qu'elle ne touchait pas déjà. »

Le second paragraphe de la section 76.2 (page 18) devrait dire :

« L'unité active ne peut pas être au contact d'une nouvelle unité ennemie ou d'un nouvel autre obstacle. »

Terrain, page 19, section 84.9

Le point « Exposé » devrait dire :

« **Exposé** : quand une unité détermine sa ligne de vue, elle ignore ce terrain si ce n'est pas vers lui qu'elle mesure sa ligne de vue. »

Test de Moral, page 20, section 85.7

La section 85.7 devrait être ajoutée :

« Lorsque le paquet Moral est vide, mélangez la pile de défausse afin de constituer un nouveau paquet Moral face cachée. »

Timing, page 20, section 86.11

La section 86.11 devrait être supprimée. Auparavant, elle indiquait :

« Résoudre l'effet d'une carte Amélioration est optionnel, sauf s'il en est spécifié autrement. »

Règles d'Extensions

Les errata suivants s'appliquent aux règles introduites dans les extensions.

Conditions

Le premier point devrait être déplacé pour apparaître en dernier et dire :

« Si l'effet d'une carte appartenant à un joueur contraint une unité à recevoir une condition unique mais que l'effet de la carte de ce joueur avait précédemment infligé cette condition à une autre unité, l'ancien exemplaire de la condition est défaussé avant que la nouvelle unité ne reçoive cette condition. »

Cartes Amélioration

Tir à Bout Portant

Dans l'extension Archers Réanimés, le premier paragraphe de cette carte Amélioration devrait dire :

Vous pouvez effectuer cette 🏹 tant que vous êtes engagé. »



Cartes Terrain

Fissure Dimorienne

Dans l'extension Elfes Latari, l'effet de cette carte Terrain (section Fissure Dimorienne) devrait dire :

« Avant chaque Phase Finale, chaque unité à portée 1 subit 1 blessure. »



Clarifications de Règles

Cette section inclut des clarifications supplémentaires à propos de certaines règles de *Runewars: le Jeu de Figurines*.

Information Ouverte, Dérivée et Cachée

Information Ouverte

Une information ouverte consiste en tout ce qui a trait au jeu, à l'état de la partie ou aux unités disponibles pour tous les joueurs. Cela inclut les cartes Moral face visible, tout pion important, l'objectif et le déploiement choisis, les cartes Amélioration défaussées, ainsi que toute autre information continuellement accessible à tous les joueurs.

Les joueurs ont tous accès aux informations ouvertes et ne peuvent ni les dissimuler à un adversaire, ni omettre d'en mentionner des détails spécifiques. Un joueur doit permettre à son adversaire de trouver l'information par lui-même s'il cherche à le faire.

Information Dérivée

Une information dérivée consiste en tout ce qui a trait au jeu, à l'état de la partie ou aux unités disponibles que tous les joueurs ont eu l'opportunité de découvrir à travers des effets de carte/jeu ou grâce à la déduction depuis une information ouverte. Cela inclut le score actuel de chaque joueur, le nombre d'exemplaires d'une carte Moral particulière qu'il reste dans un paquet Moral, l'unité à laquelle appartient un outil de commandement, etc.

Une information dérivée peut être signalée par l'utilisation d'un pion ou d'un autre indicateur afin que les joueurs s'en souviennent. Un joueur ne peut ni déformer une information dérivée, ni dissimuler l'information ouverte nécessaire pour découvrir l'information dérivée qui en découle.

Si une information dérivée dépend de la précédente décision ou action d'un joueur, ce dernier doit répondre honnêtement lorsqu'il est interrogé à propos de cette décision ou action. Par exemple, Steph nomme son unité Piquiers à la mise en place de l'objectif Prime. Au cours d'un round ultérieur, Bryan oublie quelle unité avait été choisie et pose la question à Steph. Cette dernière doit lui répondre honnêtement et nommer l'unité qu'elle avait sélectionnée pour cet objectif.

Information Cachée

Une information ouverte consiste en tout ce qui a trait au jeu, à l'état de la partie ou aux unités non disponibles pour au moins un joueur. Cela inclut les cartes Moral face cachée (même si elles étaient auparavant face visible), les outils de commandement non révélés, les cartes dans le paquet Moral, etc.

Un joueur ne peut découvrir d'information cachée sans l'aide d'un effet de jeu/règle ou la communication verbale de cette information par un autre joueur. Toutefois, si un joueur qui a accès à une information cachée à propos de la partie ou d'une carte choisit de la partager oralement avec son adversaire, il n'est pas obligé de dire la vérité.

Règles d'Extensions

Cette section compile les règles d'extensions introduites dans *Runewars: le Jeu de Figurines*.

Ajouter des Plateaux de Mouvement

Lorsqu'un plateau de mouvement est ajouté à une unité, un nouveau plateau du même type est connecté à cette unité.

- Quand on ajoute un plateau complet à une unité, une figurine correspondant à la carte de cette unité est glissée dans chaque emplacement vide de ce plateau.
- Si l'ajout d'un plateau à une unité devrait entraîner le chevauchement d'un obstacle par cette unité, le plateau ne peut pas y être ajouté.
- Lorsqu'un plateau est ajouté à une unité, il doit y être connecté de manière à se trouver sur son rang arrière.
 - ♦ Si une unité compte moins de 4 rangs et que son rang arrière est complet, le plateau ajouté peut être connecté à son dos afin de créer un nouveau rang pour cette unité.
 - ♦ Si l'unité dispose de 4 rangs complets de plateaux, il est impossible d'y ajouter un autre plateau.

Conditions

Chaque Condition qu'une unité reçoit est symbolisée par un pion placé à côté d'elle dans la zone de jeu. Elle est également représentée par une carte qui explique son effet et qui doit être placée près des Améliorations de l'unité.



Pion
Condition

- Quand une condition est défaussée, défaussez la carte Condition et le pion. Ceci fait, l'effet de la condition se termine.
- Une unité ne peut pas recevoir une condition qu'elle possède déjà.
- Si l'effet d'une carte appartenant à un joueur contraint une unité à recevoir une condition **unique** mais que l'effet de la carte de ce joueur avait précédemment infligé cette condition à une autre unité, l'ancien exemplaire de la condition est défaussé avant que la nouvelle unité ne reçoive cette condition.



Carte
Condition

Capacités de Boost Uniques

Une capacité de boost est unique si elle utilise le symbole boost unique (♣).

- Un joueur ne peut dépenser de boost pour résoudre une capacité de boost Unique qu'une seule fois par attaque.
- Si un symbole (♣) est suivi d'un « + », le joueur peut dépenser n'importe quel nombre de boost, mais la résolution de la capacité reste limitée à une seule fois par attaque.

Létal [X]

En attaque, une unité avec le mot-clef « Létal » ajoute X dégâts à la réserve de dégâts.

Prolifération [X]

Après avoir placé le terrain durant la mise en place, si un joueur dispose d'une unité ou d'une amélioration ayant le mot-clef « Prolifération », il peut placer un pion Prolifération sur un terrain. Un élément de terrain avec un pion Prolifération est appelé Terrain en Prolifération. Les Terrains en Prolifération n'ont pas d'effet inhérent, mais certains effets de jeu peuvent interagir avec eux.



Pion Prolifération

- Un joueur peut placer un nombre de pions Prolifération égal à la plus haute valeur X suivant le mot-clef « Prolifération » présente dans son armée. Contrairement aux autres mots-clefs possédant une valeur X, plusieurs occurrences de « Prolifération » ne se cumulent pas.

- Un élément de terrain ne peut pas avoir plus de 1 pion Prolifération sur lui.
- Si les deux joueurs ont des unités ou des améliorations avec le mot-clef « Prolifération », le Premier joueur place autant de pions Prolifération qu'il veut en premier, puis son adversaire fait de même.

Protégé [X]

En défense, une unité avec le mot-clef « Protégé » retire X dégâts de la réserve de dégâts.

Réserve de Dégâts

Lors d'une attaque, durant l'étape « Dépenser les touches », l'attaquant dépense les symboles touche (✱) pour que le défenseur subisse des dégâts. Avant que le défenseur ne subisse ces dégâts, ils sont ajoutés à la réserve de dégâts. Certains effets de jeu, comme les mots-clefs « Létal » ou « Protégé », peuvent modifier les dégâts dans la réserve de dégâts avant qu'ils ne soient assignés au défenseur.

- Si l'attaquant et le défenseur disposent tous deux d'effets de jeu pouvant modifier la réserve de dégâts, l'attaquant résout les siens en premier.
- La réserve de dégâts n'existe que durant l'étape « Dépenser les touches » d'une attaque.

Runes Inactives

Chaque face d'un pion Énergie contient au moins un symbole représentant des runes magiques. Les grandes runes sur une face d'un pion sont les runes actives pour cette face. Les petites runes sur une face d'un pion sont les runes inactives pour cette face. Les runes inactives indiquent les runes actives qui apparaissent sur la face opposée de ce pion.

Clarifications de Cartes

Cette section clarifie les cartes individuelles et explique les diverses interactions entre les cartes.

Cartes Unité



Ardus Ix'Érebus

Ardus gagne également les capacités de boost des attaques de mêlée (⚔) et à distance (🏹) offertes par les cartes Amélioration dont sont équipées les unités alliées à proximité de lui.

Ardus peut aussi résoudre une capacité de boost sur une carte Amélioration appartenant à un allié, même si elle nécessite que la carte soit inclinée ou défaussée. Cet allié doit alors incliner ou défausser cette carte.

Si un effet tel que celui d'Ingéniosité Martiale réduit le nombre d'icônes ⚔ précédant la capacité de boost d'un allié, le nombre de symboles ⚔ est également réduit lorsqu'Ardus résout cette capacité.



Kari Traquesprit

La capacité de boost de Kari ne nécessite pas de ligne de vue.



Seigneur Aubépyne

Durant une même activation, le Seigneur Aubépyne peut continuer d'effectuer des attaques de mêlée (⚔) supplémentaires contre les unités ennemies qui n'ont pas été ciblées (chaque ⚔ représente une occurrence additionnelle nécessaire pour déclencher la capacité du Seigneur Aubépyne).

La capacité Leçons de Seragart est résolue après la construction des armées et la délimitation de la zone de jeu. Pendant un tournoi, cette capacité est résolue avant la mise en place de la partie.

Cartes Amélioration

Cherche-Cœur



Une unité équipée de cette carte peut ignorer la ligne de vue, mais doit toujours choisir des cibles qui se trouvent dans son arc de tir avant.

Pas Spectraux



Lorsque Kari n'est engagée qu'avec une unité qui occupe un terrain, le bord du terrain est considéré comme le rang frontal de cette unité et la capacité de Pas Spectraux n'a donc pas d'effet.

Rune des Vents



Lorsqu'une unité équipée de cette carte effectue cette action Compétence (🏹) en tant qu'action bonus, elle le fait après l'action sélectionnée.



Sonneur de Cor Agressif

Une unité équipée de cette carte qui effectue une action Marche (☞) assortie d'un modificateur Virage (↻) ou Roue (↻) considère cette ☞ comme étant modifiée par une charge (⚔), en plus de l'autre modificateur Déplacement.



Tambour Agressif

Une unité équipée de cette carte qui effectue une action Marche (☞) assortie d'un modificateur Virage (↻) ou Roue (↻) considère cette ☞ comme étant modifiée par une charge (⚔), en plus de l'autre modificateur Déplacement.



Trompettes

La capacité de cette carte n'affecte que les modificateurs virage (↻) et roue (↻). Elle n'affecte pas les charges virantes (⚔).

FAQ

Cette section répond aux questions fréquemment posées à propos de *Runewars : le Jeu de Figurines*.

Ajouter des Plateaux de Mouvement

Q : Au moment de calculer le score, que vaut une unité qui possède davantage de plateaux de mouvement qu'au début de la partie ?

R : La valeur de départ de l'unité constitue sa valeur de points maximale.

Q : Si une unité est composée d'un seul rang, un plateau de mouvement peut-il être ajouté à ce rang ?

R : Non. Le rang unique de l'unité constitue à la fois sont rang frontal et arrière, et il est donc complet. Le plateau de mouvement doit être ajouté dans un nouveau rang arrière pour cette unité.

Exemple : Il ne reste plus que son rang frontal à une unité d'Archers Réanimés, lequel contient un plateau de mouvement. Le joueur Waiqar résout la capacité d'Ankaur Maro à ajouter un plateau de mouvement : celui-ci doit être ajouté dans un nouveau rang arrière.

Améliorations

Q : Si une unité se retrouve dans l'armée d'une autre faction suite à un effet tel que la capacité Connaissances Interdites du Concile de l'Ombre d'Ankaur Maro, peut-elle s'équiper d'améliorations appartenant à la faction de cette armée ?

R : Non. Cette unité ne peut s'équiper que d'améliorations qui ne disposent d'aucune icône de faction.

Améliorations Figurines

Q : Lorsqu'il assigne des dégâts à une amélioration Figurine, l'attaquant a-t-il besoin d'un symbole Précision (⊗) par point de dégât assigné ?

R : Non. Pour chaque symbole Précision, l'attaquant peut assigner des dégâts à cette figurine jusqu'à ce qu'elle en subi une blessure, après quoi ce symbole Précision est dépensé.

Q : Si une amélioration Figurine située sur le rang frontal d'une unité et dont le type diffère de celui de cette unité est détruite (par exemple, une figurine de siège dans une unité d'infanterie), comment cette figurine est-elle remplacée ?

R : Retirez du rang le plus à l'arrière un plateau de mouvement aussi plein que possible de figurines correspondant à cette unité, et remplacez l'amélioration Figurine par ce plateau. Si ce plateau comporte des emplacements vides, remplissez-les en retirant du rang le plus à l'arrière d'autres figurines qui correspondent à l'unité (si possible).

Exemple : Une unité de Réanimés équipée d'un Lancier sur Charognard de Soutien perd cette amélioration Figurine, qui se trouvait sur son rang frontal. L'unité de Réanimés dispose de 3 rangs, mais celui qui est le plus à l'arrière inclut un plateau qui ne comporte que 3 figurines de Réanimé. Le joueur Waiqar retire le plateau du Lancier sur Charognard du rang frontal et le remplace par le plateau des Réanimés qui occupait le rang le plus à l'arrière. Ensuite, le joueur Waiqar retire une figurine de Réanimé supplémentaire du nouveau rang arrière de l'unité et l'insère dans l'emplacement vide du plateau qui remplace le Lancier sur Charognard détruit.

Q : Si l'assignation de dégâts à une amélioration Figurine qui se trouve sur le plateau central du rang frontal d'une unité entraînerait la séparation de cette unité en deux groupes distincts de plateaux de mouvement, ces dégâts doivent-ils être assignés à une autre figurine éligible ?

R : Oui.

Exemple : Une unité de Piquiers équipée d'un Golem de Runes de Première Ligne ne dispose plus que de son rang frontal. La figurine du Golem de Runes est située sur le plateau central du rang frontal de l'unité. Cette amélioration Figurine ne peut pas se voir assigner des dégâts qui entraîneraient la séparation en deux groupes de cette unité.

Q : Comment est traité le type d'une unité si une amélioration Figurine d'un type différent de celui de l'unité est la dernière qu'il reste dans le rang le plus à l'arrière de cette unité (par exemple, une figurine de siège dans une unité d'infanterie) car elle avait été placée au milieu du rang frontal ?

R : Cette unité est toujours traitée comme étant de son type d'origine, avec la même carte Unité et le même outil de commandement.

Dégâts

Q : Pendant une attaque, les dégâts peuvent-ils être assignés à des figurines qui se trouvent dans le rang le plus à l'arrière sur différents plateaux de mouvement ?

R : Oui, du moment que l'attaquant assigne des dégâts à une figurine à la fois et suit les autres règles d'assignation de dégâts.

Déplacement

Q : À quel moment se produit l'acte de faire face ? Est-ce pendant ou après que l'unité a effectué un déplacement ?

R : Après. Une collision se produit après qu'une unité a effectué une action Marche (☞) ou Repositionnement (☞) et est entrée en contact avec un obstacle. Ensuite, si cet obstacle était une unité ennemie, elle tente de lui faire face.

Q : Une unité peut-elle faire face après son déplacement si cela devrait lui faire chevaucher un allié mais entrer en collision avec une unité ennemie (et que l'acte de faire face permettrait à l'unité qui se déplace de ne pas chevaucher son allié en atteignant sa position finale) ?

R : Non. Une unité ne peut chevaucher aucune partie d'une unité alliée à la fin de son déplacement, même si l'acte de faire face lui permettrait ensuite de ne plus la chevaucher.

Déterminer la Portée

Q : Un joueur peut-il utiliser la règle des portées pour effectuer une mesure préliminaire en plaçant l'extrémité sur la figurine qui mesure comme sur sa cible ?

R : Oui. Un joueur peut choisir de tenir l'extrémité « 1 » de la règle des portées sur n'importe lequel des éléments entre lesquels il effectue sa mesure.

Q : Un joueur peut-il effectuer une mesure préliminaire vers un point de la zone de jeu qui n'appartient à aucun élément ?

R : Oui. Un joueur effectue une mesure préliminaire avec la règle des portées à n'importe quel moment et tenir l'extrémité « 1 » au-dessus de l'élément à partir duquel il mesure la portée.

Ligne de Vue

Q : Une unité engagée dont le rang frontal est intégralement en contact avec une unité ennemie peut-elle tracer une ligne de vue vers une autre unité à travers l'étroite zone dégagée aux coins de l'arc de tir de l'unité engagée ?

R : Non.

Menace

Q : Comment la menace d'une unité est-elle calculée lorsque celle-ci effectue une attaque de mêlée le long de son flanc au contact et qu'elle dispose d'un rang partiel ?

R : Si aucun plateau de mouvement du rang partiel n'est en contact avec le défenseur, ce rang et les plateaux qui le composent ne sont pas considérés comme faisant partie du bord au contact. Voir « Menace avec des Rangs Partiels » ci-contre.

Q : Comment la menace d'une unité est-elle calculée lorsque celle-ci effectue une attaque de mêlée le long de son dos au contact et qu'elle dispose d'un rang partiel ?

R : Si les seuls plateaux de mouvement en contact avec le défenseur appartiennent au rang partiel, seuls les plateaux de ce rang sont considérés comme faisant partie du bord au contact. Voir « Menace avec des Rangs Partiels » ci-contre.

Q : Comment la menace d'une unité est-elle calculée lorsque celle-ci effectue une attaque de mêlée en disposant de deux bords au contact et d'un rang partiel ?

R : L'attaquant choisit quel bord au contact il souhaite utiliser. S'il décide d'attaquer le long de son flanc au contact et que le défenseur est en contact avec un plateau de mouvement du rang partiel, la menace est égale au nombre total de rangs de l'attaquant (y compris le rang partiel).

Si l'attaquant décide d'attaquer le long de son dos au contact et que le défenseur est en contact avec des plateaux de mouvement n'appartenant pas au rang partiel, la menace est égale au nombre de plateaux de mouvement dans le front de l'attaquant. Voir « Menace avec Plusieurs Bords au Contact » en page suivante.

Mise en Place

Placer un Terrain

Q : Que se passe-t-il s'il n'existe aucune option légale de placement pour un élément de terrain, à cause des zones de déploiement ou de la portée jusqu'aux bords de la zone de jeu ou jusqu'aux autres terrains ?

R : Si les joueurs ne peuvent pas placer un élément de terrain, celui-ci n'est pas disposé dans la zone de jeu.

Résoudre des Objectifs

Q : Que se passe-t-il s'il n'existe aucune option légale de placement pour un pion Objectif ?

R : Si les joueurs ont besoin de placer des pions Objectif mais ne peuvent pas satisfaire toutes les conditions requises, ils en remplissent autant que possible. Par exemple, si un objectif nécessite que 4 pions soient placés mais qu'aucune option légale de placement n'existe pour le quatrième, ce pion n'est pas mis en place.

Menace avec des Rangs Partiels



1. Les Réanimés disposent d'un rang partiel et sont débordés sur leur flanc gauche par les Piquiers. Lorsque les Réanimés effectuent une action Attaque de mêlée (⊗), leur menace est égale à 1.



2. Les Réanimés disposent d'un rang partiel et sont débordés dans leur dos par les Piquiers. Lorsque les Réanimés effectuent une action Attaque de mêlée (⊗), leur menace est égale à 1.

Menace avec Plusieurs Bords au Contact



Les Réanimés disposent d'un rang partiel et sont débordés sur deux bords au contact par les Piquiers. Lorsque les Réanimés effectuent une action Attaque de mêlée (⚔) le long de leur flanc, la menace de cette unité est égale à son nombre total de rangs, à savoir 2.

Lorsque les Réanimés effectuent une action Attaque de mêlée (⚔) le long de leur dos, la menace de cette unité est égale au nombre de plateaux de mouvement dans son rang frontal, à savoir 2.

Terrain

Entrer en Collision avec un Terrain

Q : Si une unité entre en collision avec un élément de terrain et ne l'occupe pas, peut-elle traverser ce terrain si elle est en contact avec lui en commençant son prochain tour ?

R : Non. Si une unité doit chevaucher un obstacle pendant son déplacement, ce dernier est stoppé.

Q : Une unité doit-elle faire face à un élément de terrain après être entrée en collision avec un terrain occupé par une unité ennemie ?

R : Non. L'unité qui se déplaçait est traitée comme si elle était déjà en contact avec le bord frontal de l'unité occupant ce terrain. Elle ne pivote pas et ne fait pas face au terrain.

Mots-Clefs de Terrain

Q : Si une unité occupe un terrain doté du mot-clef Exposé, la ligne de vue est-elle ignorée lorsqu'elle est déterminée vers cette unité pour une attaque à distance (☞) ? En d'autres termes, cette unité peut-elle être ciblée par une (☞) ?

R : Oui. Voir la section d'errata « Terrain » en page 2.

Q : Pour cibler une unité qui occupe un terrain doté du mot-clef Élevé, les autres unités ignorent-elles les unités et le terrain ?

R : Non.

Q : Une unité reçoit-elle un pion Paniqué si elle commence son activation au contact d'un terrain doté du mot-clef Pénible ?

R : Non.

Occuper un Terrain

Q : Si une unité avec un modificateur Charge (*) ou Charge Virante (*) révélé entre en collision avec un élément de terrain en contact avec un ennemi puis entre dedans, cette unité effectue-t-elle son attaque de mêlée (⚔) de Charge ?

R : Oui.

Sortir d'un Terrain

Q : Lorsqu'une unité sort d'un terrain, cet acte compte-t-il comme l'exécution d'une action Marche (☞) ou Repositionnement (☞) ?

R : Oui.

Modificateurs

Q : Lors d'une même action, les modificateurs Virage (↻) ou Roue (↻) peuvent-ils être appliqués avec une Charge (*) par un effet tel que celui de Sonneur de Cor Agressif ?

R : Oui. Lorsque ces effets sont combinés, le déplacement est considéré comme modifié par une Charge en addition de l'autre modificateur Déplacement, de la même manière qu'avec une Charge Virante (*).



FANTASYFLIGHTGAMES.FR

© 2017 Fantasy Flight Games. Runewars et Fantasy Flight Supply sont TM de Fantasy Flight Games. Runebound, Fantasy Flight Games et le logo FFG sont ® de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment.