



Last Fantasy War

Livre des règles

Dans ce fichier, vous trouverez toutes les règles pour jouer une partie, de sa mise en place à son déroulement. Les factions jouables quant à elles sont trouvables séparément dans d'autres fichiers. Pour les trouver rendez-vous sur notre site <https://niddudragon.fr/lastfantasywar.html> ou sur notre serveur discord !

Publié par Nid du Dragon

Écrit par Loïc Marion et Lucie Marion

Dernière modification : 29 janv. 2026

Sommaire

Introduction	2	Les comportements	42
Principes de base	3	Règles spéciales	45
Jets et dés	3	Règles spéciales communes	45
Distance	3	Domaines de magie communs	49
Résoudre une attaque	4	Projectile magique	49
Règles spéciales	8	Domaine du Feu	49
Aptitude	8	Domaines de magie communs	49
Marqueur	9	Projectile magique	49
Déroulement de la partie	10	Domaine du Feu	49
Les Joueurs	10	Domaine de l'eau	50
Début de tour	10	Domaine de la terre	50
Phase d'organisation	10	Domaine du vent	51
Phase de magie	10	Domaine de la sauvagerie	52
Phase de Mouvement	11	Domaine de la lumière	53
Phase De tir	13	Domaine de l'ombre	53
Phase de mêlée	14	Domaine de la pensée	54
Phase de moral	15	Aptitudes de commandement	
Champ de bataille	16	communes	55
Escalader et sauter	16		
Les bords de table	16		
Couvert	16		
Terrain difficile	16		
Terrain difficile	17		
Les éléments de terrain	17		
Environnement particulier	19		
Les armées	21		
Faction	21	Bienvenue dans l'univers de Last Fantasy	
Composition d'armée	21	War. Ce monde où les peuples, abandonnés	
Les spécialistes	21	par leur dieu et divisés, doivent survivre à la	
Disputer une partie	28	menace constante des démons. Nous	
Partie classique ou partie		sommes 10 années après l'apocalypse, et	
légendaire	28	même si la situation s'améliore pour le plus	
Avant bataille	28	grand nombre, elle reste précaire et	
Commencer la partie	29	dangereuse. Ce qui reste des grandes	
Scénarios classiques	31	puissances de ce monde est occupé à faire	
Scénarios Légendaires	37	régner son ordre et à défendre et nourrir sa	
Automate de jeu	42	population. Alors, parallèlement à leurs	
Règle d'un comportement	42	opérations militaires de plus grandes	
		échelles, des équipes réduites sont envoyées	
		sur des missions bien plus petites et	
		pourtant d'importance capitale. Que ce soit	
		infiltrer la base forte ennemie, reprendre	
		possession d'un quartier infesté de démon,	
		ou même envoyer une équipe de puissants	
		chasseurs gladéris directement dans le	
		monde infernal, beaucoup d'aventures vous	
		attendent dans cet ouvrage.	

Introduction

Bienvenue dans l'univers de Last Fantasy War. Ce monde où les peuples, abandonnés par leur dieu et divisés, doivent survivre à la menace constante des démons. Nous sommes 10 années après l'apocalypse, et même si la situation s'améliore pour le plus grand nombre, elle reste précaire et dangereuse. Ce qui reste des grandes puissances de ce monde est occupé à faire régner son ordre et à défendre et nourrir sa population. Alors, parallèlement à leurs opérations militaires de plus grandes échelles, des équipes réduites sont envoyées sur des missions bien plus petites et pourtant d'importance capitale. Que ce soit infiltrer la base forte ennemie, reprendre possession d'un quartier infesté de démon, ou même envoyer une équipe de puissants chasseurs gladéris directement dans le monde infernal, beaucoup d'aventures vous attendent dans cet ouvrage.

Principes de base

Jets et dés

Lancer de dé

Lorsque l'on vous demande de lancer un dé alors prenez un dé de 6 (D6), si on vous demande de lancer un dé de 3 (D3) alors jetez un dé de 6 et divisez le résultat par 2 arrondis au supérieur.

D6 = dé de 6

D3 = dé de 6 divisé par 2 (arrondi au supérieur).

Test de courage

Lorsqu'on vous demande de faire un test de courage pour une unité, jetez deux dés. Si le résultat est égal ou supérieur à la meilleure caractéristique de l'unité, alors le test est réussi sinon il échoue un jet de double 6 est toujours une réussite et un jet de deux dés de 1 est toujours un échec.

Direction aléatoire

Lorsqu'on vous demande de déterminer une direction aléatoire jetez un dé 6. La direction est celle de la face 1 ou celle de la face 5 si le résultat du jet est 1 ou 6.

Compteur

Certaines règles utilisent des compteurs. Gardez avec vous un compteur (un dé avec suffisamment de face ou une note), les compteurs ont des bornes, et ils ne peuvent jamais en sortir. Certaines règles utilisent des points de compteur, ces règles ne peuvent être utilisées que si le compteur est suffisamment élevé pour que l'utilisation de la règle ne fasse pas dépasser la borne inférieure.

Distance

Les Distances

Les distances du jeu sont en pouce (").

La distance entre deux unités est la distance qui sépare le point le plus proche des deux socles des figurines qui les représentent.

Si on vous demande la distance entre deux bandes alors c'est la distance entre les deux unités les plus proches.

Quand on vous demande d'être à portée alors il faut que la distance entre l'unité qui effectue l'action et l'unité/bande ciblée soit égal ou inférieur à la portée qui est demandée en général de l'arme de tir.

Vous pouvez à tout moment mesurer des distances entre plusieurs figurines.

Le contact

Le contact est la zone de 0.1" autour des figurines. Les unités sont au contact si elles sont à 0.5" entre elles. De même lors d'un combat, les unités étant à 0.1" d'une unité ennemie sont engagées dans le combat avec elle.

La mêlée

Une mêlée est la zone d'un combat. Toutes les unités engagées dans un combat avec une unité font partie de la même mêlée. Ainsi, deux unités n'étant pas au contact peuvent être dans la même mêlée si elles sont toutes deux au contact d'une unité ennemie de la mêlée.

Mouvement réduit

La distance d'un déplacement ou la caractéristique de mouvement d'une unité peut être réduite, mais ne peut jamais empêcher une unité de faire un mouvement inférieur ou égal à la moitié de sa caractéristique de mouvement

Résoudre une attaque

Une attaque est un coup ou un ensemble de coup porté par une unité sur une autre. Il y a deux types d'attaque, les attaques de tir, et les attaques de mêlé.

Attaque de tir

Une attaque de tir cible une unité.

Faites autant de jet de touche que la caractéristique d'attaque de l'arme. Pour faire un jet de touche, jetez 1D6 et soustrayez-y l'esquive de la cible puis appliquez les modificateurs externes. Si le résultat est supérieur ou égal à la CT du tireur, alors le jet est réussi. Si au moins un jet réussi, la cible doit faire un test de défense, et la force de l'attaque est augmenté de 1 pour chaque jet de touche réussi en plus du premier.

Attaque de mêlé

Une attaque de mêlé cible une unité.

Faites un jet de combat. Pour faire un jet de combat, jetez 1D6 et soustrayez-y la parade de la cible puis appliquez les modificateurs externes. Si le résultat est supérieur ou égal à la CC de l'attaquant, alors le jet est réussi. La cible doit faire un test de défense.

Test de défense

Lorsqu'une unité doit faire un test de défense, jetez 1D6 et soustrayez-y la force de l'attaque puis appliquez les modificateurs externes. Si le résultat est supérieur ou égal à sa caractéristique de défense, alors le test est réussi, l'attaque est défendue. Sinon, alors l'unité subit autant de blessure que la différence entre le résultat du test et le résultat minimum qu'il aurait dû faire pour réussir.

Le coup du sort

Même lorsque la situation semble désespérée, il est toujours possible de réussir là où tous auraient abandonné. C'est pour cela qu'un jet de touche ou de combat non modifié de 6 est toujours une réussite et qu'un test de défense non modifié de 6 fait toujours subir 1 blessure de moins. À l'inverse, il est toujours possible de rater là où on s'y attend le moins, et perdre la vie sur une flèche perdue. C'est pourquoi un jet de touche ou de combat non modifié de 1 rate toujours et qu'un test de défense non modifié de 1 fait toujours subir au moins 1 blessure.

Coup critique

Un jet de touche ou de combat peut faire un coup critique en fonction du résultat du jet, par

rapport à la CC ou la CT de l'attaquant. Certains effets s'appliquent en cas de coup critique, mais par défaut et sauf mention contraire, un coup critique augmente de 1 la force de l'attaque. Un jet de touche ou de combat réussit de 2 points de plus que le résultat minimum pour réussir est un coup critique. (Exemple : si le jet réussit sur 3+ alors si le résultat est de 5 ou 6 alors c'est un coup critique.

Blessures et états

Blessure

Une blessure peut être annulée indépendamment. Chaque blessure fait perdre à celui qui la subit 1 Pv.

Lorsqu'une unité perd la moitié ou plus de ses Pv, elle devient estropiée. Si elle récupère des Pv et que ses Pv redeviennent supérieurs à la moitié de ses Pv maximum alors elle n'est plus estropiée. Cependant, si elle reprend ses Pv alors elle peut redevenir estropiée, et il faudra faire un nouveau jet pour déterminer ses malus.

Estropié

Lorsqu'une unité est estropiée, jetez 1D6 pour déterminer le malus que l'unité devra subir tant qu'elle est estropiée.

Résultat	Malus
1-2	L'unité est lente.
3-4	L'unité diminue de 1 ses jets de touche et de combat.
5-6	L'unité est lente et diminue de 1 ses jets de touche et de combat.

Unité

Une unité est une figurine. Cette figurine a des caractéristiques, un équipement, un type et des règles spéciales.

Caractéristiques

Caractéristique	Effet
Mouvement (M)	Cette caractéristique représente le mouvement que peut faire cette unité lorsqu'elle se déplace.
Capacité de combat (CC)	Représente la capacité à se battre de la figurine, un jet de combat ayant un résultat supérieur ou égal à cette caractéristique peut être utilisé pour toucher.
Capacité de tir (CT)	Représente la capacité à viser de la figurine, un jet de touche ayant un résultat supérieur ou égal à cette caractéristique touche sa cible.
Capacité de parade (CP)	Représente l'habileté de la figurine à parer les attaques qu'elle subit, c'est un malus pour les jets de combat qui cible cette unité.
Esquive (E)	Représente la capacité de la figurine à esquiver un tir ou à s'en protéger, c'est un malus pour les tirs qui cible cette unité.
Défense (D)	Représente la défense de la figurine, c'est le résultat à obtenir pour se protéger d'une touche.
Point de vie (Pv)	Représente le nombre de blessures que peut subir la figurine avant de mourir.
Courage (Co)	Représente le courage et la discipline de la figurine, sa capacité à tenir bon dans toutes situations.
Point de Commandement (Pc)	Représente la capacité du héros à diriger son armé, il peut dépenser ses Pc pour lancer des aptitudes de commandement.
Point de Magie (Pm)	Les Pm sont le nombre de points qu'un mage peut utiliser pour lancer un sort.

Les types

Nom	Règle spéciale
Infanterie	Les unités d'infanterie ne possèdent pas de règle à elle.
Bête	Cette unité suit la règle Peur du feu.
Monstre	Cette unité suit la règle implacable (1) contre les unités d'infanterie et de bête.
Béhémoth	Cette unité suit la règle attaque monstrueuse.

La cavalerie

Certaines unités peuvent devenir des unités de cavalerie. Une unité de ce type est composée de 2 unités distinctes, ayant chacune leur propre type, et leurs propres fiches d'unité. L'une d'elles est dite le cavalier, l'autre la monture. Tant que les deux unités qui composent le duo ne compose qu'une seule figurine, et font donc tout leur mouvement ensemble.

Une unité de cavalerie peut être spécialiste, dans ce cas, vous devez choisir laquelle des deux unités est le spécialiste. Les compétences de spécialiste s'appliquent alors sur les deux unités, mais en cas de destruction de l'unité seul l'unité spécialiste du duo peut garder les compétences.

Pour les mouvements, n'utilisez que la fiche d'unité de la monture, cependant, le cavalier est toujours considéré comme faisant les mêmes mouvements. Pour le moral, utilisez l'unité de votre choix.

Lors des tirs, chacune des deux unités peut être prise pour cible, si l'attaque touche, jetez 1D6, sur 1-2 la touche part sur l'autre unité, pour résoudre une attaque de tir, utilisez l'esquive de la monture. Ensuite, les explosions et les souffles causent une attaque de tir pour chaque unité, celle-ci ne pouvant pas être dévié comme décrit précédemment.

Pour le combat, chaque unité se bat indépendamment de l'autre et est considérée par tous comme deux unités distinctes.

Lorsqu'une des deux unités est détruite, le duo est détruit, et l'unité formée des deux unités est ainsi détruite, mais la deuxième unité reste en vie, placez la figurine qui correspond à cette unité à la place de celle de cavalerie. Si l'unité survivante possède une règle agissant dans ce cas, alors appliquez-là. Ensuite, si l'unité survivante est le cavalier, alors elle subit une touche de force 0, symbolisant la chute du destrier.

Rôle, valeur et spécialiste

Sur sa fiche technique, une unité est également annotée de son rôle tactique, de sa valeur en point de base, des différentes annotations particulières concernant sa place dans une armée, et les différentes spécialisations qu'elle peut avoir.

Unité alliée/amie et unité ennemie

Une unité dite amie ou alliée est une unité faisant partie de la même armée que l'unité avec laquelle elle est comparée. Si une compétence demande une unité alliée, alors l'unité choisie doit être dans la même armée que l'unité possédant la compétence. À l'inverse, une unité ennemie est une unité ne faisant pas partie de la même armée. Si c'est une règle n'appartenant pas à une unité qui parle d'unité alliée/amie ou d'unité ennemie, alors comparez depuis l'armée qui possède cette règle.

Les Armes et Équipements

Chaque figurine possède un ou plusieurs armes et équipement comme décrit dans son unité. Certaines unités ont des options, qui modifient l'équipement des figurines de l'unité, en remplaçant leurs armes ou en leur offrant des équipements.

Une arme est décrite comme suit :

Arme	Portée	Attaque	Force	Règle spéciale
Nom	Distance à laquelle l'arme peut tirer.	Nombre d'attaques de l'arme	Force de l'arme	Les potentielles règles spéciales qui s'applique à l'arme et à ses attaques.

Les figurines

Les unités sont représentées par des figurines. Pour définir l'emprise au sol d'une figurine et de l'unité qu'elle représente, celle-ci est posée sur un socle. Tous les socles sont des socles RONDS. Les tailles des socles des unités sont écrites sur leurs fiches d'unité, mais tant que tous les joueurs sont d'accord, si cette taille n'est pas respectée alors rien n'est dramatique. Par défaut, ce jeu est prévu pour une échelle de 28mm ou 28mm héroïque, les tailles de socle conseillées

ci-dessus sont donc considérées pour des figurines de cette échelle.

Règles spéciales

Aptitude

Les aptitudes sont des compétences activables utilisables par des unités qui en connaissent.

Aptitude de commandement

Les aptitudes de commandement sont des aptitudes qui consomment 1 point de commandement pour être lancé.

Une unité ne peut être la cible d'une même aptitude de commandement qu'une seule fois par tour.

Une aptitude de commandement se décrit comme suit :

Aptitude	Activation	Cible	Portée	Durée	Effet
Nom	A	B	C	D	E

A: L'activation spécifie à quel moment du tour se lance cette aptitude. Elle est décrite en deux temps, premièrement à quel moment de la phase se lance l'aptitude (début, fin, pendant) et durant quelle phase (phase d'organisation, phase de magie, phase de mouvement, etc..) et/ou alors sous quel élément déclencheur (ex : lancement d'un sort).

B: La cible spécifie sur quel type d'unité l'aptitude peut être lancée, ami, ennemi, avec une certaine règle spéciale, ou d'un certain type, etc...

C: La portée en pouce est la distance maximale à laquelle la cible peut se trouver du lanceur, c'est-à-dire que le lanceur ne peut pas choisir une cible qui est à plus de la portée de l'aptitude.

D: La durée décrit la période durant laquelle s'applique les effets de l'aptitude. Les durées les plus courantes sont : le tour (les effets s'appliquent jusqu'à la fin du tour), la phase (les effets s'appliquent jusqu'à la fin de la phase), instantané (résolvez les effets instantanément et ils ne durent pas dans le temps).

E: Les effets de l'aptitude qui s'applique à la cible dans la durée de l'aptitude.

Si plusieurs joueurs souhaitent lancer une aptitude en même temps, alors résolvez les effets dans l'ordre d'initiative.

Sort

Les sorts peuvent être utilisés par les mages. Ils sont représentés comme cela :

Sort	Coût	Cible	Portée	Durée	Effet
Nom	A	B	C	D	E

A: Le coût du sort décrit le nombre de Pm que le lanceur doit consommer pour lancer le sort

B: La cible spécifie sur quel type d'unité le sort peut être lancé, ami, ennemi, avec une certaine règle spéciale, ou d'un certain type, etc...

C: la portée en pouce est la distance maximale à laquelle la cible peut se trouver du lanceur, c'est-à-dire que le lanceur ne peut pas choisir une cible qui est à plus de la portée du sort.

D: La durée décrit la période durant laquelle s'applique les effets du sort. Les durées les plus courantes sont : le tour (les effets s'appliquent jusqu'à la fin du tour), la phase (les effets s'appliquent jusqu'à la fin de la phase), instantané (résolvez les effets instantanément et ils ne durent pas dans le temps.).

E: Les effets du sort qui s'applique à la cible dans la durée de l'aptitude.

Résoudre un sort

Lorsqu'un sort est lancé, choisissez, le ou les cibles du sort, celles-ci doivent correspondre aux critères dans « cible » et être à une distance égale ou inférieure à la portée. Le sort s'applique comme décrit dans effet et s'applique dès le lancement sur la durée décrite par le sort.

Marqueur

Les marqueurs sont des indicateurs physiques sur l'état d'une unité ou d'un lieu. Ils n'ont pas de réalité physique pour le jeu, car ils servent de rappel aux joueurs.

Les marqueurs désignant un emplacement doivent être placés à l'endroit voulu et n'être déplacé que si une règle le stipule.

Pour les marqueurs d'état des unités, gardez-les à-côté des figurines des unités, ou alors sur leur fiche d'unité si vous en avez une. Et retirez-les une fois que l'état qu'ils représentent prend fin.

Marqueur fuite

Dès qu'une unité fuit, donnez-lui un marqueur fuite tant qu'elle le reste. Cela indique que l'unité est en fuite et qu'elle ne peut rien faire d'autre tant qu'elle a ce marqueur.

Marqueur estropié

Lorsqu'une unité est estropiée, donnez-lui un marqueur estropié jusqu'à ce qu'elle ne le soit plus. Cela indique qu'elle est estropiée ainsi que le malus associé.

Marqueur mouvement

Lorsqu'une unité fait un mouvement, alors placez le marqueur correspondant au mouvement effectué sur l'unité jusqu'à la fin du tour. Cela indique pour le reste du tour les actions qu'elle va pouvoir effectuer.

Marqueur tir et combat

Au début de la phase de tir, placez un marqueur tir sur toutes les unités éligibles au tir, retirez le marqueur lorsque l'unité tire.

De même au début de la phase de combat, placez un marqueur combat sur toutes les unités qui vont combattre, et retirez le marqueur lorsque l'unité combat.

De cette façon, vous savez quelles unités il vous reste à faire tirer ou combattre.

Déroulement de la partie

Le jeu est divisé en un certain nombre de Tours. Dans chaque tour, il y a 6 phases. Durant chaque phase, les joueurs vont jouer à tour de rôle une unité jusqu'à ce que toutes les unités qui souhaitent s'activer aient été activée à cette phase.

Les Joueurs

Une partie de Last Fantasy War Intervention oppose deux à quatre opposants, le joueur 1, le joueur 2, et potentiellement les joueurs 3 et 4, tous aussi appelés opposant. Lors du déroulement d'un tour, on fait souvent appel à l'ordre d'initiative, celui-ci est défini par l'ordre suivant : opposant 1 -> opposant 2 (-> opposant 3 -> opposant 4).

Tour :	
I.	Phase d'organisation
II.	Phase de magie
III.	Phase de mouvement
IV.	Phase de tir
V.	Phase de mêlée
VI.	Phase de moral

Cet ordre change au début de chaque nouveau tour, augmentant de 1 la position de tous les opposant et en ramener l'opposant 1 à la fin de cet ordre. Par exemple au deuxième tour d'une partie à 4 joueurs, l'ordre d'initiative sera : opposant 2 -> opposant 3 -> opposant 4 -> opposant 1.

Début de tour

Au début d'un tour, des événements peuvent demander à être résolus, comme le changement d'ordre d'initiative comme expliqué ci-dessus. Ces derniers se déroulent donc avant les phases du tour, mais bien pendant ce nouveau tour.

À ce moment, avant de commencer la phase d'organisation, retirez tous les marqueurs de déplacement des unités, ainsi que les autres marqueurs qui se terminent à ce moment-là. Ne retirez donc pas les marqueurs qui doivent rester comme les marqueurs fuite.

Phase d'organisation

La phase d'organisation est la première phase du tour. Durant cette phase, beaucoup d'effet de règle s'applique. Résolvez les effets des armées une à une dans l'ordre d'initiative. Soit l'opposant 1 réalise une action (que ce soit une aptitude ou la résolution d'une règle), puis l'opposant 2 fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le joueur ait fini de résoudre tout ce qu'ils souhaitaient résoudre.

Phase de magie

Au début de cette phase, si ce n'est pas le premier tour, toutes les unités mages sur le champ de bataille gagnent 1 Pm.

Durant cette phase, dans l'ordre d'initiative, chaque joueur va pouvoir activer un mage qui va pouvoir lancer un sort jusqu'à ce que tous les joueurs ne souhaitent plus lancer de sort. Pour lancer un sort, un mage doit choisir le sort qu'il souhaite lancer parmi les sorts qu'il connaît. Ensuite, le mage doit consommer autant de Pm qu'indique le coût du sort. Si le mage n'a pas assez de Pm alors il ne peut pas lancer ce sort. Sinon, alors le sort est lancé.

Lorsqu'un sort est lancé, appliquez son effet. Les sorts sont décrits dans les principes de base.

Phase de Mouvement

Cette phase se divise en 5 sous-phases : résolution des fuites, résolution des charges, résolution des courses, résolution des déplacement normaux et enfin résolution des engagements.

Durant la phase de mouvement, chaque unité peut se déplacer. Une unité ne peut effectuer qu'un mouvement, sauf si une règle leur permet d'en faire plusieurs, lorsqu'une unité a fini son mouvement, placez le marqueur indiquant quel type de déplacement elle a fait. Il existe plusieurs types de déplacement et vous devez résoudre les déplacements dans l'ordre qui suit : fuite, charge, course, déplacement normal, engagement.

1. Fuite

Tout d'abord, tous les joueurs doivent faire un test de courage pour chaque unité en fuite. Si le test est raté, alors l'unité continue d'être en fuite, sinon elle est ralliée, vous pouvez retirer son marqueur fuite. Ensuite, dans l'ordre d'initiative, les joueurs doivent résoudre les fuites. Tout d'abord, si le joueur possède des unités ou unités qui sont en fuite, alors il doit résoudre l'une de celles-ci, et ne pourra résoudre d'autre fuite que lorsque toutes les unités en fuite sont résolues.

Pour résoudre une fuite, l'unité doit faire un mouvement de fuite, ensuite, sauf si elle était en fuite au début du tour, elle doit faire un test de courage, s'il est réussi alors l'unité est rallié, sinon elle est en fuite, mettez un marqueur fuite à cette unité.

Mouvement de fuite :

Quand une unité fuit, son mouvement de fuite équivaut à son mouvement + 2". Ensuite, tracez une ligne entre cette unité et l'unité ennemie, la plus proche, l'unité fait la moitié de son mouvement de fuite en suivant cette ligne dans la direction opposée à l'unité ennemie. Une fois cette première moitié faite, si, avec le reste de son mouvement, cette unité peut aller à un endroit où elle n'est visible d'aucune unité ennemie, alors elle peut quitter sa trajectoire pour faire ce mouvement. Sinon, elle continue le reste de son mouvement dans la même direction. Cependant, si au début de son mouvement de fuite une unité n'est visible d'aucune unité ennemie alors elle peut rester sur place.

Si durant l'un de ces mouvements de fuites, une unité traverse ou touche une unité ennemie ou un élément de terrain bloquant, l'unité est immédiatement détruite. Si elle doit traverser une unité amie, bloquant ou un élément de terrain qui doit être escaladé, alors elle doit le contourner au plus court pour revenir sur sa trajectoire, sans l'escalader. De même, si une unité dans son mouvement de fuite arrive au bord d'un élément de terrain et doit le descendre, elle doit sauter, même si ce saut est dangereux.

2. Résolution des charges

Avant de déclarer les charges, vous devez considérer les unités éligibles à la charge. Seules les unités n'étant ni en fuite ni dans une mêlée sont éligibles à la charge.

Lors de la résolution des charges, dans l'ordre d'initiative, chaque joueur va pouvoir déclarer la charge d'une unité, s'il le souhaite, s'il n'y a plus d'unité éligible à la charge, ou que plus aucun joueur ne souhaite déclarer de charge, ou alors qu'il y a confusion, alors les déclarations s'arrêtent et on résout les charges.

Confusion

Une confusion arrive lorsque les chefs des armées ont tenté de bluffer les autres, mais que cela a provoqué une confusion générale. Si un joueur, lorsqu'il doit déclarer une charge n'en déclare pas, mais qu'à son dernier choix, il n'a pas non-plus déclarer de charge et qu'entre les deux les autres joueurs n'ont pas non-plus déclarer de charge, alors c'est la confusion.

Déclarer une charge

Pour déclarer une charge, le joueur doit choisir une unité de son armée qui est éligible à la charge, et une à plusieurs unités ennemis à portée de charge. La portée de charge est la caractéristique de mouvement plus 4".

Résoudre les charges

Dans l'ordre d'initiative, les joueurs vont à tour de rôle résoudre une charge. Pour résoudre une charge, l'unité doit faire un mouvement de charge, c'est-à-dire un mouvement d'une distance égal ou inférieur à sa caractéristique de mouvement plus 4". L'unité doit arriver au contact de toutes les unités déclarées pour cible. Cependant, il peut arriver que par d'autres mouvements, le mouvement de charge ne permette pas d'atteindre toutes les cibles. Dans ce cas, la charge échoue, l'unité doit faire le maximum de son mouvement dans la direction de la cible de la charge la plus proche, mais ne doit pas arriver à moins de 1" de toute unité ennemie.

De plus, si vous résolvez une charge d'une unité qui est la cible d'une charge d'une unité qu'elle-même charge, alors résolvez les deux charges en même temps. Pour ce faire, mesurez la distance qui sépare les deux unités, l'unité (ou les unités si plusieurs sont dans ce cas) chargée ayant déclaré une charge contre l'unité chargeante doit faire son mouvement de charge pour arriver à la moitié de la distance qui sépare les deux unités se chargeant mutuellement. Une fois ce mouvement fait (et tous les mouvements des autres unités dans la même situation), l'unité chargeant fait alors son mouvement de charge.

Lors de son mouvement de charge, une unité ne peut pas passer ou arriver au contact d'unité ennemie qu'elle n'a pas chargé.

Si une unité qui doit charger est en mêlée au début de ce mouvement de charge, alors sa charge est annulée.

Si une unité ne peut pas atteindre toutes les cibles de sa charge avec son mouvement, alors elle doit parvenir au contact d'un maximum d'entre elles.

Si vous finissez une charge au contact d'une unité en fuite, alors celle-ci est détruite, les unités l'ayant chargée comptent comme l'ayant détruit aux yeux de la résolution des combats.

Déclarer et résoudre en premier

Certaines règles permettent à des unités de déclarer et/ou de résoudre leur charge en premier, si plusieurs unités sont dans ce cas, alors elles doivent être déclarer chacune leur tour avant de déclarer la moindre autre charge indépendamment de l'ordre d'initiative, et il en sera de même lors de la résolution de ces dernières. Si plusieurs joueurs ont des unités déclarant ou chargeant en premières, alors celle-ci devront se résoudre dans l'ordre d'initiative mais reste toujours avant le reste des unités.

Exemple : le joueur 1 possède deux unités déclarantes et résolvant leur charge en première et le joueur 2 en a une, alors le joueur 1 va déclarer l'une d'elle, puis le joueur deux va déclarer la

sienne, puis le joueur 1 va déclarer sa seconde, puis le joueur 1 va pouvoir déclarer l'une de ses charges normalement, puis le joueur deux et ainsi de suite. De même lors des mouvements.

3. Course

Après avoir fait les charges, dans l'ordre d'initiative, les joueurs vont pouvoir faire courir une unité de leur armée, qui est éligible à la course, à tour de rôle, jusqu'à ce que plus aucun joueur ne souhaite faire courir d'unité.

Une unité est éligible à la course si elle n'est pas en fuite ni dans une mêlée, et n'a pas encore effectué de mouvement lors de cette phase.

Lorsqu'une unité fait une course, elle se déplace de son mouvement +2". Lors d'un mouvement de course, une unité ne peut jamais passer ou arriver à moins d'1" d'une unité ennemie.

4. déplacement normal

Après avoir fait les courses, dans l'ordre d'initiative, les joueurs vont pouvoir déplacer une unité de leur armée, qui est éligible au déplacement, à tour de rôle, jusqu'à ce que plus aucun joueur ne souhaite déplacer d'unité.

Une unité est éligible au déplacement si elle n'est pas en fuite, n'a aucune unité au contact d'unité ennemie, et n'a pas encore effectué de mouvement lors de cette phase.

Lorsqu'une unité fait un déplacement, elle se déplace de son mouvement. Lors d'un mouvement normal, une unité ne peut jamais passer ou arriver à moins d'1" d'une unité ennemie.

5. Engagement

Après avoir fait les déplacements normaux, Toujours dans l'ordre d'initiative, à tour de rôle, chaque joueur va pouvoir faire faire un mouvement d'engagement à une unité de son armée qui est dans une mêlée (qui n'a donc pas fait d'autre mouvement a ce tour). Lors d'un mouvement d'engagement, vous pouvez déplacer l'unité de la moitié de son mouvement arrondi au supérieur. A la fin de ce mouvement, l'unité doit être au contact des unités ennemis avec lesquels elle était au contact au début de ce mouvement.

Une fois que tous les mouvements souhaités ont été faits, passez à la phase de tir.

Phase De tir

Durant la résolution des tirs, vous pouvez faire tirer des unités éligibles au tir.

Une unité est éligible au tir si elle a une arme de tir, que l'unité ne soit pas dans une mêlée et qu'elle n'a effectué ni mouvement de charge, ni mouvement de fuite, ni course.

Durant cette phase, dans l'ordre d'initiative, les joueurs vont pouvoir faire tirer une unité jusqu'à ce que plus aucun joueur ne souhaite faire tirer d'unité. Pour faire tirer une unité, celle-ci doit être éligible au tir. Suivez le déroulement suivant pour résoudre le tir.

Résoudre un tir

Lorsqu'une unité tire, vous devez choisir sa cible. Celle-ci est une unité ennemie qui n'est pas dans une mêlée contenant des unités amies.

Ensuite, l'unité doit choisir avec quelle arme elle tire, la cible doit être à portée de l'arme choisie. Si l'unité n'a pas d'arme de tir à portée alors elle ne peut pas tirer. Une fois que l'unité a choisi sa cible et une arme ayant la portée, résolvez les tirs.

Chaque arme effectue attaque de tir, les attaques sont décrites dans : Principe de base : Les attaques : attaque de tir.

Phase de mêlée

Une fois que la résolution des tirs est terminée, on passe au combat. Dans cette phase, nous allons résoudre les combats un à un en deux temps, d'abord la résolution du combat, puis la résolution des blessures.

Résolution des combats

A tour de rôle dans l'ordre d'initiative, chaque joueur va activer un combat.

Lorsque vous activez un combat, vous devez voir quelles sont les unités participant au combat. Une unité participe à un combat si elle est au contact d'une unité ennemie participant au combat. Lorsque l'étendue du combat est bien définie, faites combattre les unités participant à ce combat.

Lorsqu'une unité combat, elle attaque une (ou plusieurs) unité à son contact.

Attention : aucune blessure ne doit être résolue dans cette étape, toutes les blessures du tour seront résolues dans un deuxième temps.

Attaque

L'unité qui attaque choisit une unité ennemie au contact qu'elle cible et fait une attaque de mêlée contre elle avec l'une de ces armes de mêlée.

Cependant, si l'arme attaquante possède une meilleure caractéristique d'attaques que sa cible (prendre l'arme ayant la caractéristique la plus haute), alors l'unité attaquant peut décider de porter une nouvelle attaque contre une unité autre à son contact. La première attaque prend alors comme caractéristique d'Att celle de sa cible, et la nouvelle attaque portée prend comme caractéristique le reste de la caractéristique initiale. (Exemple : si une arme avec 3 Att attaque une unité avec 2 Att, alors sa première attaque aura 2 Att et sa seconde aura 1 Att.) Les nouvelles attaques comme celle-ci peuvent en causer des nouvelles de la même façon. Cependant, si l'attaquant décide de faire une nouvelle attaque, alors sur l'attaque permettant d'en créer une nouvelle, il ne gagne pas la saturation en ayant plus d'attaque, car les attaques supplémentaires servent pour une nouvelle attaque (comme montré dans l'exemple).

Saturation

Lorsqu'une unité fait une attaque de mêlée contre une unité, si son attaque a une meilleure caractéristique d'attaque que la caractéristique d'attaque la plus élevé des armes de la cible, alors elle ajoute 1 à son jet de combat. En outre, dans le cas contraire, l'unité ciblée augmente de 1 sa parade contre l'attaque.

Résolution des blessures

Une fois que toutes les unités d'un combat se sont battues, résolvez les blessures causées durant cette phase et retirez les unités détruites. Cela signifie également qu'une unité ne peut

pas être tuée avant d'avoir attaqué, sauf dans le cas de règles spéciales (voir Règles spéciales : règles spéciales communes : frappe en premier ou frappe en dernier).

Victoire et défaite

Une fois les blessures résolues, déterminez la victoire de chaque camp d'un combat. Le camp ayant subi le moins de blessure gagne le combat, les autres le perdent. Cependant, si un camp est totalement éliminé alors il est considéré comme ayant subi plus de blessures que les autres. En cas d'égalité, les camps à égalité sont considérés comme ayant gagné le combat.

Une fois le résultat déterminé, toutes les unités ayant perdu le combat sont éligible au moral pour le tour.

S'enfoncer dans la mêlée

Le gagnant du combat peut déplacer ses unités qui ont participé au combat et qui ne sont pas au contact d'unité ennemie de 3" maximum pour arriver au contact d'unités ennemis qui ont participé au combat (celles ayant porté des attaques grâce à la règle lance compte).

Phase de moral

Après que tous les tirs et tous les combats ont été résolu, il faut regarder si les troupes tiennent le coup moralement. Faites un test de courage pour chaque unité éligible au moral. Si elle a plusieurs causes d'éligibilité au moral alors elle a un malus moins 1 à ce test par cause en plus de la première. Si elle réussit le test, rien ne se passe, s'il échoue alors l'unité fuit comme décrit dans la phase de mouvement, et ne pourra donc pas tenter de se rallier après son mouvement.

Champ de bataille

Le champ de bataille est la zone où le combat se déroule, il fait une taille de 24" par 24" et est composé d'éléments de terrain comme décrit dans chaque scénario (Voir Disputer une partie : scénario). Il y a sept types d'éléments de terrain, tous répertoriés ci-dessous dans Les éléments de terrain.

Escalader et sauter

Lorsqu'une figurine se déplace, elle peut parfois être confrontée aux éléments de terrain. Il y a différentes actions que la figurine peut faire :

Enjamber : si la hauteur de l'élément à traverser est inférieure à 1" (ou 2" pour les monstres ou les figurines de cavaleries effectuant un mouvement de course ou de charge), que ce soit pour monter ou descendre, alors la figurine peut le traverser sans pénalité.

Escalader : si l'obstacle ne peut pas être enjambé, alors il doit être escaladé. Dans ce cas, considérez la hauteur dans le mouvement, la figurine doit compter la monté comme la descente et ne peut pas finir son mouvement en escaladant. Si elle n'a pas le mouvement nécessaire pour finir d'escalader alors elle ne peut pas. En outre, lorsqu'une unité escalade, elle diminue de 1" son mouvement par tranche de 2" complets parcouru dans la monté/la descente.

Sauter : si la figurine est au bord d'une descente, comme le haut d'une ruine, le flan d'une falaise ou d'une colline, alors au lieu d'escalader, vous pouvez décider de sauter. Si vous le faites, jetez 1D6 en soustrayant au résultat le nombre de tranches entamé de 2" parcouru. Si le résultat est de 1 ou moins, alors l'unité subit une touche de force égale au nombre de tranche entière de 2" parcouru.

Les bords de table

Les bords de table sont les quatre arrêtes du champ de bataille. Comme décrit dans Disputer une partie : Les camps — Placement, [...]

Couvert

Les éléments de terrain offrent du couvert aux unités. Lorsqu'une unité est prise pour cible d'un tir ou d'un sort à projectile, alors il peut décider de prendre l'esquive du couvert au lieu de la sienne. Dans ce cas, mettez-vous du point de vue de l'attaquant et proportionnellement à la figurine de la cible, regardez à combien elle est cachée par les éléments de décors, puis regardez dans le tableau ci-dessous quelle esquive elle prend :

- Caché à moins d'un quart : Esquive 0
- Un quart ou plus et moins de la moitié : Esquive 1
- La moitié ou plus et moins des trois quarts : Esquive 2
- Les trois quarts et plus : Esquive 3

Terrain difficile

Certains terrains sont difficiles à traverser. Alors lorsqu'une unité se déplace dans un terrain difficile, elle réduit de 1" son mouvement par tranche de 3" entamé dans un terrain difficile.

Les éléments de terrain

Les différents éléments de terrains qui peuvent joncher le champ de bataille sont représentés ici.

Bâtiment

Un bâtiment est un élément de terrain bloquant, mais avec plusieurs spécificités. Tout d'abord, si ce dernier possède un toit permettant à des figurines d'être posé, alors il peut être escaladé, et des unités peuvent être dessus.

Ensuite, les bâtiments possèdent fréquemment des intérieurs. Dans ce cas, à côté de la table de jeu, placez une table secondaire représentant l'intérieur du bâtiment. Cette table secondaire doit avoir la forme de l'intérieur du bâtiment et les entrées correspondantes. Une unité peut entrer dans un bâtiment en passant par ses issues, celles-ci peuvent être des portes ou des fenêtres. Pour ce faire l'unité doit arriver au contact de l'issue puis retirez-la du champ de bataille pour la placez au contact de l'issue correspondant sur le plateau secondaire de ce bâtiment, cette transition lui coûte 1" de mouvement. (Pour les portes fermées que peut avoir le bâtiment, se référer à Champ de bataille : Environnement particulier : Intérieur).

De plus, tracer la visibilité entre une unité dans un bâtiment et une unité à l'extérieur peut s'avérer compliqué. Alors si le tireur a la visibilité sur une issue ouverte du bâtiment, il considère comme voyant toutes les unités se trouvant à l'intérieur. Cependant, une unité dans un bâtiment qui est pris pour cible d'une unité à l'extérieur est considéré comme caché à trois-quarts de sa figurine par le bâtiment.

Ruine

Les ruines sont dangereuses et difficiles de circulation. Ce sont des terrains difficiles.

De plus, les murs des ruines sont des obstacles comme des bâtiments et peuvent être escaladé.

Murets/barricades

Les murets et barricades sont parfaits pour se protéger des projectiles. Si la cible est à moins d'1" du muret qui est devant elle du point de vue du tireur, alors considérez que le muret cache au moins la moitié de la figurine.

Forêts

Les forêts sont des zones plus que des éléments physiquement présents sur le champ de bataille. Pour représenter la difficulté à progresser entre les arbres et broussailles, ces zones sont des terrains difficiles.

De plus, les forêts sont plus ou moins denses de végétations qui souvent ne sont pas bien représentées sur la table de jeu. Alors, si une unité est dans une forêt ou derrière depuis le tireur, considérez que la forêt cache au moins le quart de la figurine.

Colline

Les collines peuvent avoir deux types de bordure, les pentes douces, et les pentes raides. Les pentes douces peuvent être empruntées par toutes les unités, et la distance verticale ne compte pas dans un mouvement passant par une pente douce. Les pentes raides doivent être escaladées pour les traverser, ou sautées pour descendre.

Point d'eau

Les points d'eau sont encore plus difficiles à traverser que les ruines ou forêts. Ce sont des terrains difficiles, mais qui à la place de réduire le mouvement comme les terrains difficiles, demande à l'unité qui passe au travers 2" de mouvement pour se déplacer de 1" dans le point d'eau. De plus, il est très difficile de se battre dans l'eau, alors toute unité combattant dans un point d'eau diminue de 1 ses jets de combats.

Note : les points d'eau représentent des endroits suffisamment peu profonds pour que des soldats puissent s'y mouvoir. Pour les zones aquatiques, trop profondes, retrouvez la catégorie : Champ de bataille : Environnement particulier : Les eaux profondes et courants forts.

Falaise et bloquant

Les falaises et bloquants sont des éléments de terrain infranchissable qu'aucune unité ne peut traverser, sauf mention contraire.

Environnement particulier

Certains états particuliers peuvent s'appliquer sur le champ de bataille dans certaines conditions.

La nuit

Les armées s'affrontent de nuit, ou dans un milieu particulièrement sombre. Dans un tel état, les unités ne voient pas à plus de 6" même si aucun obstacle ne bloque la ligne de vue, à l'exception des unités nyctalopes. Cependant, certaines unités possèdent la règle « lumineux » ou un équipement la possédant. Dans de telles circonstances, cette unité génère une zone de lumière autour d'elle. Toutes les unités à 9" ou moins d'elle, et dont on peut tracer une ligne de vue qui n'est pas obstruée, peuvent être vue de façon normale sans la limite des 6". De même, certains éléments de décors sont considérés comme lumineux, comme les torches ou les lumières d'intérieur.

Eaux profondes & courant fort

Les eaux profondes, ou des endroits où le courant est trop fort, sont des lieux quasiment impraticables. Ces décors sont fortement déconseillés pour des parties désirées équilibrées, et sont plus prévus pour des environnements bien spécifiques au bon vouloir des joueurs. Ces zones sont considérées comme des bloquants, mais si une unité devait y finir d'une manière ou d'une autre, alors jetez 1D6, sur 3 ou moins elle se noie et est détruite, sinon replacez là au plus proche hors de la zone et finissez instantanément son mouvement s'il aurait dû continuer. Si vous le désirez, vous pouvez également choisir que toutes les eaux profondes ne se valent pas et que certaines sont praticable par des unités suffisamment grandes. Peut-être qu'un gobelin ou un nain se noierait là où un troll serait dans un simple point d'eau, ou qu'un géant peut simplement passer peu importe la profondeur. Quoi qu'il en soit, l'important est que tous les joueurs sont d'accord sur les différentes eaux.

Terrain Vaste (-x-)

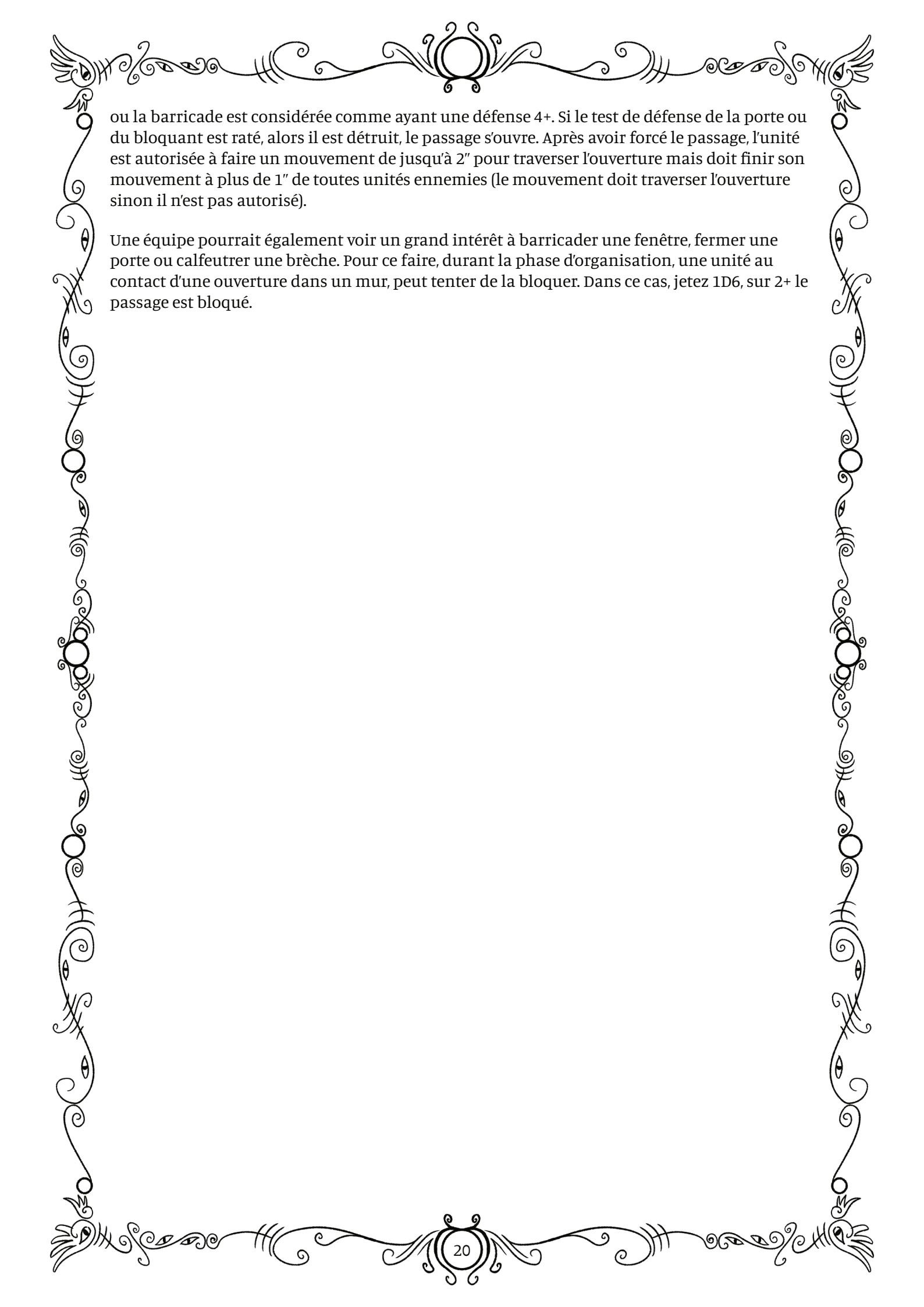
Certaines parties se jouent sur un terrain vaste, cela signifie que la taille du terrain n'est pas de 24" sur 24" mais sur des tailles plus grandes. Généralement, cela peut être du 36" x 36", ou du 24" x 48", soit deux terrains normaux l'un à côté de l'autre.

Intérieur

Certaines parties se déroulent à l'intérieur d'un ou plusieurs bâtiments. Utilisez les mêmes règles pour l'intérieur de bâtiment qui pourrait exister sur la table. A l'intérieur d'un bâtiment, il y a un plafond, et les pièces et couloirs sont séparés par des murs.

Les murs sont des bloquants qu'on ne peut pas traverser ni voir à travers, et qu'on ne peut pas non-plus survoler avec la règle vol puisqu'il y a un plafond.

Il peut y avoir des ouvertures dans ces murs, des portes, des fenêtres, des éboulements, etc... Les unités peuvent les traverser, si vous considérez que l'ouverture est assez grande pour cela. Par exemple, il est raisonnable d'imaginer un nain traverser une porte malgré son armure, mais il est peut-être trop compliqué pour un troll de passer une porte humaine (Déterminer avec vos opposants en cas de litige). Parfois, les portes sont fermées, les fenêtres cloitrées, et les brèches refermées. Dans ce cas, une unité peut tenter de forcer le passage. Dans ce cas, elle doit se trouver à son contact durant la phase de mêlée et n'être dans aucune mêlée. Ensuite, elle peut faire une attaque qui touche sur 1+ (exceptionnellement le 1 réussi également), et qui peut être considéré comme avoir chargé précédemment dans le tour selon la volonté du joueur. La porte



ou la barricade est considérée comme ayant une défense 4+. Si le test de défense de la porte ou du bloquant est raté, alors il est détruit, le passage s'ouvre. Après avoir forcé le passage, l'unité est autorisée à faire un mouvement de jusqu'à 2" pour traverser l'ouverture mais doit finir son mouvement à plus de 1" de toutes unités ennemis (le mouvement doit traverser l'ouverture sinon il n'est pas autorisé).

Une équipe pourrait également voir un grand intérêt à barricader une fenêtre, fermer une porte ou calfeutrer une brèche. Pour ce faire, durant la phase d'organisation, une unité au contact d'une ouverture dans un mur, peut tenter de la bloquer. Dans ce cas, jetez 1D6, sur 2+ le passage est bloqué.

Les armées

Cette section comporte les règles pour faire une armée réglementaire.

Faction

Avant de construire votre armée, vous devez choisir une faction. La faction est représentée par un mot-clé de faction. La faction vous donne accès à certaines unités avec lesquels vous allez pouvoir composer votre armée. Elle impose parfois des restrictions qui doivent être respectées pour jouer cette faction et dans certains cas également offre un ensemble de règles pour votre armée.

Composition d'armée

Lorsque vous composer votre armée, vous aller devoir intégrer un nombre d'unité et les équiper. Et vous allez également pouvoir donner des rôles à certaines. Tout cela en respectant le format de jeu. C'est à dire respecter les conditions suivantes :

- Votre armée ne peut pas couter plus que le format de jeu (à savoir 300 points maximum normalement)
- Vous devez inclure une unique unité spécialiste capitaine.
- Vous ne pouvez inclure qu'une fois une même spécialité
- Vous ne pouvez inclure qu'une unité avec la note « commandant », qui doit être votre capitaine dans le cas échéant.
- Vous ne pouvez avoir qu'un spécialiste au niveau 4
- Vous ne pouvez pas inclure d'unité de légende, sauf mention contraire explicite du scénario.

Les spécialistes

Il existe 6 spécialistes que vous pouvez intégrer (ou devez dans le cas du capitaine) dans votre armée. Lorsque vous rendez spécialiste une unité, vous devez choisir son niveau de spécialiste, allant de 1 à 4. Une unité ne peut être spécialiste qu'avec les spécialisations marquées sur sa fiche d'unité. Le niveau d'un spécialiste offre des compétences à l'unité, celles-ci sont réparties dans un tableau. Pour chaque niveau, elle choisit une compétence du niveau pour lequel vous choisissez ou d'un niveau inférieur, que vous n'avez pas déjà pris pour cette unité. Exemple : pour un spécialiste de niveau 3, vous aller choisir une compétence du niveau 1, une compétence du niveau 1 ou 2, et une compétence du niveau 1, 2 ou 3.

De plus, un spécialiste de niveau 3 ou 4 est un guerrier particulièrement aguerri, alors, il augmente de 1 sa caractéristique de Pv.

Pour chaque niveau, il y a trois valeurs en points, la première est pour le rôle classique, le deuxième est pour le rôle élite, et la dernière est pour le rôle monstre. Alors lorsqu'une unité devient spécialiste, payer le coût du niveau de sa spécialité correspondant à son rôle.

Capitaine

Le capitaine est le seul rôle obligatoire. Cette unité est plus stratégique que les autres et dirige l'intervention. C'est sur elle que repose le commandement du reste de la troupe.

Règle de campagne : Dans le cas d'une campagne, le capitaine gagne 1 XP pour chaque AdC lancé, et 4 XP à la fin de la partie s'il a mené son équipe à la victoire.

Niveau 1	Chef d'équipe	
0/0/0 pts	Cette unité gagne 2 Pc.	
Niveau 2	Protecteur	Agresseur
5/5/5 pts	Cette unité connaît soit l'AdC défense organisé soit l'AdC à couvert.	Cette unité connaît soit l'AdC attaque tactique soit l'AdC pas de quartier.
Niveau 3	Charismatique	Meneur
15/15/15 pts	Augmente de 3" la portée des AdC et des auras de cette unité.	Cette unité gagne 1 Pc et connaît soit l'AdC repositionnement soit l'AdC au pas de course.
Niveau 4	Inspirant (aura)	Chef de guerre (aura)
25/30/30 pts	Les unités amies à 6" ou moins peuvent relancer leurs tests de courage raté.	Les unités amies à 6" ou moins sont <i>habile (touche et combat)</i> et <i>élite (touche et combat)</i> à la place si elles possèdent déjà une règle similaire.

Mage

Le mage est l'un des rares à manier les énergies mystiques de la magie. Alors sa présence est très convoitée et les mages sont souvent amenés à devoir se débrouiller sur le champ de bataille.

Règle de campagne : Dans le cas d'une campagne, le capitaine gagne 1 XP pour chaque AdC lancé, et 4 XP à la fin de la partie s'il a mené son équipe à la victoire.

Niveau 1	Grande âme	Sage
10/15/15 pts	Cette unité gagne 2 Pm.	Cette unité connaît 1 sort supplémentaire parmi le ou les domaines qu'elle connaît.
Niveau 2	Projection	Violence mental
20/25/35 pts	Augmente de 3" la portée des sorts ayant une portée de 12" ou moins, et de 6" la portée des sorts ayant une portée supérieure.	Les attaques des sorts lancées par cette unité sont <i>élite (touche)</i> . De plus, cette unité peut relancer les jets indiquant le nombre de blessures provoqués par les sorts qu'elle lance provoquant des blessures.
Niveau 3	Vague de magie	Ouverture d'esprit
25/30/40 pts	Lorsque cette unité lance un sort ciblant une unité amie, alors elle peut dépenser en plus, la moitié du cout du sort (arrondi à l'inférieur) avec un minimum de 1, pour choisir une unité amie remplissant les mêmes conditions, à 3" ou moins de la première cible, elle est également affectée par le sort comme cible.	Cette unité connaît un sort d'un des domaines communs, en plus de ses autres sorts.
Niveau 4	Esprit solide	Esprit créateur
30/35/45 pts	Cette gagne 2 PM au début de la phase de magie au lieu de 1.	Cette unité peut lancer deux sorts par tour. Cela compte comme deux activations différentes à la phase de magie.

Zélate

Le zélate est un expert du combat rapproché. Il est capable d'apporter son expérience de la mêlée tant pour épauler le reste de l'équipe que pour mettre en échec les combattants ennemis.

Règle de campagne : Dans le cas d'une campagne, le zélate gagne 1 XP par combat gagné, et pour chaque unité qu'il a détruite.

Niveau 1	Gardien	Fougueux
5/10/10 pts	Cette unité est <i>protection</i> (6+) ou <i>habile</i> (<i>protection</i>) s'il possède déjà cette règle.	Augmente de 1 l'attaque d'une des armes de mêlée de l'unité.
Niveau 2	Expert en parade	Bagarreur aguerri
10/15/20 pts	Cette unité améliore de 1 sa CP.	Cette unité améliore de 1 sa CC.
Niveau 3	Première ligne	Brute
15/25/30 pts	Les unités amies au contact de cette unité sont lancées.	Augmente de 1 la force des armes de mêlée de l'unité.
Niveau 4	Prendre position	Dégager le passage
20/30/40 pts	Si cette unité gagne un combat, alors à la fin de la phase de combat elle peut effectuer un mouvement de 3" qui peut lui permettre de sortir du contact avec des ennemis. En outre, la règle <i>dégager le passage</i> ne peut pas affecter cette unité.	Si cette unité gagne un combat, alors à la fin de la phase de combat elle peut déplacer une unité ennemie à son contact de 2" dans la direction de son choix. En outre, les unités ennemis à son contact ne peuvent pas utiliser la règle <i>prendre position</i> .

Tireur d'élite

Le tireur d'élite apporte un soutien à distance au reste de l'équipe en tenant à distance les ennemis ou en se débarrassant des cibles hors de portée.

Règle de campagne : Dans le cas d'une campagne, le tireur d'élite gagne 1 XP pour chaque unité qu'il a détruite.

Niveau 1	Saturation	Longue portée
5/10/10 pts	Les coup critiques lors des attaques de tir de cette unité provoquent un jet de touche supplémentaire qui ne peut pas en provoquer de nouveau et qui est résolu avec un malus de -1.	Cette unité augmente de 6" la portée de ses armes de tir.
Niveau 2	Bou portant	Tireur aguerri
10/15/15 pts	Lorsque cette unité tire contre une unité qui est à la moitié ou moins de la portée de l'arme, alors ajoutez 1 à la caractéristique d'attaque de l'arme.	Cette unité améliore de 1 sa CT.
Niveau 3	Tireur mobile	Précision
15/20/20 pts	Cette unité est éligible au tir avec des armes lourdes même si elle s'est déplacée, et est éligible au tir avec les autres si elle a couru, mais dans ces cas alors il diminue de 1 ses jets de touches.	Diminuez de 1 l'esquive contre les attaques de tir de cette unité.
Niveau 4	Tir de suppression	Tir létal
20/30/30 pts	La cible des tirs de cette unité est éligible au moral. De plus, si la cible d'une attaque de cette unité est détruite, alors toutes les unités amies à l'unité détruites à 3" ou moins sont éligible au moral.	Les armes de tir de cette unité sont précises (1) et perforantes.

Tireur d'élite

Le Brisquard est un soldat ayant déjà vécu moultes aventures et conflits dans sa longue vie. Il apporte son expérience au reste de son équipe afin de mieux les guider vers la victoire.

Règle de campagne : Dans le cas d'une campagne, le Brisquard gagne 3 XP par partie lors duquel il n'a pas été détruit.

Niveau 1	Vétéran	Ancien
5/10/15 pts	Cette unité est <i>vétéran</i> et <i>tenace</i> .	Cette unité améliore de 1 sa CC, sa CP et sa CT mais diminue de 1 l'attaque de ses armes avec un minimum de 1, et de 1 ses Pv avec un minimum de 1 également.
Niveau 2	Code d'honneur	Expertise tactique
15/20/25 pts	Cette unité est <i>duelliste</i> et connaît l'AdC « attaque héroïque ». De plus, cette unité gagne 2 Pc.	Durant la phase d'organisation, vous pouvez activer cette unité pour brouiller ou conseiller. Si elle conseille et que votre capitaine est à 6" ou moins d'elle, alors jetez 1D6, si le résultat est supérieur au nombre de Pc du capitaine alors il gagne un Pc. Si elle brouille et qu'un capitaine ennemi est à 6" ou moins d'elle, alors jetez 1D6, si le résultat est supérieur au nombre de pc du capitaine ennemi ciblé, alors il perd un Pc.
Niveau 3	Frapper juste	Connaissance stratégique
25/30/35 pts	Cette unité gagne <i>précis</i> (1) et perforant avec ses armes de mélée.	Cette unité gagne 2 Pc et connaît l'AdC « <i>au pas de course</i> ».
Niveau 4	Donner l'exemple (aura)	Chef de combat (aura)
30/35/45 pts	Les unités amies à 3" ou moins peuvent utiliser le courage de cette unité au lieu de la leur.	Les unités amies à 3" ou moins sont <i>habile</i> (<i>touche et combat</i>) et <i>élite</i> (<i>touche et combat</i>) à la place si elles possèdent déjà une règle similaire.

Éclaireur

L'éclaireur donne l'avantage du terrain à son équipe. Il peut guider le reste de l'équipe vers la victoire ou lui faire confiance et profiter de son avantage pour tendre des pièges à ses adversaires.

Règle de campagne : Dans le cas d'une campagne, l'éclaireur gagne 1 XP pour chaque quart de table qu'il a visité durant la partie, et 3 XP s'il contrôle un point stratégique ou une zone tactique à la fin d'une partie, et 1 XP par trésors ou vivre sauvé.

Niveau 1	Premier sur les lieux	Course rapide
10/15/15 pts	Cette unité est éclaireuse.	Cette unité est rôdeuse.
Niveau 2	Planque	Grimpeur
15/20/20 pts	Si cette unité n'a pas effectué de mouvement durant sa dernière phase de mouvement, alors elle ajoute 2 à son esquive tant qu'elle respecte les conditions.	Cette unité est <i>montagnarde</i> . Si cette unité ne peut pas escalader, alors remplacer les effets précédents par la capacité à escalader.
Niveau 3	Habitué des mauvais plans	Contrôle du terrain
20/30/30 pts	Cette unité est <i>agile</i> .	Si cette unité est « <i>premier sur les lieux</i> » alors elle compte dans les unités sur un point stratégique ou un lieu de contrôle même lorsqu'elle est dans une mêlée. Si cette unité est « <i>course rapide</i> » alors elle peut courir avec un objectif sur elle.
Niveau 4	Repérage	Prendre l'initiative
30/40/40 pts	Durant la phase d'organisation vous pouvez activer cette unité pour anticiper un ennemi. Choisissez alors une unité ennemie à 12" ou moins. Elle ne pourra résoudre sa charge qu'après les autres et tirer seulement une fois que toutes les autres unités souhaitant tirer ait tiré.	Durant la phase d'organisation vous pouvez activer cette unité pour prendre l'initiative. Choisissez alors une unité ami à 6" ou moins. Elle pourra résoudre sa charge avant les autres sans prendre en compte l'ordre d'initiative, ou alors être choisi pour tirer avant toutes les autres à la phase de tir sans prendre en compte l'ordre d'initiative.

Disputer une partie

Il est maintenant temps de prendre les armes et de se battre !

Partie classique ou partie légendaire

Dans Last Fantasy War, nous vous proposons deux façons de jouer. Dans un premier cas, les parties classiques proposent un jeu rapide plutôt équilibré entre les opposants, respectant les règles du jeu sans ajouter d'exception. Dans un second cas, les parties légendaires peuvent être bien plus longues et ne garantissent en rien l'égalité des chances de victoire de chaque camp, et ce, volontairement, car l'objectif est de vous proposer des scénarios tout particuliers de l'univers de Last Fantasy War. Il n'y a pas de partie meilleure que d'autre, le tout est de trouver le scénario qui convient le mieux à vos attentes. La différence entre les parties classiques et les parties légendaires se fait par le scénario de bataille, les scénarios classiques et légendaires sont séparés afin de ne pas les confondre.

Avant bataille

Pour faire une partie de Last Fantasy War, vous devez être deux, trois, ou quatre joueurs. Choisissez ensemble ou tirez au dé quel scénario vous souhaitez jouer, parmi les scénarios adaptés au nombre de joueur que vous êtes. Ensuite, déterminez aléatoirement ou entre vous qui prend quel poste. Ensuite, chaque joueur déclare quelle armée il souhaite jouer aux autres joueurs, puis fait son armée indépendamment des autres joueurs, sans leurs révéler. Celles-ci seront révélées au moment voulu.

Appréhension du scénario

Le scénario est le contexte de la partie jouée. C'est lui qui définit la position de chaque armée sur le conflit et son objectif, et par extension sa façon d'emporter la victoire.

Dans la plupart des scénarios, il y a deux joueurs, un défenseur et un attaquant. Le défenseur doit souvent défendre une position, un lieu ou un personnage. L'attaquant à l'inverse doit prendre la position, s'emparer d'un lieu ou attraper un personnage. S'il y a plus de joueur, les positions de chacun sont plus spécifiques aux scénarios. Il est donc important de lire chaque poste pour en comprendre les subtilités dans le scénario.

Le scénario décrit ensuite comment doit être composé le champ de bataille, l'objectif de chaque poste, ainsi que sa zone de déploiement.

Le terrain

Le champ de bataille est un carré de 24" sur 24". Ce dernier est jonché d'élément de terrain. Leur nombre et leur nature sont défini par le scénario. Les différents types d'éléments de terrain sont tous décrit dans la section Champ de bataille : les éléments de terrain.

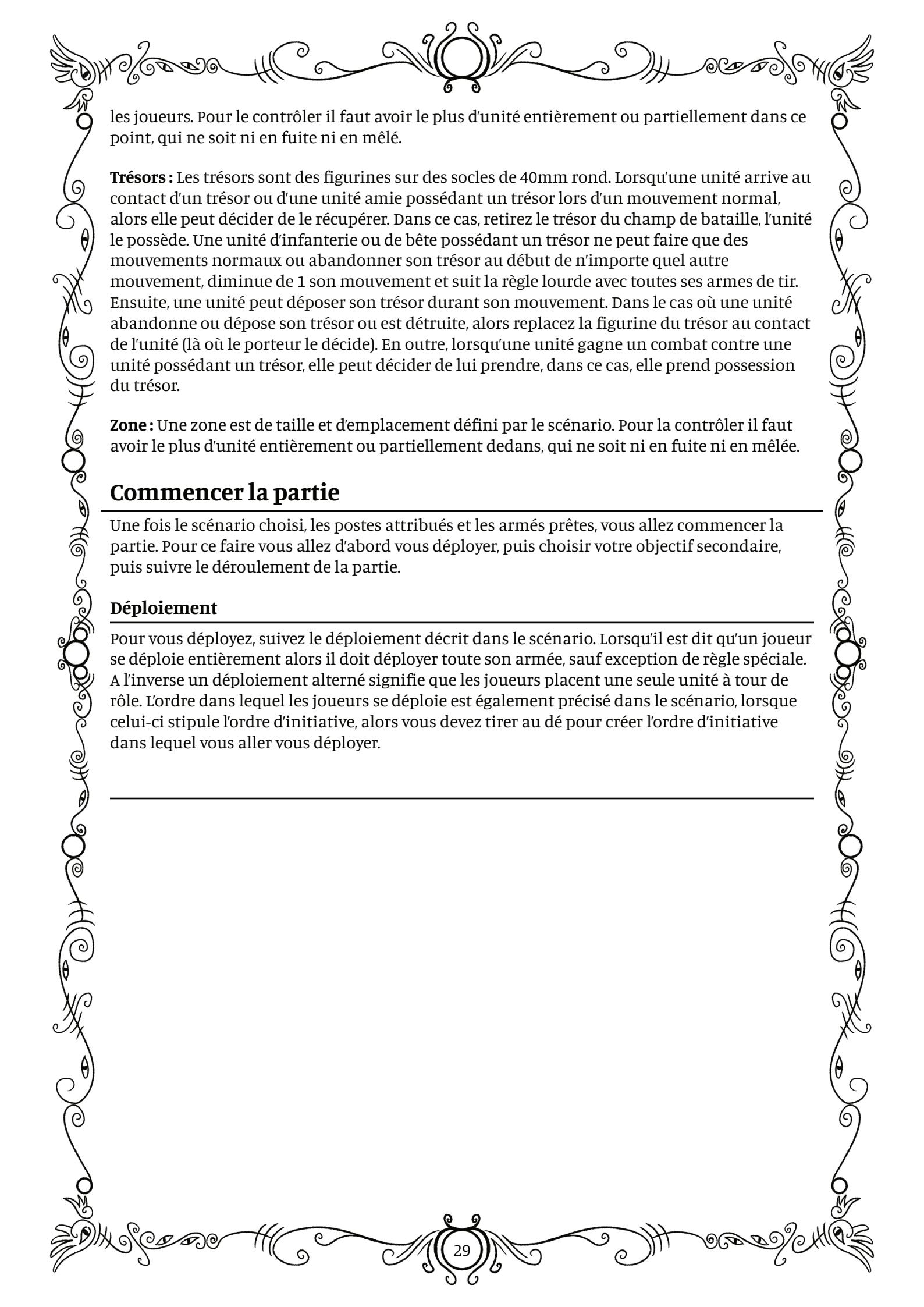
Les camps - Placement

Le scénario indique également la zone sur laquelle peut se déployer chaque joueur.

Type d'objectif

Il existe différent type d'objectif dans les scénarios :

Point stratégique : Un point stratégique décrit un élément de terrain délimité au préalable par



les joueurs. Pour le contrôler il faut avoir le plus d'unité entièrement ou partiellement dans ce point, qui ne soit ni en fuite ni en mêlée.

Trésors : Les trésors sont des figurines sur des socles de 40mm rond. Lorsqu'une unité arrive au contact d'un trésor ou d'une unité amie possédant un trésor lors d'un mouvement normal, alors elle peut décider de le récupérer. Dans ce cas, retirez le trésor du champ de bataille, l'unité le possède. Une unité d'infanterie ou de bête possédant un trésor ne peut faire que des mouvements normaux ou abandonner son trésor au début de n'importe quel autre mouvement, diminué de 1 son mouvement et suit la règle lourde avec toutes ses armes de tir. Ensuite, une unité peut déposer son trésor durant son mouvement. Dans le cas où une unité abandonne ou dépose son trésor ou est détruite, alors replacez la figurine du trésor au contact de l'unité (là où le porteur le décide). En outre, lorsqu'une unité gagne un combat contre une unité possédant un trésor, elle peut décider de lui prendre, dans ce cas, elle prend possession du trésor.

Zone : Une zone est de taille et d'emplacement défini par le scénario. Pour la contrôler il faut avoir le plus d'unité entièrement ou partiellement dedans, qui ne soit ni en fuite ni en mêlée.

Commencer la partie

Une fois le scénario choisi, les postes attribués et les armés prêtes, vous allez commencer la partie. Pour ce faire vous allez d'abord vous déployer, puis choisir votre objectif secondaire, puis suivre le déroulement de la partie.

Déploiement

Pour vous déployez, suivez le déploiement décrit dans le scénario. Lorsqu'il est dit qu'un joueur se déploie entièrement alors il doit déployer toute son armée, sauf exception de règle spéciale. A l'inverse un déploiement alterné signifie que les joueurs placent une seule unité à tour de rôle. L'ordre dans lequel les joueurs se déploie est également précisé dans le scénario, lorsque celui-ci stipule l'ordre d'initiative, alors vous devez tirer au dé pour créer l'ordre d'initiative dans lequel vous aller vous déployer.

Objectif secondaire

Certain scénario utilise les objectifs secondaires, dans ce cas, suivez les règles suivantes :

Avant de se déployer, chaque joueur choisit secrètement un objectif parmi les suivants. Une fois que chaque joueur a un objectif secondaire, dévoilez votre objectif secondaire aux autres joueurs. Ces derniers vont vous permettre de gagner des points de victoire d'une façon alternative au scénario. Un objectif secondaire ne peut jamais rapporter plus de 6 points de victoire.

Objectif	Marquage
Attrition	Comptez le nombre d'unité que vos unités ont détruit et le nombre d'unité de votre armée détruit. A la fin de la partie marquez autant de point de victoire que le nombre d'unité détruit par des unités de votre armée moins le nombre d'unité de votre armée détruite.
Investigation	Durant la phase d'organisation, une unité de votre armée à 6" ou moins d'un coin de table qui n'a pas encore été investigué par votre armée peut tenter de l'investiguer. Dans ce cas, cette unité ne sera éligible à aucun sort, tir ou mouvement pour le reste du tour. Si à la fin du tour l'unité est toujours sur le champ de bataille, n'est pas en fuite et n'a participé à aucun combat, alors elle investigue le lieu. Lorsqu'une unité de votre armée investigue un lieu alors marquez 1 point de victoire, et 2 à la place si coin de table n'est pas dans votre zone de déploiement.
Suprématie	À partir du second tour, marquez 1 point de victoire s'il y a au moins une unité amie à 6" ou moins du centre du champ de bataille et qu'il y a plus d'unité amie que d'unité ennemie à 6" ou moins du centre du champ de bataille. Et marquez 2 points à la place s'il n'y a aucune unité ennemie à 6" ou moins du centre du champ de bataille.
Préservation	A la fin de la partie, marquez 6 points de victoire si aucune unité de votre armée n'est détruite. Marquez à la place 4 points de victoire si un quart ou moins de votre armée a été tué. Si les trois quarts ou moins de votre armée ont été détruit alors vous ne marquez aucun point de victoire. Dans les autres cas, marquez 2 points de victoire.
Assassinat	Lorsque vous tuez une unité spécialiste ennemie, marquez 2 points de victoire. Cependant, si vous jouez à 4 joueurs alors vous ne marquez des points de victoire qu'à l'assassinat du premier rôle d'une même armée.

Déroulement de la partie

A présent, suivez le déroulement de la partie décrit précédemment.

Victoire

Le gagnant est le joueur avec le plus de points de victoire à la fin de la partie.

Scénarios classiques

Ici sont répertoriés les scénarios pour jouer une partie de Last Fantasy War Intervention. A vous de choisir lequel est le plus adapté à la situation, ou alors laissez le hasard choisir à votre place.

Assaut sur une place forte

Une place importante est défendue par un petit groupe en attendant les renforts, profitant de ce moment de battement où la surveillance est réduite, l'envahisseur tente de s'emparer du lieu avec une équipe restreinte pour ne pas attirer l'attention.

Nombre de joueurs : 2

Rôles : Attaquant, défenseur.

Durée de la partie : La partie dure 5+D3 tours, jetez le dé une fois le déploiement terminé.

Champ de bataille : La bataille se déroule autour d'un lieu défendu. Le centre doit être chargé de bâtiments, barricades, et ou ruines. Laissant au moins 6" depuis les bords de table. Ces derniers sont moins chargés en décors et peuvent être recouverts par n'importe quel type d'élément de terrain.

Déploiement : La zone de déploiement du défenseur est l'intérieur du champ de bataille entièrement à plus de 9" de tout bord de table. La zone de l'attaquant correspond à la zone allant jusqu'à 3" des bords de table. Le défenseur se déploie entièrement en premier, puis l'attaquant se déploie entièrement.

Tenir les positions : Déterminez ensemble 4 points stratégiques. Ces derniers doivent être des éléments de décors du lieu défendu, donc à plus de 6" des bords de table et soit des bâtiments, des barricades ou des ruines. De plus, ils doivent être à plus de 3" les uns des autres. Pour contrôler un point stratégique, il faut être le seul à avoir des unités sur le point n'étant ni en fuite ni en mêlée. À la fin de la partie, le joueur contrôlant le plus de point stratégique gagne la partie.

Prendre la brèche

Une équipe réduite est envoyé sécuriser le passage d'un convoi plus important. Seul problème, le passage est également convoité par des ennemis ayant le même objectif. Le conflit est inévitable et celui qui arrivera à forcer le passage en premier pourra revendiquer le droit exclusif de passage sur ses concurrents.

Nombre de joueurs : 2

Rôles : Attaquant A, Attaquant B.

Durée de la partie : La partie dure jusqu'à ce qu'une armée force le passage.

Champ de bataille : Chaque attaquant vient à la rencontre de l'autre en face à face. Chaque joueur dispose d'un bord de table qui lui est dédié et qui est en face de celui de son adverse. Au milieu du bord de table de chaque attaquant, placez un point stratégique de 1" de rayon, c'est sa brèche. Ensuite le champ de bataille peut être jonché de tout type d'élément de terrain, mais aucun ne doit être à moins de 3" d'un point stratégique.

Embuscade urbaine

Un trésor est gardé par une petite équipe éloignée du conflit, caché au milieu d'un champ de ruine. Mais certains attirés par ce dernier se risque à l'ôter des mains de ses gardiens. Les gardiens n'attendent justement que ça pour passer à l'action.

Nombre de joueurs : 2

Rôles : Attaquant, défenseur.

Durée de la partie : La partie s'arrête lorsque tous les objectifs sont retirés du champ de bataille ou que les trois-quarts des unités de l'attaquant soient en fuite ou détruits.

Champ de bataille : La bataille se déroule en milieu urbain. Elle est recouverte de ruine et de bâtiment représentant un carrefour, donc laissant un cercle de 9" de diamètre autour du centre sans aucune ruine ou bâtiment, mais peut contenir quelques murets ou barricades. Dans aucun cas, il ne peut y avoir d'élément de terrain à moins de 3" du centre. Ensuite, placez 4 trésors au milieu du champ de bataille.

Déploiement : Chaque attaquant doit déployer ses unités entièrement à moins de 3" de son bord de table. Les attaquants se déplient en alternant dans l'ordre d'initiative.

Forcer le passage : Si à la fin d'un tour, un attaquant contrôle la brèche adverse et que sa brèche n'est pas contrôlée par l'autre attaquant, alors il force le passage et gagne la partie.

Déploiement : La zone de déploiement du défenseur est le cercle de 6" de rayon autour du centre. La zone de l'attaquant correspond à la zone allant jusqu'à 3" des bords de table. Le défenseur déploie en premier la moitié, arrondi au supérieur, de ses unités, puis l'attaquant se déploie entièrement, et le défenseur fini de déployer ses unités.

Embuscade piégée : Lorsqu'une unité de l'attaquant arrive au contact de son bord de table avec un trésor grâce à un mouvement normal ou de course, elle peut le livrer, dans ce cas, il sauve le trésor qui est alors retiré du champ de bataille. À la fin de la partie, si l'attaquant a sauvé plus de 2 trésors alors il gagne la partie, à l'inverse s'il en sauve moins de 2 alors c'est le défenseur qui gagne, sinon, c'est une égalité.

Le rush

Une réserve de nourriture et d'armement est convoité par plusieurs factions concurrentes. Chacune envoyant une équipe d'élite pour s'emparer de ce bien. Cependant les valeureux guerriers se tombent dessus dans un face à face qui s'annonce sanguinaire, à moins peut-être de s'emparer des vivres avant les autres...

Nombre de joueur : 2

Rôles : Attaquant A, attaquant B

Durée de la partie : La partie s'arrête lorsque tous les objectifs sont retirés du champ de bataille ou que plus aucune unité ne soit sur le champ de bataille.

Champ de bataille : La bataille peut se dérouler n'importe où. La nature des éléments de terrain n'est pas restreinte, mais veillez à ce que leur nombre reste suffisamment élevé. Tracez une ligne imaginaire sur l'une des deux diagonales, au centre de cette ligne placez un trésor puis placez deux autres trésors à 9" du centre sur la ligne (1 de chaque côté).

Déploiement : Chaque joueur possède un bord de table, ces derniers étant en face l'un de l'autre. Pour chaque bord de table de joueur, le coin n'étant pas traversé par la ligne imaginaire des trésors est considéré comme le point d'arrivé. Pour se déployer, les attaquants se déploie en alterner et doivent placer leurs unités entièrement à 3" ou moins de leur bord de table et au moins partiellement à 3" de leur point d'arrivé.

Course rapide : Lorsqu'une unité arrive au contact de son bord de table à 3" ou moins de son point d'arrivé avec un mouvement normal ou de course, elle peut s'enfuir, dans ce cas elle est sauvée, et si elle possédait un trésor alors il est également sauvé. A la fin de la partie, l'attaquant ayant sauvé le plus d'objectif gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant sauvé proportionnellement le plus d'unité de son armée gagne la partie.

Roi de la colline

Pour la gloire ou par orgueil, De courageux combattants en viennent aux armes pour déterminer qui règnera sur la colline. Que ce soit pour revendiquer ses terres ancestrales, prouver au monde sa valeur ou toutes autres raisons tordues, les combattants se retrouvent dans une situation pathétique où la seule voie est de sortir victorieux du combat qui s'annonce.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Rôles : Attaquant A, attaquant B, (attaquant C, attaquant D)

Durée de la partie : La partie s'arrête lorsqu'un joueur contrôle la colline pour le troisième tour consécutif.

Champ de bataille : La bataille se déroule dans une prairie. Au centre du champ de bataille, une colline surplombe le reste. Celle-ci doit rentrer entièrement dans un cercle de 12" de diamètre, et est le point stratégique de ce scénario. Le reste du champ de bataille peut être jonché de forêt, ruine, muret, ou point d'eau.

Déploiement : Chaque joueur possède un bord de table, si vous jouez à 2 alors vos bords de table doivent être en face l'un de l'autre. La zone de déploiement d'un attaquant s'étend jusqu'à 6" de son bord de table. Si vous jouez à 3 ou 4, alors tracez les diagonales du champ de bataille, les zones de déploiement des attaquants s'étendent jusqu'à 6" de leur bord de table et à plus de 1,5" de toutes diagonale. Les attaquants se déplient en alterner dans l'ordre d'initiative.

Roi de la colline : A la fin de la partie, le joueur qui contrôle la colline gagne la partie.

Défense de relique

Un véritable trésor a été arraché aux mains de l'ennemi. Mais ses ravisseurs vont devoir le protéger le temps que l'armée finisse son extraction, contre les pillard, profiteurs ou vengeur qui veulent s'emparer du trésor.

Nombre de joueurs : 3

Rôles : Attaquant A, attaquant B, défenseur

Durée de la partie : A la fin du quatrième tour, jetez 1D3, cela détermine le nombre de tour restant, à la fin desquels la partie s'arrête.

Champ de bataille : La bataille se déroule autour de fortification légère pouvant se trouver dans n'importe quel cadre. Disposer dans la zone du défenseur barricade et muret face aux attaquant. De plus, le champ de bataille peut être recouvert en plus de n'importe quel élément de décors. Au milieu du champ de bataille, disposer un trésor, aucun décor ne doit se trouver à moins de 2" de ce dernier.

Déploiement : Diviser le champ de bataille en 4 quarts. Deux quarts côté à côté forment la zone de déploiement du défenseur. Ensuite, déterminer à quel attaquant appartient quel quart de table restant. Les attaquants se déploient à 3" ou moins d'un bord de table dans le quart de table qui leur est dédié, et à plus de 3" de toute unité ennemie. Ensuite, les joueurs se déploient en alterné par ordre d'initiative.

S'emparer de la relique : A la fin de la partie, le joueur qui contrôle le trésor gagne. Si personne ne contrôle le trésor, alors c'est le défenseur qui gagne.

Fouille précipitée

Des informations cruciales, une planque d'armement, ou un trésor est caché dans l'une des ruines d'une ville abandonnée. Mais une armée démoniaque ou une légion suréquipée va bientôt passer par la ville, et rendre toute chance de mettre la main sur le trésor impossible. Alors des groupes se précipitent pour tenter dans un dernier élan de s'en emparer.

Nombre de joueurs : 2

Rôles : Attaquant A, attaquant B

Durée de la partie : La partie dure 7+D3 tours, jetez le dé une fois le déploiement terminé.

Champ de bataille : La bataille se déroule dans les ruines d'une ville. Le champ de bataille est jonché de ruine et bâtiment et de muret. Parmi elles, placez au moins trois ruines et/ou bâtiment. Prenez trois marqueurs, deux vides, et un indiquant le trésor. Mélangez et placez-en un, face cachée dans chacune des trois ruines/bâtiments. Vous ne devez pas savoir quel marqueur correspond à quoi. Les trois ruines/bâtiment sont alors les potentiels lieux où est caché le trésor.

Déploiement : Chaque attaquant possède un bord de table l'un en face de l'autre. La zone d'un attaquant s'étend jusqu'à 3" de son bord de table. Les attaquants se déplient en alterner selon l'ordre d'initiative.

Fouille : Durant la phase de tir, une unité qui n'est ni en fuite, ni dans une mêlée, qui n'a pas couru, et qui se trouve dans l'une des ruines ou bâtiment marqué peut tenter de fouiller les lieux (ceci compte comme une activation). Dans ce cas, jetez 1D6, en ajoutant 1 au résultat par marqueur d'échec sur le lieu. Si le résultat est inférieur à 4, alors ajoutez un marqueur d'échec sur le lieu. Si le résultat est de 4 ou plus, alors retournez le marqueur du lieu. Si le marqueur indique le trésor, alors l'unité qui a fouillé récupère un objectif trésors. A la fin de la partie le joueur qui possède l'objectif trésors, ou qui l'a sauvé gagne la partie. Si aucun joueur n'est gagnant c'est une égalité. Si une unité possède le trésor et fini un mouvement normal ou de course à moins de 3" de son bord de table peut quitter le champ de bataille pour être sauvé et sauver le trésor.

Croisée chaotique

Des combattants de toutes origines se rencontrent dans une mêlée chaotique où chacun essaie de trouver son compte. Chaque armée étant venue pour une raison distincte, elles ne s'attendaient pas à se retrouver face à autant de monde, mais le capitaine le plus rusé saura tirer son épingle du lot, avant que des forces démoniaques bien trop imposantes s'interpose.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Rôles : Attaquant A, attaquant B, (attaquant C, attaquant D)

Durée de la partie : La partie dure 7+D3 tours, jetez le dé une fois le déploiement terminé.

Champ de bataille : La bataille peut se dérouler partout sur le monde. La nature des éléments de terrain n'est pas restreinte.

Déploiement : Chaque joueur possède un bord de table, si vous jouez à 2 alors vos bords de table doivent être en face l'un de l'autre. La zone de déploiement d'un attaquant s'étend jusqu'à 3" de son bord de table. Si vous jouez à 4, alors tracez les diagonales du champ de bataille, les zones de déploiement des attaquants s'étendent jusqu'à 3" de leur bord de table et à plus de 1,5" de toutes diagonales. Les attaquants se déplient en alterner dans l'ordre d'initiative.

Croisée chaotique : Ce scénario utilise les objectifs secondaires. De plus, une fois que chaque joueur a pris conscience des objectifs de chacun, déterminé aléatoirement parmi les objectifs secondaires qu'aucun joueur n'a choisis un objectif pour être l'objectif improvisé. Ne comptez pas les points de victoire de l'objectif improvisé avec les points de victoire de l'objectif secondaire choisi. Le gagnant est le joueur ayant le plus de point de victoire à la fin de la partie, en cas d'égalité, c'est le joueur ayant marqué le plus de point de victoire avec l'objectif improvisé parmi les joueurs ex-aequo qui remporte la victoire. Si ici aussi il y a égalité, alors les joueurs peuvent savourer leur victoire ensemble.

Scénarios Légendaires

Ici sont répertoriés les scénarios plus narratifs pour jouer une partie de Last Fantasy War. A vous de choisir lequel est le plus adapté à la situation, ou alors laissez le hasard choisir à votre place.

Stopper le flot infini

Une marée sans fin de créatures asservies déferle sur vous. Mais reculer n'est pas une option, ou ne l'est plus. Vous devez faire face à la marée, la tenir le plus longtemps possible. Que ce soit pour laisser le temps à un maximum de citoyens d'évacuer le village, ou simplement, car vous êtes adossé à la falaise, vous êtes déterminé à éliminer le plus de ces monstres avant que vienne votre tour.

Nombre de joueurs : 1 à 4

Rôles : défenseur A, (défenseur B, défenseur C, défenseur D).

Modes de jeu : Il existe trois modes de jeu sur ce scénario :

- **Solitaire :** lorsque vous jouez seul, le but du scénario est de tenir le plus de tours possibles avant d'être éliminé.
- **Collaboratif :** Vous jouez ensemble, le but est de tenir le plus de tours possibles avant que chaque joueur ne soit éliminé.
- **Compétitif :** Vous jouez les uns contre les autres, le but est d'être le dernier joueur à être éliminé, puis de frimer à tenir plus de tours que les autres.

Durée de la partie : La partie dure jusqu'à ce qu'aucune unité ne se dresse face à la marée.

Champ de bataille : la bataille peut se dérouler partout, le champ de bataille est libre de refléter l'ambiance que vous souhaitez. Cependant, désignez l'un des bords de table pour être l'arrivée du flot, et le bord de table opposé comme le mur à votre dos.

Déploiement : tous les joueurs se déplient à moins de 12" du bord de table opposé à l'arrivée du flot. Si vous jouez en compétitif, alors les joueurs se déplient de façon alternée à plus de 1" de toutes unités ennemis. Sinon, les joueurs se déplient selon leur volonté.

Le flot infini : Choisissez avant la bataille l'armée de la marée. Il est facile d'imaginer les démons, la légion de chair, la légion d'os ou l'empire de poussière comme marée. Ensuite, vous devez déterminer les unités du flot, vous allez devoir définir l'unité de nuée, l'unité de base, les unités d'élites, l'unité lourde, et le boss. Pour chacune de ses unités, vous devez sélectionner une unité de l'armée choisie et l'équiper. L'unité de nuée est une petite unité de moins de 15 pts, qui sert de horde. L'unité de base est une unité plus moyenne entre 10 et 25 pts. Les unités d'élite, en choisir entre 1 et 3 se situent entre 20 et 50 pts, elles sont plus rares et apportent une approche plus complexe à la marée. L'unité lourde peut couturer bien plus cher car elle est rare. Le boss peut être une unité complètement disproportionnée car elle n'est pas là pour être affronter, mais mettre fin à la partie. Voici quelques exemples pour vous aider :

- Nuée : diablotin, décérébré, zombie
- Base : guerrier démon, guerrier squelette.
- Elite : pyromane, légionnaire
- Lourd : chevalier démon, construction tueuse, assemblage macabre
- Boss : seigneur démon.

Les unités de la marée suivent le comportement normal. Sauf les élites, qui suivent le comportement le plus approprié parmi les automates à leur caractéristiques (cela doit être déterminé avant la partie avec les autres joueurs).

Combattre la marée : Au début de chaque tour, en fonction du tour qui commence, une vague d'ennemi va arriver sur le champ de bataille. Cette vague est composée d'unité parmi les unités sélectionnées pour être du flot infini. La composition de la vague dépend du tour qui commence, alors tenez à jour la numérotation des tours pour ne pas être perdu. De plus, les vagues dépendent également du nombre de joueur de départ, alors vérifiez bien de placez le bon nombre d'ennemi :

- T1 : (2 nuées) par joueur.
- T2 : (2 nuées et 1 base) par joueur.
- T3 : (2 nuées et 1 élite aléatoire) par joueur.
- T4 : (2 bases) par joueur + 1 lourd.
- T5 : (2 bases et 1 élite aléatoire) par joueur
- T6 : (1 lourd) par joueur.
- T7 : (3 nuées et 1 base) par joueur.
- T8 : (2 élites aléatoires) par joueur.
- T9 : (1 nuée) par joueur.
- T10 : 1 Boss
- T11 et + : (1 lourd, 2 bases, et 3 nuées) par joueur.

Descente dans les mines abandonnées

Les démons se sont emparés d'une ancienne mine naine qui renfermait un trésor inestimable ou une relique très importante. Alors, d'une détermination d'acier, une équipe s'est aventurée dans les profondeurs de la mine, jusqu'à arriver à la salle du trésor. Mais même si l'équipe a affronté des démons pour y parvenir, c'est ici que le plus gros groupe de démon se terre, et il va falloir les affronter pour s'emparer du butin.

Nombre de joueurs : 2

Rôles : Attaquant, défenseur.

Spécificité défenseur : Le défenseur doit jouer une armée démon.

Spécificité attaquante : Puisque la partie se déroule dans l'obscurité, l'attaquant peut équiper autant d'unité de son armée qu'il souhaite de torches. Une unité avec une torche peut allumer sa torche durant la phase d'organisation, en ce faisant, il devient *lumineux* pour le tour, mais diminue de 1 ses jets de touche et de combat.

Durée de la partie : La partie dure jusqu'à ce qu'un gagnant émerge.

Champ de bataille : La bataille se déroule loin sous terre, là où il fait trop noir, appliquez les règles de la nuit. Ensuite pour la table, former un ensemble de pièces et de couloirs fait de bloquant infranchissable, avec quelques décors comme des caisses et autres, pouvant servir de barricade. Ensuite, le défenseur place au milieu d'une pièce accessible un trésor.

Déploiement : Définissez entre vous un point d'entrée d'une largeur de 3" contre l'un des bords de table. Le défenseur se déploie entièrement en premier partout sur la table à plus de 9" de l'entrée. Ensuite l'attaquant se déploie entièrement à 6" ou moins de l'entrée.

S'emparer du butin : Lorsqu'une unité de l'attaquant finit un mouvement au contact de l'entrée, elle peut sortir, retirez-là du champ de bataille, elle est sauvée. Si elle avait avec elle le trésor, alors l'attaquant emporte la victoire. Sinon, si à la fin d'un tour il n'y a plus d'unité de l'attaquant sur le champ de bataille et que le trésor est toujours sur le champ de bataille, alors le défenseur gagne la partie.

Fléau des démons

Le sang a coulé et les forces infernales l'ont senti. Les guerriers savent que les démons vont arriver mais l'enjeu est trop grand et ils ne peuvent pas se permettre de reculer, du moins, pas tout de suite. Les trésors et vivres laissés à l'abandon sont trop précieux pour la survie de leurs peuples.

Nombre de joueurs : 3

Rôles : Attaquant A, Attaquant B, Démon

Spécificité des attaquants : Les attaquants ne peuvent pas jouer d'armée démon.

Spécificité démon : Le démon doit jouer une armée démon.

Durée de la partie : La partie dure jusqu'à ce qu'il n'y a plus aucune unité des attaquants sur le champ de bataille.

Champ de bataille : La bataille peut se dérouler partout sur le monde. La nature des éléments de terrain n'est pas restreinte. En outre, divisez le champ de bataille en quatre quartiers égaux, au centre de chaque quart de table placez 1 trésor. Les deux vivres doivent être en diagonal, de même pour les trésors.

Déploiement : Chaque attaquant possède un bord de table, les bords de table doivent être en face l'un de l'autre. Le démon ne se déploie pas normalement, ses unités sont en enfer au début de la partie. Les attaquants se déploient de façon alternée dans leur zone de déploiement allant jusqu'à 3" de leur bord de table dans l'ordre d'initiative.

Apparition démoniaque : Les unités du joueur démon ne sont pas déployées sur le champ de bataille. A la place, à partir du troisième tour, au début de chaque tour le démon va pouvoir faire apparaître des unités de son armée. A chaque tour, le démon peut faire apparaître autant d'unité qu'il le souhaite, tant que le total du coup des unités déployées n'excède pas 30% du total de son armée (à savoir normalement 100pt). Sauf à partir du cinquième tour, où il n'y a plus de limite. Lorsque le joueur démon fait apparaître des unités, alors avant le début de la phase d'organisation, il peut placer une à une les unités qu'il fait apparaître. Chaque unité placée ainsi doit être placé à plus de 3" de toutes unités ennemis.

Sauve-qui-peut : Lorsque l'unité d'un attaquant finit un mouvement normal ou de course à moins de 1" de son bord de table, elle peut quitter le champ de bataille et être sauvé, et sauver le potentiel objectif qu'elle a. A la fin de la partie, regardez qui a sauvé le plus d'objectifs pour les attaquants, ou combien d'objectifs n'ont pas été sauvé pour le démon. Celui qui comptabilise le plus d'objectifs gagne la partie.

Assaut sur un titan

Une créature particulièrement puissante est la cible de nombre d'intéressés. Que ce soit pour la gloire le trésor ou se défendre, cette créature ne doit plus fouler cette terre. Alors, lorsque cette dernière passe dans son long périple dans une zone particulièrement défendable, les assassins en profitent pour une embuscade.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Rôles : Titan, assaillant (assaillant, assaillant).

Spécificité Titan : Votre armée n'est pas obligée d'avoir de capitaine mais doit être composée d'une seule et unique unité. Vous avez le droit aux unités de légende (ce qui est fortement conseillé). De plus, votre unité peut coûter plus de 300 points, avec un maximum égal à 300 x le nombre d'assaillant.

Spécificité assaillante : Avant de faire leurs armées, les assaillants doivent chacun choisir en informant les autres (un peu de diplomatie !) s'il souhaite tuer le titan, ou qu'il soit tué. Dans le premier cas, cet assaillant considère les autres comme ennemi, dans l'autre cas, il considère les autres assaillants qui ont fait le même choix comme ami, mais les autres bien comme ennemi.

Durée de la partie : La partie dure jusqu'à 8 tours, ou que le joueur Titan soit éliminé.

Champ de bataille : La bataille se déroule sur une table vaste de 24"x48" et est divisé en deux territoire de 24"x24". Dans ce premier territoire, ne placez peu de décors, laissant un couloir d'au moins 6" de large sans décors, le reste peut être des collines, bloquant et forêt. L'autre territoire est jonché de tout type de décors.

Déploiement : La zone de déploiement se définit par le couloir de 12" laissé sans décors. Les zones de déploiement des assaillants est le reste du champ de bataille, à plus de 6" des unités ennemis déjà placées. Les assaillants se déplient premièrement de façon alternée, puis le titan se déploie.

Premier tour : Lors du premier tour, les assaillants n'ont pas le droit de charger d'unité d'autre assaillant.

Faire tomber le monstre : Si le monstre est tué, les assaillants souhaitant qu'il soit tué gagnent la partie. Les assaillants souhaitant le tuer ne gagnent seulement si ce sont eux même qui le tue. Le titan ne peut gagner seulement s'il est en vie à la fin de la partie et dans le deuxième territoire.

Imposer le respect

Lorsque des êtres si puissants et imbus d'eux-mêmes ne trouvent pas de compromis, alors il ne reste qu'un seul moyen d'imposer le respect et de soumettre son opposant : faire couler le sang. Mais les choses ne sont pas si simples, abattre le champion adverse dans le dos n'imposera nullement le respect, il faut prouver aux opposants sa puissance et son talent.

Nombre de joueurs : 2

Rôles : Attaquant, défenseur

Spécificité armée : La limite de point des armées est de 600 pts au lieu de 300 pts. De plus, les unités de légendes sont autorisées, voire conseillées. De plus, vous pouvez inclure des unités dont le coût est supérieur à la moitié du format.

Durée de la partie : La partie dure jusqu'à ce que l'un des champions soit détruit.

Champ de bataille : La bataille se déroule sur un terrain vaste de 24" par 48" et peut se dérouler partout sur le monde. La nature des éléments de terrain n'est pas restreinte.

Déploiement : Divisez le champ de bataille en deux afin de former deux territoires de 24" sur 24". Le défenseur choisit son territoire et commence à se déployer. Les joueurs se déploient en alternner, n'importe où dans leur territoire à plus de 9" du territoire ennemi.

Champion légendaire : Lorsque les joueurs assemblent leurs armées, chacun doit choisir l'une de ces unités pour être son champion. Pour déterminer qui emporte la victoire, comptez le nombre de points de victoire de chaque joueur. Les joueurs marquent des points de victoire selon les conditions suivantes :

- Commencez avec 2 points de victoire si votre champion est votre capitaine ou son équivalent.
- Marquez 1 point de victoire lorsque votre champion détruit une unité adverse.
- Perdez 3 points de victoire si vous détruisez le champion ennemi avec une autre unité que votre champion.
- Marquez 2 points de victoire si le champion ennemi fuit.
- Marquez 3 points de victoire si le champion ennemi est détruit en quittant le champ de bataille en fuyant.
- Marquez 4 points de victoire si vous détruisez le champion ennemi avec votre champion.
- Marquez 1 points de victoire si vous détruisez le champion ennemi lors d'un duel.

Automate de jeu

Dans certain scénario ou armée, un automate de jeu décrit le comportement et les actions de certaines unités. Cela permet par exemple de dicter le comportement de démon grouillant dans des ruines sans raisons concrète.

Règle d'un comportement

Lorsqu'une unité doit faire un mouvement soumis par un comportement, alors celle-ci doit faire son mouvement entier ou jusqu'à atteindre sa destination.

De plus, les actions des unités sous un comportement se déroulent avec les autres, et si un joueur possède des unités soumis à un comportement c'est donc à lui de les choisir une à une pour résoudre leurs effets à cette phase. Complémentairement, les unités soumis à un comportement peuvent toujours faire leurs actions même s'il y a confusion. Si des unités sont soumises à un comportement et qu'elles n'appartiennent à aucun joueur, alors au moment où cette armée doit faire jouer une unité, elle fait jouer l'unité la plus proche d'unité ennemie qui peut agir à cette phase, s'il y en a plusieurs, alors c'est aux joueurs de décider ou de tirer au dé.

Un comportement est décrit par une condition à une phase qui résulte une action. Celles-ci ont un numéro (N), il décrit le niveau auquel se trouve l'action. Regardez d'abord les conditions d'un même numéro, dans l'ordre où elles sont dans le tableau avant de regarder les conditions des numéros suivant. Si une unité fait l'action d'un numéro, alors elle ne pourra pas faire d'autre action de ce numéro, regardez à présent les conditions du numéro suivant.

Les comportements

Comportement classique

L'automate classique est celui par défaut pour décrire le comportement d'une unité.

N	Phase	Condition	Action
1	Phase de mouvement — fuites	Si elle est dans une mêlée	Reste dans la mêlée.
1	Phase de mouvement — déclaration des charges	Si elle voit une unité ennemie à portée de charge	Charge l'unité ennemie visible la plus proche.
1	Phase de mouvement — courses	Si elle voit une unité ennemie	Court vers l'unité ennemie visible la plus proche.
1	Phase de mouvement — déplacements normaux	Si elle voit un point stratégique ou un objectif	Se déplace en direction de l'objectif ou du point stratégique
1	Phase de mouvement — déplacements normaux	Sans condition	Se déplace dans une direction aléatoire et s'arrête au premier obstacle.
2	Phase de mêlée	Si elle est dans une mêlée	Attaque l'unité ennemie au contact avec le moins de Pv restant. S'il y en a plusieurs alors elle attaque celle avec la défense la plus basse. S'il y en a plusieurs, alors choisissez aléatoirement.

Comportement Agressif

L'automate classique est celui par défaut pour décrire le comportement d'une unité.

N	Phase	Condition	Action
1	Phase de mouvement — fuites	Si elle est dans une mêlée	Reste dans la mêlée.
1	Phase de mouvement — déclaration des charges	Si elle voit une unité ennemie à portée de charge	Charge l'unité ennemie visible la plus proche.
1	Phase de mouvement — courses	Si elle voit une unité ennemie	Court vers l'unité ennemie visible la plus proche.
1	Phase de mouvement — déplacements normaux	Si elle est à 9" ou moins d'une unité ennemie ayant perdu des Pv.	Court en direction de l'unité ennemie ayant perdu des PV, si dans son mouvement elle voit une unité ennemie, alors elle change sa direction pour aller vers cette unité visible.
1	Phase de mouvement — déplacements normaux	Sans condition	Se déplace dans une direction aléatoire et s'arrête au premier obstacle.
2	Phase de mêlée	Si elle est dans une mêlée	Attaque l'unité ennemie au contact avec le moins de Pv restant. S'il y en a plusieurs alors elle attaque celle avec la défense la plus basse. S'il y en a plusieurs, alors choisissez aléatoirement. Ensuite dans ce cas, si cette unité a plus d'attaque que sa cible, alors elle utilise ses attaques en surplus dans une attaque sur une autre unité à son contact en suivant la même procédure pour choisir la cible.

Comportement Tireur

L'automate tireur permet de simuler le comportement d'une unité de tir.

Pour ce comportement, la distance d'alerte est la meilleure portée des armes de tir non-*lourde* de l'unité plus son mouvement, ou la meilleure portée des armes de tir *lourde* de l'unité si celle-ci est supérieur. Si l'unité ne possède aucune arme de tir, alors sa distance d'alerte est de 12".

N	Phase	Condition	Action
1	Phase de mouvement – déclaration des fuites	Si elle est dans une mêlée	Fuit.
1	Phase de mouvement – courses	S'il n'y a aucune unité ennemie à distance d'alerte et une unité ennemie visible	Court vers l'unité ennemie visible la plus proche.
1	Phase de mouvement – déplacements normaux	S'il n'y a pas d'unité à portée d'une arme de tir de cette unité	Se déplace en direction de l'unité ennemie visible le plus proche.
1	Phase de mouvement – déplacements normaux	S'il n'y a aucune unité ennemie à distance d'alerte et un objectif ou un point stratégique visible	Se déplace en direction de l'objectif ou du point stratégique
2	Phase de tir	S'il y a une unité ennemie visible à portée d'une arme de tir	Tir sur l'unité ennemi visible la plus proche avec une arme avec laquelle elle peut tirer.
3	Phase de mêlé	Si elle est dans une mêlée et possède une arme pistolet.	Tir avec son pistolet au lieu de faire des attaques de mêlée. Elle cible l'unité ennemie au contact avec le moins de Pv restant. S'il y en a plusieurs alors elle cible celle avec la défense la plus basse. S'il y en a plusieurs alors choisissez aléatoirement.
3	Phase de mêlé	Si elle est dans une mêlé	Attaque l'unité ennemie au contact avec le moins de Pv restant. S'il y en a plusieurs alors elle attaque celle avec la défense la plus basse. S'il y en a plusieurs, alors choisissez aléatoirement.

Règles spéciales

Règles spéciales communes

Les règles spéciales suivantes sont classées en catégorie seulement pour mieux pouvoir les retrouver.

Mouvement

Agile: Une fois par tour, lorsque cette unité est cible d'une charge, celle-ci peut effectuer un mouvement normal, si ce mouvement fait que la charge est impossible alors le joueur contrôlant l'unité ayant déclaré la charge peut annuler la charge ou changer la cible de la charge.

Avant-garde: Au début de la partie à la fin du déploiement mais avant de connaître qui a le premier tour, cette unité peut effectuer un déplacement normal ou une course.

Charge monstrueuse: Lorsque cette unité charge, elle ignore toutes les unités non-béhémoth lors de son mouvement et peu finir son mouvement au contact et sur d'autres unités ennemis qu'elle n'a pas déclarer en charge. Les unités sous la figurine de cette unité sont repoussées au plus proche au contact de cette unité.

Éclaireur: Durant le déploiement, ne déployez pas cette unité. Une fois que toutes les autres unités ont été déployé alors vous pouvez déployer cette unité n'importe où sur le champ de bataille à plus de 6" de toutes unités ennemis. Si d'autres armés ont des unités avec cette règle alors déployez-vous dans le même ordre que décrit dans le scénario.

Marcheur: Cette unité ne peut pas escalader.

Rapide: Cette unité augmente de 2" tous ses mouvements de charge de fuite et de course ainsi que la distance à laquelle elle peut déclarer une charge. Cette règle se cumule elle-même et se compense avec la règle lente.

Lent: Cette unité diminue de 1" tous ses mouvements de charge de fuite et de course ainsi que la distance à laquelle elle peut

déclarer une charge. Cette règle se cumule elle-même et se compense avec la règle rapide.

Rodeur.se.s: Cette unité ignore les terrains difficiles.

Montagnard.e: Cette unité ne réduit pas son mouvement lorsqu'elle escalade.

Vol: Lorsqu'une unité qui vol effectue une course, une charge ou un mouvement de fuite alors il fait un mouvement de vol, il peut alors traverser n'importe quel élément de terrain sans les prendre en compte les hauteurs, il augmente aussi sa caractéristique d'esquive de 2 jusqu'à votre prochaine phase de mouvement, durant ce mouvement la figurine est considéré sur la table qu'au début du mouvement et à la fin. Les unités qui volent sont rapide.

Équipement

Bouclier: Le porteur augmente de 1 sa parade. Et devient impertinent (touche).

Bouclier long: Le porteur augmente de 1 sa parade et son esquive. De plus, les attaques qui cible le porteur ne bénéficie jamais de la saturation.

Balayage: Le porteur ou l'unité avec cette règle inflige une attaque de mêlée sur toutes les unités au contact sans devoir répartir sa caractéristique d'attaque entre les attaques, toutes les attaques sont résolues avec la caractéristique d'attaque totale.

Dégât magique: Les unités ne faisant pas un résultat supérieur d'au moins 2 à leur test de défense contre une attaque avec cette règle subissent 1 blessure supplémentaire.

Dégât multiple (*): Les unités ratant un test de défense contre une attaque avec cette règle subissent * blessure supplémentaire.

Enflammé: Une attaque avec cette règle contre une unité inflammable est impétueuse (défense).

Explosion (D", **): Lorsque vous tirez avec une arme explosion, choisissez un point à portée puis faites un jet de touche, s'il réussit ne bougez pas ce point, s'il est raté déplacez le point de D" dans une direction aléatoire. Une fois la position finale désignée chaque unité à ** du point subit une attaque de tir de la force de l'arme avec toutes les règles spéciales autre qu'explosion et résolu avec une CT 2+. Une attaque avec cette règle ne peut pas faire de coup critique et les attaques de tir provoquées par l'explosion non-plus.

Force d'impact (*): Augmentez la force de l'arme ayant cette règle ou des armes de mêlée l'unité ayant cette règle de * si elle a chargé durant ce tour.

Hache: La règle bouclier est sans effet contre les attaques avec cette règle, et la règle bouclier long est remplacée par la règle bouclier à la place.

Implacable (*): Une attaque d'une arme ou d'une figurine avec cette règle diminue de 1 la parade contre elle. Cette règle se cumule, appliquez son effet autant de fois qu'elle apparaît sur le profil.

Inarrêtable: Si le porteur ou cette unité est en charge alors elle est implacable (1).

Indépendant.e (*+): Une arme ou une attaque avec cette règle est résolue avec une CC ou une CT *+ au lieu de celle de son porteur. De plus, une attaque avec cette règle ne bénéficie pas du bonus de force en cas de coup critique.

Lance: Lorsque cette unité n'est pas en mêlée et est au contact d'une unité amie qui est en mêlée, alors durant la résolution du combat de l'unité amie concerné, cette unité va pouvoir faire une attaque de soutien. Dans ce cas, elle fait partie du combat et peut attaquer en considérant les unités au contact de l'unité amie dans le combat comme étant à son contact.

Ligne ()**: Lorsqu'une arme tir avec cette règle, tracez une ligne depuis le point le plus proche de la cible dans la direction opposée au tireur de **, toutes les unités sur cette ligne subissent l'attaque de tir.

Lourd · e: Vous ne pouvez pas tirer avec une arme lourde si l'unité s'est déplacée durant sa dernière phase de mouvement.

Maniabilité (-*): Une arme ou une attaque avec cette règle à un malus de -* aux jets de touche et de combat.

Paire d'arme: Lorsque vous effectuez une attaque de tir avec une arme possédant cette règle, vous pouvez choisir de tirer avec une ou deux armes. Si vous tirez avec les deux, doublez le nombre d'attaques de l'arme mais soustrayez 1 aux jets de touches.

Perforant · e: Un coup critique d'une attaque avec cette arme inflige des blessures qui ne peuvent pas être annulé avec des protections.

Pistolet: Lorsque le porteur attaque en mêlée, il peut à la place d'effectuer une attaque de mêlée, faire une attaque de tir avec cette arme.

Souffle: Lorsque vous faites une attaque de tir avec cette règle, tracez une ligne entre le tireur et la cible. Puis faites une zone de 1" de rayon autour du segment de la ligne allant du centre de la cible à 1" du tireur. Toutes les unités entièrement ou partiellement dans cette zone subissent l'attaque de tir également (jet de touche séparé).

Supplémentaire : Cette arme peut être utilisé en plus de toutes autres armes, réaliser son attaque en plus de la première attaque choisie pour l'unités. Cette dernière peut cibler la ou les mêmes cibles.

Tranchant · e : Si une arme avec cette règle attaque une unité sans armure et qui a une défense moins bonne que 4+ (soit 5+ 6+ 7+...) alors elle augmente de 1 sa force.

Précis (*) : Une attaque avec cette règle améliore de * le résultat nécessaire pour causer un coup critique.

Carrure

Attaque monstrueuse : Le porteur ou l'unité avec cette règle ne prend pas en compte la parade des unités d'infanterie, de bête et de cavalerie classique.

Duelliste : Au début d'un combat, par ordre d'initiative en commençant par le joueur qui a choisi le combat, les unités ayant cette règle peuvent provoquer une unité en duel. Pour ce faire, l'unité *duelliste* doit choisir une unité ennemie son contact qui n'est pas déjà dans un duel, l'unité ciblé peut alors accepter le duel. Dans ce cas, les deux unités sont alors considérées comme étant en duel. Une unité en duel ne peut porter ses attaques uniquement contre l'autre unité du duel, et ne peut pas être ciblé par des attaques d'une ne participant pas au duel. Un duel se poursuit jusqu'à ce que l'une des deux unités soit détruites ou prend la fuite. Ainsi, un duel peut se poursuivre à la fin d'un combat, et reprendre au combat suivant, etc... jusqu'à ce que l'une des unités gagne le duel, ou que la partie se termine. En outre, après le combat, les unités dans une mêlée avec des unités en duel qui ne sont au contact seulement d'unité en duel mais qui ne participa pas aux duels n'est plus considéré comme étant en mêlé, elle pourra donc se déplacer librement à la phase de mouvement suivante. Attention tout de même, les unités en duel restent une mêlée, et les unités ne peuvent pas passer à moins de 1" d'une unité ennemie en duel, ni finir à son contact autrement que par une

charge. En outre, une unité duelliste doit accepter les duels qu'on lui propose.

Faible (*) : Une arme avec cette règle ou les armes d'une unité avec cette règle inflige toujours * dégâts de moins.

Frappe en dernier : Une unité avec cette règle combat après la résolution des blessures de la phase. Toutes les blessures des unités avec cette règle sont résolues en même temps.

Frappe en premier : Une unité avec cette règle combat avant les autres unités au combat et ses blessures sont résolues instantanément. Toutes les blessures des unités avec cette règle sont résolues en même temps.

Impacte (*, #, X) : Durant la résolution des combats lorsque cette unité combat, si cette unité a chargé à ce tour, alors toutes les unités ennemis au contact de cette unité subissent * attaques de tir de force # résolu avec une Ct 2+, en appliquant les règles spéciales X s'il y en a.

Inflammable : Voir Enflammé.

Protection (*) : Jetez un D6 chaque fois que cette unité subit une blessure, sur *+ elle est annulée. Seul un jet de protection peut être tenté. Les jets de protection s'effectuent avant les jets de protection magique.

Protection magique (*) : Jetez un D6 chaque fois que cette unité subit une blessure, sur *+ elle est annulée. Seul un jet de protection magique peut être tentés. Les jets de protection magique s'effectuent après les jets de protection.

Régénération (*) : Durant la phase d'organisation, pour chaque unité ayant cette règle, jetez un dé par point de vie que l'unité a perdu, sur un résultat de *+ alors l'unité récupère un point de vie perdu. Relancer les jets réussit si l'unité a subi des blessures avec la règle enflammée durant le tour précédent.

Unique: Une unité avec cette règle ne peut être inclus qu'une seule fois dans votre armée. De plus, elle ne peut pas être spécialiste ni connaître des sorts des AdC qu'elle ne connaît pas explicitement sur sa fiche d'unité et ne peut pas recevoir d'équipement qu'elle ne possède pas sur sa fiche technique. En outre, vous devez avoir l'autorisation explicite de vos ennemis pour avoir le droit d'inclure une telle unité dans votre armée. Ils sont en droit de vous demander spécifiquement quelle unité vous souhaitez inclure pour l'autoriser ou non.

Vivant, mort ou neutre: Les figurines n'ayant pas la règle *mort ou neutre* sont des figurines *vivantes* sinon elles sont *mortes* ou *neutres*.

Cavalerie

Comportement instable (*, #): Si cette unité est la monture d'une cavalerie, alors à la destruction du chevaucheur, faites un test de courage, en cas de réussite, appliquez la règle * à l'unité, en cas d'échec, appliquez la règle # à la place. Si * et # sont la même règle (ou qu'il n'y a qu'une seule règle d'écrit), vous n'avez pas à faire de test de courage, appliquez simplement la règle *.

Fidèle: Lorsqu'une unité qui gagne cette règle continue d'agir normalement.

Inapte: Lorsque cette unité gagne cette règle, elle est retirée du champ de bataille. Elle compte comme ayant été détruite par l'unité ayant causé la mort de son chevaucheur.

Peureuse: Lorsqu'une unité gagne cette règle, elle passe en fuite.

Sauvage: Cette unité gagne cette règle est soumise au comportement classique.

Vengeresse: Lorsqu'une unité gagne cette règle, elle devient élite (combat) jusqu'à la fin du prochain tour, et doit suivre sur la même durée le comportement agressif.

Modificateur de jet

Élite (*): Les jets de * raté peuvent être relancé.

Habile (*): les jets de * non-modifié de 1 peuvent être relancé. Si un jet est plusieurs fois affecté par la règle *habile* alors il est résolu avec la règle *élite* à la place.

Impertinent (*): Les jets de *, réussis au minimum (c'est à dire qu'ils sont égaux à la valeur à atteindre pour réussir) qui cible cette unité ou contre une attaque de cette unité doivent être relancé. Ce nouveau jet ne peut causer de coup critique que si le premier en aurait été un. Cependant, un jet qui est à la fois affecté par *impertinent* et *habile* n'est affecté par aucune de ses deux règles. Dans le cas où un jet est affecté par *impertinent* et *élite*, alors considérez qu'il est affecté par *habile* à la place des deux règles.

Impétueux (*): Les jets réussis de * qui cible cette unité ou contre une attaque de cette unité doivent être relancé. Ce nouveau jet ne peut causer de coup critique que si le premier en aurait été un. Cependant, un jet qui est à la fois affecté par *élite* et *impétueux* n'est affecté par aucune de ses deux règles. Dans le cas où un jet est affecté par *impétueux* et *habile*, alors considérez qu'il est affecté par *impertinent* à la place des deux règles.

Moral

Indécourageable: Cette unité réussit tous ses tests de courage.

Tenace: Cette unité réussit automatiquement tous ses tests de courage durant la phase de moral.

Terreur (aura *): Les unités ennemis à ** ou moins de cette unité sont éligibles au moral. Par défaut, * est de 3".

Vétéran: Les tests de courage effectués par cette unité ne peuvent pas être modifié à part si la modification ne facilite la réussite du test.

Peur du feu: Si cette unité est attaquée par une arme ou une figurine ayant la règle enflammée, alors elle est éligible au moral.

Domaines de magie communs

Projectile magique

Un sort avec cette règle cause des touches ou des blessures à la façon d'une attaque. Ce sort ne peut pas être lancé si le lanceur est dans une mêlée et ne peut pas cibler une unité dans une mêlée et doit être visible du lanceur, comme une attaque de tir.

Domaine du Feu

L'ardeur des mages utilisant cette magie est comparable aux légendaires dragons. Ce domaine offensif est redoutable, capable de déclencher des tirs brûlants ou d'augmenter la capacité de combat de ses alliés. Dans tous les cas, rien n'est sans danger quand on joue avec le feu.

Les touches subis par un sort du domaine de feu ont la règle *Enflammé*. De plus, les unités sous l'effet d'un sort de ce domaine sont considérées comme ayant des torches lorsqu'il fait nuit.

Nom	Coût	Cible	Portée	Durée	Effet
Boule de feu	2	Ennemi visible	18"	Instantané	<i>Projectile magique</i> , La cible est le point central de l'explosion : Att : 1, F : 1, <i>Explosion (D6", 1.5")</i> .
Souffle de feu	2	Ami visible	6"	Le tour	La cible gagne l'arme de tir suivante : Portée : 12" ; Att : 1 : F : 0, <i>souffle, enflammé</i> .
Flamme intérieur	1	Ennemi visible	6"	Instantané	La cible jette autant de D6 qu'elle a de Pv. Pour chaque résultat de 1-2 elle subit une blessure.
Ailes ardentes	3	Ami visible	6"	Le tour	La cible gagne la règle vol, De plus si celle-ci effectue un mouvement de vol chaque unité survolée par cette unité subi une attaque de tir <i>indépendant (4+)</i> de force 0.
Assèchement	2	Ennemi visible	12"	Le tour	La cible gagne la règle <i>inflammable</i> .
Arme enflammée	1	Ami visible	6"	Le tour	La cible gagne la règle <i>enflammée</i> .

Domaine de l'eau

Faisant appel à l'imaginaire du lac et de la pluie, ce domaine est capable de soutenir et d'apaiser les amis du mage qui s'en sert. Mais gare à celui qui ose réveiller la tempête ou la terreur des océans..

Nom	Coût	Cible	Portée	Durée	Effet
Le calme du lac	1	Ami visible	6"	Le tour	La cible peut relancer tous ses tests de courage raté.
La violence de la tempête	2	Ami visible	6"	Le tour	La cible est élite (combat).
La goutte de trop	1	Ennemi visible	12"	Le tour	La cible est éligible au moral.
Tempête	3	Point visible	24"	Instantané	Toutes les unités à 3" ou moins du point subissent une attaque de tir indépendant (2+) de force 0.
Pluie réparatrice	2	Toutes les unités vivantes	-	Instantané	Les cibles récupèrent 1 Pv perdu.
Inondation	3	Point, visible	9"	La partie	Placer un point d'eau rentrant dans un cercle de maximum 1.5" de rayon autour de la cible.

Domaine de la terre

Lent mais robuste, les mages utilisant cette magie préfèrent de loin la stabilité et l'efficacité que la fugacité de la flamme ou la futilité du vent. Capable de cloquer ses ennemis au sol ou de protéger ses alliés, les mages sont tout de même capables de se montrer violent.

Nom	Coût	Cible	Portée	Durée	Effet
Ralentissement	1	Ennemi visible	12"	Le tour	La cible diminue de 2" son mouvement.
Mur de stalagmite	2	Point	12"	Instantané	Tracez une ligne entre le point et le lanceur, toutes les unités sur la ligne subissent une attaque de tir : Att:1, F:1, indépendant (2+).
Jet de pierre	1	Ennemi visible	9"	Instantané	Projectile magique. La cible subit 1 attaque de tir de force 2.
Tremblement de terre	3	Toutes les unités	-	Le tour	Les cibles diminuent de 1" leur mouvement sauf les mouvements de vol.
Chair de pierre	3	Tous les amis	3"	Le tour	Les cibles ajoutent 1 à leur test de défense.
Invocation de rocher	3	Point, visible	9"	La partie	Placer une falaise rentrant dans un cercle de maximum 1" de rayon et d'une hauteur maximum de 3". S'il y a des unités à la position de la falaise, alors ces dernières sont déplacées au plus proche et subissent une attaque de tir de force 0 indépendant (3+).

Domaine du vent

Libre comme l'air, les mages usant de la magie du vent donnent un avantage tactique à leur camarade en les rendant aussi rapide qu'un éclair.

Nom	Coût	Cible	Portée	Durée	Effet
Rapide comme le vent	1	Ami	6"	Le tour	La cible est <i>rapide</i> .
Attaque éclaire	2	Ami	6"	Le tour	Une fois la résolution des tirs terminé, la cible peut faire une course comme durant la phase de mouvement même si elle a déjà fait un mouvement à ce tour.
Réflexe du vent	1	Ami	9"	Le tour	La cible augmente de 1 son esquive.
Éclair	3	Point	12"	Instantané	<i>Projectile magique</i> . La cible est le point central de l'explosion : Att : 1, F : 0, <i>Explosion (2D6", 3")</i> , si une unité se trouve sur le point d'impact de l'explosion alors elle subit une attaque force 2 au lieu de force 0.
Levé du vent	4	*	-	Le tour	Choisissez une direction, toutes les unités qui se déplacent doivent faire 2" supplémentaire dans cette direction, sauf les monstres et les titans qui peuvent ne faire que 1" s'il le souhaite. De plus, tous les points d'impact des explosions dérivent de 2" dans cette direction.
Main du vent	2	Visible	6"	Instantané	Jetez 2D6, la cible doit faire un mouvement de vole en ligne droite de la valeur de ce jet. Ce mouvement ne peut pas servir à arriver au contact d'unité ennemie à l'unité déplacé.

Domaine de la sauvagerie

Les mages de ce domaine s'inspirent du monde animal. Cherchant à user de leur force et de leur sauvagerie momentanée pour lutter contre la mort. Mais également n'hésite pas à faire appel au dieu de la vie qui sommeille encore cacher dans sa forêt.

Nom	Coût	Cible	Portée	Durée	Effet
Féroce du griffon	2	Unité	9"	Le tour	La cible augmente de 1 la force de ses armes et devient <i>habile</i> (<i>combat</i>) et <i>élite</i> (<i>combat</i>) à la place si elle l'est déjà.
Force du sanglier	2	Tous, ami	6"	Le tour	Les cibles sont <i>force d'impact</i> (1).
Vitalité de l'ours	2	Unité	6"	Permanent	La cible augmente de D3 ses Pv, cette augmentation peut dépasser ses Pv maximum actuel. Cependant, les Pv maximum de la cible ne peuvent jamais être augmenté de plus de 3.
Cris des corneilles	3	Unité	12"	Le tour	La cible gagne la règle <i>terreur</i> (3"). Si elle est déjà terreur alors elle ajoute 3" à la portée de cette règle.
Rage bestiale	2	Unité	12"	Le tour	La cible suit le comportement agressif et si elle est en fuite alors elle ne l'est plus.
Clémence du dieu vivant	3	Unité	9"	Le tour	La cible gagne une <i>protection</i> ((3+D3) +) (ex : 3 + 2 -> protection (5+)). Jetez le dé au lancement du sort.

Domaine de la lumière

Le domaine du dieu du début guide de sa lumière ceux qui rêvent de demain, et punit ceux qui osent se mettre en travers de celui qui use de cette magie. Tant bien le domaine du dieu de la création que le domaine des cieux et de la lumière du jour.

Nom	Coût	Cible	Portée	Durée	Effet
Rayon de lumière	3	Ennemi visible	30"	Instantané	<i>Projectile magique</i> , la cible subit D3+1 blessure.
Bénédiction des vieux dieux	2	Toutes les unités	3"	Le tour	Les cibles sont <i>précises</i> (1) et leurs jets de touches et de combats non-modifiés de 6 causes toujours un coup critique.
Révélation	3	Ennemi	-	Le tour	Les attaques de tir qui ciblent la cible sont <i>élite</i> (<i>touche</i>). La cible est considérée comme portant une torche en cas de nuit.
Soin céleste	1	Ami	9"	Instantané	La cible récupère D3 Pv perdu.
Vitesse de la lumière	2	Ami	6"	Le tour	La cible gagne la règle <i>frappe en premier</i> .
Appel des anciens dieux	3	*	-	Le tour	Une seule fois, vous pouvez remplacer un de vos résultats de dé par 4, 5 ou 6.

Domaine de l'ombre

Domaine de la déesse de la fin, il terrifie et plonge dans la folie les adversaires de celui qui ose faire appel à ce domaine. Ce dernier étant autant le domaine de la grande ravageuse que celui de l'ombre, de la nuit et du secret.

Nom	Coût	Cible	Portée	Durée	Effet
Terreur de l'ombre	2	Ennemi	12"	Le tour	La cible est éligible au moral.
Appel de la nuit	2	*	-	Le tour	Il est considéré comme faisant nuit. (Voir le champ de bataille : environnement particulier : la nuit.)
Ouverture vers les ténèbres	4	Point visible	18"	Instantané	<i>Projectile magique</i> , chaque unité à 3" ou moins de la cible subissent D3+1 blessures qui ne peuvent être annulées d'aucune façon.
Cache d'ombre	2	Ami	9"	Le tour	La cible a une esquive 3.
Ombre mémorielle	3	Ami, détruite	6"	Le tour	Replacez la cible sur le champ de bataille à portée du sort. L'unité peut jouer normalement durant tout le tour mais ne peut perdre aucun Pv. A la fin du tour elle sera de nouveau retirée du champ de bataille.
Haine des anciens dieux	3	*	-	Le tour	Une seule fois, vous pouvez remplacer un résultat de dé de votre adversaire par 1, 2 ou 3.

Domaine de la pensée

Le domaine ésotérique de la pensée est connu que par une minorité de mage. Il manipule la magie sous sa forme la plus pure, et matérialise les pensées pour provoquer des ravages.

Les touches subies par un sort du domaine de la pensée ont la règle *Dégâts magiques*.

Nom	Coût	Cible	Portée	Durée	Effet
Flèche magique	2	Ennemi visible	18"	Instantané	<i>Projectile magique.</i> La cible subit une attaque de tir Att : D3, F : 1.
Provocation de l'esprit	1	Unité	12"	Le tour	La cible doit faire un test de courage, si elle le rate alors elle ne sera éligible à faire aucun mouvement ni aucun tir.
Armé de pensée	2	Tous ami	3"	Le tour	Les cibles gagnent la règle <i>dégât magique</i> .
Protection magique	2	Tous, ami	3"	Le tour	Les cibles gagnent la règle <i>protection magique</i> (5+).
Illusion monstrueuse	2	Unité	12"	Le tour	Si la cible a la règle <i>terreur</i> alors elle la perd, sinon elle la gagne.
Vision astral	3	Tous, ami	6"	Le tour	Les cibles peuvent déclarer des charges contre des unités ennemis qui ne sont pas visible.

Aptitudes de commandement communes

AdC	Activation	Cible	Portée	Durée	Effet
Ouvrez le feu	Début, phase de tir	Amie	6"	La phase	La cible augmente de 1 ses jets de touche.
Massacrez-les	Début, phase de mêlée	Amie	6"	La phase	La cible augmente de 1 ses jets de combat.
Pas de quartier	Début, phase de tir ou de mêlée	Amie	6"	La phase	La cible augmente de 1 ses jets de combat et de touche.
Attaque héroïque	Début, phase de mêlée	Lanceur	-	La phase	La cible augmente de 1 la force et l'attaque de ses armes de mêlée.
Attaque tactique	Pendant, phase d'organisation	Tous, Amie	3"	Le Tour	La cible gagne les règles habile (touche) et habile (combat), devenant la règle élite si celle-ci possède la règle d'une quelconque autre façon.
Défense organisée	Pendant, phase d'organisation	Tous, Amie	3"	Le Tour	La cible gagne les règles habile (défense) et habile (protection), devenant la règle élite si celle-ci possède la règle d'une quelconque autre façon.
A couvert	Début, phase de tir ou de mêlée	Amie	6"	La phase	La cible augmente de 1 ses jets de défense.
Au pas de course	Début, phase de mouvement	Tout, amie	3"	La phase	La cible bénéficie de la règle rapide pour tout mouvement qui n'est pas un mouvement de charge.
Repositionnement	Fin, phase de mouvement	Amie	6"	Le tour	La cible est considérée comme n'ayant effectué aucun mouvement précédemment dans le tour.
Reformation	Pendant, phase d'organisation	Tout, Amie, éligible à un mouvement normal	3"	Instantané	Les cibles, en commençant par le lanceur, peuvent effectuer un mouvement normal de maximum D6" mais doivent le finir à 3" ou moins du lanceur. Si le mouvement d'une cible ne permet pas de remplir cette condition alors son mouvement est annulé.
Désengagement	Fin du tour	Amie	6"	Instantané	Si la cible n'est ni au combat ni en fuite alors elle peut faire un mouvement normal.
Tenez la ligne	Pendant, phase d'organisation	Tout, Amie	3"	Le tour	La cible ajoute 1 à ses tests de courage.
On se reprend	Pendant, phase d'organisation	Amie, en fuite	6"	Instantané	La cible se rallie.