

## Table des matières :

X	Introduction – A propos du jeu d'Umbr Turris
X	Introduction – Les abréviations utilisées dans ce jeu
X	Les phases de jeu – Cycle, phases et séquence d'action
X	Mouvement – Le mouvement, champs de vision, charges, obstacles
X	Mouvement – grimper, sauter, tomber, nager
X	Mouvement – Se cacher, chercher, voler
X	Combat – Toucher l'ennemi, lui causer des dommages
X	Combat – Combattre sans armes, combattre en groupe, principes d'armes
X	Combat – retraite, assommé, coups critiques, perte de vitalité, enlever les figurines
X	Combat – combattre au corps à corps, au tir, décollage des volants, vol et terrain
X	Tir – Procédure de tir, blesser une cible, lancer, localisation des blessures
X	
X	Magie – Equiper un mage, lancer un sort, auto-guérison, invocation de créatures
X	Magie – Les domaines de magie
X	Psychologie – Les ordres, les tests de panique
X	Psychologie – Peur, peur permanente, bravoure, frénésie, fanatisme, furie, héroïsme, ferveur, confrérie, liens de sang
X	Races
X	Capacités spéciales – Elfes, Nains, Humains
X	Capacités spéciales – Orques, Halflings, Gobelins, Hobgobelins, Gnomes
X	Capacités spéciales – Demi-ogres, Tigerians, Voraks, Faunes noirs, (capacités conditionnelles)
X	Professions
X	Guildes
X	Bande – Alignement
X	Bande – Où commencer, Taille de bande, choix des races, sélection des professions
X	Bande – Règles générales concernant les bandes
X	Equipement – Armes de mêlées
X	Equipement – Armes de jet
X	Equipement – Armure
X	Equipement – Equipement additionnel
X	Commencer le jeu – Préparation de la table, choix du lieu de la bataille, mise en place du terrain, choix des objets, choix des quêtes, début du jeu, comment gagner ?
X	Terrain – Modéliser le champs de bataille, combien d'éléments
X	Terrain – Déploiement
X	Règles concernant les cartes
X	Jeu en multijoueurs
X	Cartes de quêtes
X	Fiches de bandes

## **Bienvenue à UMBRA TURRIS !**

Umbraterris est un hameau médiéval empli d'endroits mystérieux et secrets, c'est une destination pour nombre d'aventuriers avides de gloire et de fortune. Ils mènent des combats héroïques dans les cimetières hantés, les vieux temples en ruine, les rues qui sentent le renfermé et les squares cachant de nombreux trésors et artefacts oubliés. Beaucoup d'entre-eux joignent leurs forces et se rassemblent en bandes pour faire face à leurs adversaires et à tout ce qui peut ramper dans les ténèbres. Maintenant c'est votre tour d'assembler votre équipe et de vous mettre en route pour la majestueuse et mystérieuse Umbraterris.

## **De quoi avez vous besoin ?**

Afin de partir combattre vous aurez besoin de figurines qui représenteront vos héros et les créatures les accompagnant. Vous pourrez vous les procurer sur [www.spellcrow.com](http://www.spellcrow.com) ou dans n'importe quel magasin bien achalandé. Cela est utile aussi de vous fournir des éléments de terrains représentant le champs de bataille sur lequel vont s'affronter vos figurines ainsi qu'une table de 70cm\*70cm au minimum. Vous trouverez plus d'informations sur les terrains et les figurines plus loin dans ce livre de règles. Durant le jeu vous aurez aussi besoin de dés à 6 faces, d'un mètre gradué en centimètres et d'un adversaire contre lequel combattre. Si vous souhaitez combattre contre plusieurs opposants, la section expliquant les règles de combat multijoueurs se trouve à la fin de ce livre.

Pour commencer, nous vous conseillons de connaître un minimum le système de règles mais pas de le mémoriser ! Les règles seront assimilées après plusieurs parties. A la fin de ce livre de règles il y a une feuille de bande qui vous aidera à contrôler votre équipe, en indiquant chacun de vos héros ses capacités et son équipement. Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse suivante :

[spellcrow@umbraterris.com](mailto:spellcrow@umbraterris.com).

## **Comment commencer ?**

Dans les pages qui suivent vous allez apprendre les abréviations que vous rencontrerez ensuite dans le jeu. Non seulement elles sont peu nombreuses, mais elles sont aussi construites de manière à être aisément retenues. Après avoir appris les abréviations, vous devrez comprendre ce qu'est un « cycle » et à quoi les trois phases qui le constitue ressemblent, ainsi que leurs fonctions dans le jeu.

Le « cycle » et ses différents éléments ne sont pas compliqués à appréhender mais cela vaut la peine de lire la section attentivement de manière à rendre la partie fluide. Vous apprendrez ensuite ce qu'est un tour et comment il fonctionne dans la section concernant les cycles. Dans la partie suivante, vous apprendrez de quelle manière le mécanisme unique de combattre fonctionne et les attaques spécifiques qui peuvent être effectuées par vos héros. La section sur le tir vous apprendra l'art de vous débarrasser de vos ennemis de loin. Quant à la section sur la magie, elle vous apprendra la manière de lancer des sorts ainsi que l'utilisation des domaines de magie.

Après avoir pris connaissance des règles, la dernière partie de cet ouvrage vous aidera à créer votre équipe. La section sur les races explique de manière détaillée quel héros peut être inclus dans votre équipe et la section sur les professions vous aidera à leur trouver une profession intéressante. Lorsque vous assemblerez votre équipe pour Umbraterris, vous remarquerez qu'elle peut être composée de héros d'une seule race ou de races différentes. Vous pouvez choisir librement. Cette solution unique permet au joueur de créer des bandes consistant en, par exemple, uniquement des gobelins ; ou des races différentes telles des Elfes et des Nains qui combattront ensemble un ennemi commun. Chaque membre de votre équipe est exceptionnel et cela vaut la peine de donner un nom à chacun, voire même une petite histoire. Votre équipe peut inclure des héros ayant une profession vraiment unique et puissante telle celle de paladin ou de chevalier noir, mais si vous pensez que les guildes d'Umbraterris peuvent vous apporter plus qu'un guerrier héroïque, vous pourrez n joindre une pourvu que vous remplissiez ses conditions d'accès. Le jeu offre une multitude de combinaisons de races, de professions et d'équipements que vous pouvez expérimenter librement. Non seulement ces choix vous assurent des combats épiques mais ils vous permettent aussi de pouvoir rapidement transformer une équipe faible en une forte qui effraiera tous ses adversaires.

## **Que devez vous savoir de plus ?**

Si vous êtes un joueur débutant et que vous n'avez jamais joué dans aucun autre wargame, vous devrez sans doute acquérir un peu plus d'informations sur le sujet. Les magasins dédiés à ce type de jeux (ceux dans lesquels vous fournirez vos figurines, par exemple) sont un endroit parfait pour vous initier et entrer dans le monde du jeu de guerre.

« Umbraterris a été pensé de manière à ce que tout à chacun, quelque soit son expérience ou sa chance durant les lancers de dés puisse retirer satisfaction durant le jeu. »

Nous vous souhaitons pleins de combats inoubliables dans le monde d'Umbraterris.

## **INTRODUCTION :**

## Les caractéristiques dans le jeu :

Il y a plusieurs acronymes qui sont utilisés dans ces règles. Elles ont été pensées de manière à pouvoir être facilement retenues. Les règles détaillées pour toutes ces caractéristiques sont expliquées un peu plus loin dans ce livre, les acronymes étant donnés ci-après pour référence.

**Cd :**            **Commandement.**

Un héros avec une haute valeur de commandement sera un meilleur stratège et / ou tacticien, alors qu'un héros avec une faible valeur de commandement sera impitoyable et brutal.

**M :**            **Mouvement en centimètres.**

Grâce à cette caractéristique, vous savez quelle distance peut parcourir votre héros.

**CC :**            **Capacité de Combat.**

Cette caractéristique mesure les prouesses martiales, au corps à corps, de votre héros.

**F :**            **Force.**

Cette statistique mesure la force de votre héros. Elle permet aussi de déterminer les chances d'éviter qu'un adversaire ne puisse s'échapper d'un combat.

**Vit. :**           **Vitesse.**

Un héros doté d'une plus grande vitesse a de meilleures chances de réussir des tâches demandant réflexes et dextérité. Cette statistique affecte aussi les « coups précis » et de nombreux tests tels que ceux exigés pour nager, grimper, etc.

**CT :**            **Capacité de Tir.**

Vous montre combien votre héros est doué avec des armes de jet.

**R :**            **Résistance.**

Un héros résistant a plus de chances de survivre à un « coup puissant » et aux attaques de loin.

**PdV :**           **Points de Vie.**

Cette caractéristique mesure le nombre de dommages que peut supporter votre héros, avant de s'effondrer inconscient.

**C :**            **Coût.**

Ceci définit la valeur de votre héros et ses capacités. Plus le coût en Dragons (la monnaie locale) est élevé, plus puissant est le personnage.

**Ar :**            **Alignement de la race.**

Ceci détermine quelle bande peut accueillir le héros.

## Autre acronymes et définitions :

**D6 :**            Fait référence à un dé à 6 faces.

« **Le test réussi sur du 4+...** » signifie que lorsque vous lancez un D6, tout résultat de 4 ou plus est une réussite. De la même manière, 2+ veut dire que votre test nécessite un résultat sur un D6 de 2 ou plus pour être réussi.

« **-2 à la CT** » veut dire que 2 doivent être retranchés à votre Capacité de Tir. Si votre personnage a une Capacité de Tir de 7 alors, le modificateur donné plus haut (-2) vous donnera une capacité de Tir finale de 5.

« **Mouvement = Vit.** » Veut dire que vous devez changer la distance de mouvement de la race de base par celle donnée par la capacité Vit de votre héros, en centimètres. Dans cette situation, un héros avec une Vitesse de 7 devra se mouvoir de 7 centimètres au lieu de son mouvement normal.

« **Double.** » Veut dire que vous obtenez le même résultat sur chaque dé, lors de lancer de deux D6.

## Lancer de dé et résultat :

Lorsque vous avez besoin d'obtenir un résultat spécifique sur le lancer d'un D6, aucun modificateur ne peut être utilisé pour ce lancer.

## CYCLES DE JEU ET PHASES :

Un cycle de jeu se compose de trois phases :

1) **Phase de placement des dés d'action.**

Chaque joueur place un dé derrière le socle de chacune de ses figurines de manière à montrer que celles-ci n'ont pas encore été activées. A chaque fois que vous activez un de vos héros, vous devez ôter le dé d'action qui se trouve près de celui-ci.

2) **Phase d'initiative.**

Afin de déterminer quel camp a l'initiative vous devez lancer un D6 et ajouter au résultat la valeur de Cd de votre chef de bande. Le joueur qui obtient le résultat le plus haut décide laquelle de ses figurines il active en premier. Si un des deux joueurs a perdu son chef de bande, on considère que le joueur qui l'a encore gagné automatiquement l'initiative. Si les deux leaders sont morts, vous devez lancer un D6 et ajouter la valeur de commandement la plus haute des héros qui vous reste, présents sur la table. Le joueur avec le résultat le plus haut débute le tour.

3) **Phase des héros.**

Les joueurs doivent alors activer leurs modèles chacun leur tour. Lorsque vous activez une figurine, vous débutez son tour en retirant son dé d'action. Lorsque vous avez terminé toutes les actions que vous vouliez que cette figurine effectue, son tour est terminé.

Cette phase est probablement la plus importante et la plus complexe du jeu. Comme lors d'une partie d'échecs, les joueurs jouent une figurine chacun à leur tour et le jeu peut prendre un tour dramatique d'un mouvement à un autre. Vous commencez en activant n'importe laquelle de vos figurines de votre bande. Enlevez son dé d'action du héros ainsi activé : ceci marque le début de son tour. Durant un tour vous pouvez effectuer **une action basique** et **une action mineure**.

**Une action basique** est une action qui peut être entreprise une seule fois par tour de héros et ne peut pas être combiné avec une autre action basique. Les actions basiques comprennent le mouvement, la charge, le combat, le tir, le lancer de sort.

**Une action mineure** est une action qui peut elle aussi n'être entreprise qu'une seule fois par tour, mais elle peut être combinée avec une action basique. Un héros peut utiliser une action mineure avant ou après une action basique. Une action mineure peut être dirigée contre une cible différente de celle de l'action basique. Une action mineure inclut le repérage, l'utilisation d'un objet.

Lorsque vous avez terminé le tour de votre héros, votre adversaire peut activer l'un des siens. Il enlève le dé d'action du héros qu'il active et lorsqu'il termine son tour, vous activez un autre de vos héros, et ainsi de suite. Vous alternez l'activation de vos figurines jusqu'à ce que tous les héros de part et d'autres aient été activés et que la phase des héros se termine. Lorsque toutes vos figurines ont été activées, ce qui est aisément identifiable par l'absence de dé d'activation au pieds de celles-ci, le cycle est terminé. Si pour une raison quelconque une figurine ne peut pas être activée et qu'elle possède encore son dé d'activation, celui-ci doit être retiré à la fin du tour. Un nouveau cycle débute alors par le placement d'un dé d'action au pied de chacune des figurines en jeu, suivi par la phase d'initiative et la phase des héros. Le jeu suit cette séquence jusqu'à ce que l'un des protagonistes l'emporte.

**La séquence d'action :**

Il y a 2,3 choses que vous devez retenir lorsque vous jouez à Umbra Turrus. La plupart des actions, telles que les actions basiques et mineures peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre et dirigées contre des ennemis différents. Vous décidez si votre héros, durant son tour, va tirer pour son action de base puis utiliser sa capacité de repérage comme action mineure, ou inversement. Un héros qui a pour profession l'attaque à distance ou un mage peut, lors de son tour, combiner mouvement = Vit. Avec le tir ou le lancer d'un sort, ce qui est habituellement impossible étant donné qu'on ne peut pas combiner des actions basiques entre-elles. Ceci est une exception qui fait partie des capacités des dites professions. Dans ce cas aussi, vous avez la possibilité de décider si vous souhaitez tirer en premier et bouger ensuite ou inversement.

Parfois, les règles concernant les professions, les armes, les sorts, etc. viennent contredire les règles de base. Dans de tels cas, **les règles spéciales ont la priorité sur celles de base.**

**MOUVEMENTS :**

### **Déplacer les figurines :**

La distance de mouvement d'une figurine dépend de sa taille. Les combattants plus petits sont généralement plus agiles et rapides que des combattants plus grands et plus lourds comme des trolls ou des hommes arbres. Par exemple, les petites figurines comprennent les gobelins et les halflings, les figurines moyennes comprennent les humains, les Elfes et les Nains et les grandes figurines comprennent les demi-ogres, Tigériens et Voraks. La caractéristique de Mouvement d'une race détermine la distance que peuvent parcourir ses membres.

**Distances de mouvement :**      **Petits :** 20 cm ; **Moyens :** 15 cm ; **Grands :** 10 cm.

### **Virages et champs de vision :**

Avant et après avoir bougé, une figurine peut se tourner dans n'importe quelle direction. Un héros peut effectuer des actions et réagir seulement aux événements qui se déroulent dans son champs de vision. Le champs de vision d'un héros inclus toute la région qui se situe sur son avant ainsi que sur ses flancs, comme indiqué sur le dessin. Tout ce qui se trouve sur l'arrière de la figurine (cf dessin) est hors du champs de vision ce qui veut dire qu'une figurine ne peut initier aucune action sur son arrière ni parer, ni utiliser de bouclier. Les figurines en combat au corps à corps bloquent les lignes de vues des autres héros.

**La charge** – le terme combine le mouvement et le combat qui s'en suit. C'est une action basique. Un combattant qui charge peut avancer de 2 cm supplémentaires si il est petit ou moyen et 5 cm si il est considéré comme grand. Ce bonus devant essentiellement servir à permettre d'aligner les figurines entre-elles. Si un combattant veut charger, vous devez le déclarer avant de mesurer la distance de mouvement nécessaire. La cible de la charge peut être n'importe quel ennemi situé dans la ligne de vision du guerrier chargeant au moment de la déclaration, même si il n'est pas directement visible. On suppose ici qu'un héros sait où se trouve son adversaire, même si celui-ci est derrière d'autres héros ou des éléments de terrain. Après avoir déclaré la charge, enlevez le dé d'action de la figurine et mesurez la route la plus courte permettant à l'attaquant d'entrer en contact avec sa cible. Mesurez cette distance à partir de n'importe quel bord des socles des figurines concernées. Vous pouvez ajouter 2 cm au mouvement et si l'ennemi visé est en deçà de la distance de charge + 2 cm, la charge réussit. Toutes les grandes figurines peuvent ajouter 5 cm au lieu de 2 à leur mouvement de charge. Une figurine qui charge doit être placée avec l'avant de son socle en contact avec la cible de sa charge. A ce moment, les figurines peuvent combattre.

### **Déplacer les figurines en charge et charge ratée :**

Un héros qui charge est placé faisant face au bord du socle de son adversaire qu'il pourra atteindre, en utilisant le chemin libre le plus court possible. Après avoir déclaré la charge, vous devez effectuer la mesure de la distance à parcourir jusqu'à ce point. Si votre héros n'a pas assez de mouvement pour atteindre le bord du socle de son adversaire, la charge est considérée comme ayant échoué. En ce cas, le héros doit avancer de 10 cm en direction de la cible de la charge ratée et passer son tour. Seules les figurines en contact socle à socle complet (c'est à dire que l'un des bords du socle de l'attaquant est aligné sur celui de sa cible, dans sa totalité) sont considérées comme étant au corps à corps.

### **Contact socle à socle :**

La seule manière qui permette à un de vos héros de contacter un héros adverse est de le charger. Si votre héros charge, il doit finir au contact de sa cible (sauf en cas de charge manquée, bien entendu) et peut être placé en contact avec d'autres ennemis par la même occasion. Autrement, il est impossible à un héros d'être en contact avec un ennemi.

### **Franchir un obstacle :**

Une figurine peut franchir des obstacles aussi grands qu'elle. Mais ne peut jamais passer au-dessus d'autres héros ou créatures. Si la figurine possède un socle décoratif, il ne faut prendre en considération que la hauteur de la figurine par elle-même à laquelle on rajoute la hauteur d'un socle standard. Un combattant peut passer au-dessus

d'obstacles en chargeant mais ne peut, en ce cas, pas bénéficier de l'accroissement de la distance.

### **Grimper :**

Si un héros veut franchir un obstacle qui est plus haut que la figurine le représentant, il doit l'escalader. Ceci veut dire qu'une figurine peut grimper au sommet d'une ruine ou de rochers « à pics », mais ce sera alors la seule chose qu'il sera capable de faire dans le tour. Un héros peut escalader un élément de terrain d'une hauteur égale à sa vitesse (Vit.) en centimètres. La distance est mesurée à partir du socle de la figurine. Si après avoir grimpé de la distance équivalente à sa Vit., la figurine ne peut être posée de manière ferme sur l'élément de décor, vous devez lancer un D6. Sur un résultat de 3 ou moins, le héros fait une chute. Si le résultat est de 4+, le héros ne chute pas, mais vous devez repérer l'endroit où il se trouve, de préférence à l'aide d'un socle vide. Si votre héros gravissait une pente, il retombe jusqu'à l'endroit où la figurine le représentant peut rester debout sans aide. Les joueurs doivent déterminer quels sont les éléments de terrain qui sont escaladables, mais les héros ne peuvent jamais grimper des murs verticaux ni des falaises. Les échelles et les cordes rendent les ascensions plus faciles, et lorsqu'il en utilise une, un héros peut se déplacer d'un mouvement normal qui n'est pas considéré comme de l'escalade.

### **Sauter et tomber :**

Les combattants peuvent sauter d'un élément de terrain à un autre, si la distance entre les deux n'excède pas la capacité Vit. du héros qui franchit l'obstacle. Une figurine qui saute doit lancer un D6. Sur 3+ le saut est réussi et le héros peut terminer son mouvement normalement. La longueur du saut est comptée comme distance parcourue et vient donc en déduction du mouvement total de la figurine. Un test raté implique que le guerrier tombe et que vous devez alors utiliser les règles concernant les chutes. Il est possible de sauter lors d'un mouvement de charge.

Un test de saut échoué implique donc que votre héros fait une chute. Il tombe sur le niveau juste inférieur à celui qu'il occupait auparavant. Si la distance de chute est inférieure à 10 cm, le héros perd 1D6 Points de Vie, au-delà il perd 2D6 Points de Vie. Une armure n'apporte aucune protection en cas de chute. Si une figurine contacte le socle d'une autre figurine en chutant, cette autre figurine perdra 1D6 Point de Vie. Vous devez alors mettre le combattant qui est tombé à 1 cm du combattant sur lequel il est tombé, si celui-ci est un ennemi.

### **Descendre d'un bond :**

Un héros peut descendre d'un bond, ce qui est traité comme un mouvement normal si la hauteur de ce bond n'excède pas 5 cm. La distance du bond est décomptée de la distance de mouvement totale de la figurine. Si la distance du bond est supérieure à 5 cm, vous devez lancer un D6. Sur un résultat de 4+ le héros a réussi à négocier son bond correctement. Il est placé au niveau vers lequel il se déplaçait et peut terminer son mouvement, si il lui en restait. Sur un résultat inférieur à 4, le héros effectue son bond mais il perd un PdV et ne peut plus bouger ni entamer aucune action ce tour. Un bond d'une hauteur de 10 cm ou plus est considéré comme une chute. Il est possible de descendre d'un bond durant un mouvement de charge.

### **Nager :**

Une figurine qui veut traverser une pièce d'eau doit faire un test de nage au moment où elle entre dans l'eau. Lancez un D6. Sur un résultat de 3+ le héros peut nager sur une distance équivalente à sa caractéristique de Vit. Un résultat inférieur signifie que le héros perd un PdV et ne peut plus bouger. Si un héros débute son tour en étant déjà à l'eau, il doit immédiatement effectuer son test de nage. Nager ne peut pas faire partie d'un mouvement de charge.

### **Se cacher :**

Lorsqu'un héros veut se cacher, on dépose au pied de celui-ci un marqueur « caché » au début de son tour. Il ne peut donc pas être impliqué dans un combat. Une figurine cachée peut effectuer un déplacement équivalent à sa caractéristique Vit. en cm mais ne peut pas tirer ni charger, ni lancer de sort, etc. Un héros caché ne peut pas être la cible d'une charge ni d'attaque de lancer, ni de sort et ceci, même si le sort est lancé par un mage ami. Par contre, les sorts n'affectant le héros qu'indirectement, comme les sorts de zone par exemple fonctionnent.

normalement. Le héros caché est considéré comme invisible, ce qui entraîne qu'il ne bloque aucune ligne de vue. Le marqueur « caché » reste avec le héros jusqu'à ce que celui-ci bouge d'une distance supérieure à sa caractéristique de Vitesse, ou effectue n'importe quelle action de base.

**Repérer :** (C'est une action mineure qu'un héros peut initier en plus de son action de base).

Un héros qui veut repérer un ennemi caché doit tout d'abord mesurer la distance qui le sépare de lui. Si il est à moins de 30 centimètres, vous pouvez faire un test de repérage. Lancez un D6. Sur un 4+ le test est réussi et votre héros est parvenu à repérer l'ennemi caché. L'ennemi ainsi découvert perd son marqueur « caché » immédiatement et n'est dès lors plus considéré comme caché. Si la figurine adverse cachée se trouve à plus de 30 centimètres, ou si le test est raté, votre héros n'a pas réussi à repérer son adversaire. Celui-ci reste caché.

**Repérage et terrain :**

Si la figurine cachée est dissimulée par un élément de terrain et est en contact avec celui-ci, elle est beaucoup plus difficile à repérer. En ce cas, les tests de repérage se font avec un malus de -1. Si la figurine cachée est dissimulée par une autre figurine, elle peut être repérée normalement. (Même si elle est en contact socle à socle avec la figurine la dissimulant).

**Vol :**

Une figurine qui peut voler peut se déplacer de 30 cm au maximum durant son tour. Ce mouvement n'est pas limité par le terrain ni par aucun obstacle. Une figurine volante peut terminer son mouvement sur un élément de terrain, mais on considère qu'elle est en vol stationnaire au-dessus dudit terrain ce qui sous-entend qu'elle ne peut bénéficier d'aucun couvert. Aucune figurine de héros et aucun obstacle de moins de 5 cm de haut ne peut apporter de protection à un volant, bien que les obstacles de 5 cm et plus puissent la soustraire à la vue. Etant donné que l'on part du principe qu'une figurine douée de la capacité de vol commence et finit son tour en l'air, elle ne peut jamais être prise pour cible d'une charge. Les figurines volantes n'obscurcissent jamais les lignes de vues. Et elles ne peuvent pas remplir les objectifs donnés par les cartes de quêtes. Pour plus de détails sur les figurines volantes, voir combat.

**CORPS-A-CORPS :**

### **Toucher un adversaire :**

Pour toucher un adversaire avec succès, vous devez tout d'abord choisir la localisation que vous attaquez. Placez un dé de manière à ce que votre opposant ne puisse pas le voir et tournez le, de manière à ce que la pointe vers la face haute du dé, le numéro de la localisation que vous attaquez. (Voir le dessin ci-contre avec 1-2 pour les jambes, 3-4 pour le torse, 5-6 pour la tête). Votre adversaire doit prendre un dé en défense, le cacher à votre vue et effectuer la même manœuvre que vous. C'est de cette manière qu'il va parer le coup. Lorsque les dés ont été choisis, vous révélez simultanément vos choix. Si le dé d'attaque indique une autre localisation que le dé de défense, le coup est réussi, étant donné que l'adversaire n'est pas parvenu à deviner ou l'attaque allait être portée. Si les deux dés indiquent la même localisation, la défense est réussie. Un héros peut parer à chaque fois qu'il est attaqué. Parer un coup ne demande pas de retirer le dé d'action (si le défenseur a toujours le sien). Si un héros se voit dans l'incapacité de parer, pour quelques raisons que ce soit, son adversaire peut choisir n'importe quelle localisation et l'attaquer.

### **Dommages et bonus dus aux armes :**

Si vous réussissez à passer outre la parade de votre opposant, vous allez devoir décider de la manière dont vous allez le blesser. Les héros rapides préféreront les « coups précis » alors que les héros plus forts préféreront les « coups puissants », mais il vous appartient de choisir le type d'attaque que vous porterez. Tout en sachant qu'il peut être bon de choisir après avoir comparé les statistiques de votre adversaire aux vôtres. Les bonus d'armes ne s'appliquent qu'au héros en attaque.

Les types d'attaques au corps à corps sont :

– **Le coup normal. (CC contre CC).**

Lancez un D6, ajoutez votre CC et les bonus de l'arme.

Le défenseur lance un D6 et ajoute sa CC.

Si votre résultat global est meilleur, votre attaque est réussie. **Les dommages sont égaux à la différence entre les deux résultats.** Si le résultat obtenu par le défenseur est meilleur ou égal, votre attaque a échoué.

– **Le coup puissant. (F contre R).**

Lancez 2D6 et ajoutez votre Force et les bonus de l'arme.

Le défenseur lance 2D6 et ajoute sa résistance.

Si votre résultat est meilleur, l'attaque est réussie. **Les dommages sont égaux à la différence entre les deux résultats.** Si le résultat du défenseur est meilleur ou égal, votre attaque a échoué.

– **Coups précis. (Vit. contre Vit.).**

Lancez 2D6 et ajoutez votre facteur de Vitesse ainsi que votre bonus d'arme.

Le défenseur lance 2D6 et ajoute son facteur de Vitesse. Si votre résultat est meilleur, le coup a porté. **Les dommages sont toujours égaux à 2.** Une armure n'apporte aucune protection contre les « coups précis », bien que les boucliers, si. Si vous obtenez un 6 sur l'un des dés, il y a une chance que vous ayez réalisé un coup critique. Lancez un autre D6 et si vous obtenez un 5 ou un 6, votre adversaire meurt instantanément ! Si le résultat du défenseur est meilleur ou égal, l'attaque échoue.

### **Combat à mains nues :**

Un héros ne possédant plus aucune arme peut réaliser une attaque à mains nues mais il ne peut pas parer un coup qui lui est porté avec une arme. Deux héros qui combattent sans arme l'un contre l'autre, peuvent parer leurs coups respectifs.

– **Attaques à mains nues. (CC contre CC).**

Lancez un D6 et ajoutez votre CC. Le défenseur lance un D6 et ajoute sa CC. Si votre résultat est supérieur, l'attaque réussit. **Les attaques à mains nues infligent toujours 1 point de dommage.**

### **Combat de groupe :**



Il peut arriver qu'une figurine soit en contact socle à socle avec plus d'un ennemi. Ceci veut dire qu'elle est engagée en combat de groupe. Elle peut alors librement décider qui attaquer et comment se positionner par rapport à ses adversaires. (Voir mouvement – Champs de vision). Un héros qui est coincé en combat de toutes les directions ne peut pas se désengager.

### **Règles des armes :**

Chaque héros doit être équipé avec au moins une arme mais vous pouvez décider si ce sera une arme de mêlée ou une arme de jet. Si vous voulez équiper votre héros avec une arme additionnelle, son coût est triplé.

Un héros avec une arme de mêlée peut parer les attaques adverses, donc il peut toujours être utile d'en avoir une, même si celui-ci est du type tireur. Par exemple, un tireur d'élite elfe achète un arc, mais afin d'être capable de pouvoir survivre à un corps-à-corps en parant les coups de ses adversaires, il achète alors une dague, pour laquelle il doit payer 5 Dragons\*3 = 15 Dragons.

Si vous achetez une arme à deux mains ou une arme légère (couteau, dague) pour votre héros, vous ne pouvez alors pas l'équiper de bouclier. Le bouclier nécessite l'utilisation d'une arme à une main.

La description de l'arme montre des modificateurs que vous pouvez utiliser en portant des types de coups particuliers. Ces modificateurs ne sont pas utilisables en défense. Si une arme n'a pas de modificateur indiqué pour un certain type de coup alors, elle ne donne pas de modificateur pour ce type de coup.

Exemple : Un Elfe attaque avec une épée mais il décide de faire un « coup précis ». Une épée n'a pas de bonus pour ce type d'attaque. Si il avait décidé de faire un « coup normal » il aurait bénéficié d'un bonus de +1.

### **Se désengager d'un combat :**

Une figurine peut essayer de se désengager d'un combat, si elle a toujours son dé d'action. Lancez 2D6 et ajoutez la caractéristique Vit.de la figurine. L'opposant lance 2D6 et ajoute la caractéristique de Force de son (ou ses) héros, de manière à vous retenir. Si votre résultat est supérieur, votre héros est parvenu à se désengager et doit être placé à 1 cm de son ou ses ennemis. Une figurine qui se désengage a -1 en Vit. Pour chaque adversaire en contact socle à socle avec elle. Après s'être désengagé, une figurine peut réaliser n'importe quelle action, sauf charger la ou les figurines desquelles elle vient de se désengager. La capacité de mouvement d'un combattant qui se désengage st égale à son facteur de vitesse \*2 durant le tour de son désengagement. Si la manœuvre de désengagement échoue, le combattant peut combattre de manière normale, hormis le malus au facteur de vitesse évoqué ci-dessus.

### **Assommé :**

Si votre combattant reçoit un coup à la tête, et que les dommages infligés sont égaux ou supérieurs à 3, avant de prendre en compte la protection offerte par l'armure éventuelle, il y a une chance que celui-ci soit assommé. Le joueur attaquant lance un D6 pour le guerrier frappé. Sur un résultat de 4+, celui-ci est assommé et perd son dé d'action, si il en avait un. Les héros assommés ne peuvent recevoir d'ordre jusqu'à la fin du cycle, et si il s'agissait de votre leader, il ne peut, bien entendu, donner d'ordres.

### **Coups critiques :**

Une figurine qui est parvenue à blesser son ennemi avec un « coup précis » a une chance d'infliger un coup critique si le résultat du lancer de dés comportait un ou des 6 naturels. Pour chaque 6 obtenu, relancez un D6 et si le résultat obtenu est de 5 ou 6, l'ennemi subit une blessure mortelle qui lui ôte tous ses PdV restant ! Les lancers de dés pour coups critiques ne peuvent être modifiés en aucune manière et ne peuvent jamais être relancés.

### **Blessures :**

Un héros blessé réduit sa statistique de PdV du nombre de points de dommages reçus. Par exemple, si un héros reçoit 3 points de dommages, ses Points de Vie sont réduits de 3. Si ce combattant porte une armure à l'endroit touché, le nombre de blessures qu'il reçoit peut être diminué. Si un combattant est réduit à 0 PdV, il s'effondre mortellement blessé, indiquez-le en plaçant la figurine sur le dos.

### **Ôter les figurines hors de combat :**

Si un de vos héros a perdu tous ses PdV et qu'il est allongé sur le sol, il ne va pas tarder à quitter le champ de bataille. Il ne peut plus être activé, même si il avait encore son dé d'action. La figurine doit être renversée dos au sol et sera retirée à la fin du cycle. Cependant, un héros allongé peut être pris pour cible par un autre héros qui peut tenter de le ramener à la vie ou le soigner.

### **Volants contre non-volants :**

Un combattant volant peut charger, ce que l'on qualifie d'attaque en piqué, mais il risque d'être blessé en le faisant. Si une figurine de volant attaque en piqué, lancez les dés immédiatement, suivant le type d'attaque portée, étant donné que l'adversaire ne peut pas parer. Le combattant avec le meilleur résultat inflige des dommages égaux à la différence entre les deux résultats. Après avoir réalisé son attaque, on considère que le volant s'élève de nouveau dans les airs, même si il reste en contact socle à socle avec son adversaire et même s'il a blessé celui-ci ou a été blessé par lui. Lors d'une attaque en piqué, les adversaires ne restent pas bloqués en combat. Un « coup précis » est impossible à porter lors d'une attaque en piqué.

### **Combat entre guerriers volants :**

Les combattants volants se battent de la même manière que les non-volants.

### **Désengagement d'un guerrier volant :**

Ainsi que vu précédemment, les combattants volants ne sont jamais bloqués en combat et peuvent librement quitter un corps à corps. [Les guerriers qu'ils attaquent aussi d'ailleurs, sauf si ceux-ci sont aussi des volants.]

### **Combattants volants et tirs :**

Si un combattant volant est équipé avec une arme de tir, il peut tirer et bouger jusqu'à 15 cm dans le même tour. Si un guerrier non-volant veut tirer sur un guerrier volant, ou inversement, ajoutez 10 cm à la mesure de distance. Si un guerrier volant veut tirer sur un autre volant, il faut résoudre le tir normalement.

### **Enlever les figurines volantes :**

Les combattants volants réduits à 0 PdV sont instantanément enlevés du champ de bataille. On considère en effet qu'inconscients, ils s'écrasent au sol et meurent instantanément.

### **Volants et terrain :**

Un combattant volant qui désire effectuer une attaque en piqué contre un ennemi dans un élément de terrain est placé en contact socle à socle avec cet ennemi, si le terrain le permet. Si cela se révèle impossible, placez un marqueur en contact avec la cible de l'attaque pour marquer l'emplacement du volant. Un guerrier volant attaquant une cible dans un élément de terrain risque d'être blessé. Pour représenter ceci, lorsque vous lancez vos dés d'attaques, le volant se voit infligé 2 blessures pour chaque 1 qu'il obtient.

## **TIR :**

### **Procédure de tir – blesser la cible :**

Si un héros veut tirer sur un ennemi avec une arme à distance, il doit tout d'abord être capable de voir sa cible puis son tir doit être capable de parvenir à l'endroit où se situe sa cible. La difficulté s'accroît avec la distance – pour la déterminer vous devez mesurer la distance entre le tireur et sa cible. Le chiffre des dizaines sur votre mètre est égal au résultat de dé que vous devez obtenir pour toucher votre cible. Par exemple, si votre cible se trouve à 23 cm de votre tireur, vous la toucherez sur du 2+, si elle se situe à 45 cm, vous la toucherez sur du 4+, etc. Si vous obtenez un 1 sur le dé, le tir est manqué, quelque soit la distance. Un lancer réussi signifie que la cible est touchée.

### **Blesser la cible :**

Meilleur est le guerrier au tir, plus grandes sont les chances qu'il blesse sa cible. Une meilleure arme augmente les chances aussi, ce qui est reflété par les modificateurs ajoutés à la Capacité de Tir du tireur. Vous devez aussi prendre en compte le fait que la cible soit immobile ou non. (Voir Tir – Modificateurs et couvert). Pour déterminer si votre tir a occasionné des blessures à votre cible, lancez 2D6, ajoutez les modificateurs si il y a lieu et la CT du tireur. L'adversaire lance 2D6 et ajoute sa Résistance.

#### **– Attaque à distance. (CT contre Résistance).**

Si votre résultat est supérieur à celui de la cible, celle-ci est blessée. Les dommages sont égaux à la caractéristique de dommages de l'arme. Si le résultat de votre adversaire est meilleur, le tir ne provoque aucune blessure sérieuse.

### **Lancer :**

Un héros peut lancer un objet à une distance d'au plus 20 cm. Il doit tout d'abord toucher sa cible suivant la même procédure que celle suivie précédemment. Vous pouvez aussi viser en lançant. N'importe quelle arme ou bouclier peut être lancée, mais aucune partie de l'armure. Le héros perd l'objet qu'il lance excepté pour les armes contenant dans leur description la capacité « arme de jet ». Plus le tireur est fort, plus il a de chance de blesser son adversaire. Pour voir si le lancer a été effectué avec succès, lancez 2D6 et ajoutez la caractéristique de Force du lanceur. La cible lance 2D6 et ajoute sa résistance.

#### **– Attaque de lancer. (Force contre Résistance).**

Lancez 2D6 et ajoutez la Force du lanceur.

La cible lance 2D6 et ajoute sa résistance.

Si vous obtenez un résultat supérieur, l'attaque inflige des dommages. Ceux-ci sont égaux à 1 plus les modificateurs pour avoir visé si il y a lieu. Si la cible obtient un résultat égal ou supérieur, l'attaque a échoué à faire le moindre dommage.

### **Localisation du tir :**

Si une figurine touchée par une attaque à distance porte une armure, vous devez lancer un D6 supplémentaire pour déterminer où la cible est touchée. Si la cible est touchée à un endroit où elle porte une armure, les dommages peuvent être réduits en accord avec la protection offerte par l'armure. Si le guerrier est touché à la tête, la règle « assommé » s'applique aussi. (Voir Combat).

### **Augmenter les dommages – Viser :**

Lorsque vous faites une attaque à distance, vous pouvez décider que vous voulez viser. Viser rend le fait de toucher plus compliqué, mais cela accroît les chances d'infliger des dommages. Chaque bonus de 1 au niveau de difficulté ajoute +1 à votre Capacité de Tir et aux dommages. Vous pouvez accroître le niveau de difficulté autant que vous le souhaitez.

**Exemple :** Un archer elfe veut tirer sur un orque. Le joueur déclare faire une attaque à distance et mesure l'écart qui sépare son archer de la cible – 28 cm. Ce qui veut dire que l'elfe a besoin de faire 2+ pour toucher son adversaire. Le joueur déclare viser et veut augmenter le niveau de difficulté de 2 de manière à augmenter sa CT et ses dommages de 2. L'elfe est donc considéré comme tirant sur un ennemi situé à 48 cm, il doit donc obtenir 4+ sur son dé pour toucher sa cible. Le joueur lance un D6 et obtient un 5, ce qui veut dire qu'il touche son ennemi malgré la difficulté accrue. L'Elfe a initialement une CT impressionnante de 8 et augmente celle-ci de +2, grâce au fait qu'il vise. Il bénéficie aussi d'un bonus de +1 car il tire sur une cible statique, l'orque n'ayant encore pas bougé. Mais l'Orque est une cible costaud avec sa résistance de 8. L'Elfe obtient un 5 sur 2D6 et après avoir ajouté sa CT de 8 et ses modificateurs, il obtient un 16. L'Orque n'est pas très chanceux et obtient un 3 sur ses 2D6. Avec sa résistance de 8, il obtient un résultat de 11. Le tir touche et blesse la cible. Les arcs ont un facteur de dommages de 1, mais le fait d'avoir visé ici rajoute 2. L'orque perd donc 3 Points de Vie comme résultat de cette attaque.

### **Visibilité :**

Un héros peut être pris pour cible par une attaque à distance seulement si il est partiellement visible (tête, corps, jambes). Les bras, armes et autres éléments qui dépassent tels que les bannières, les manteaux qui flottent au vent, etc. ne peuvent pas être pris pour cible. On considère que tous ces éléments sont toujours en mouvement ou qu'ils sont trop petits pour en faire des cibles viables. Si la figurine ciblée est partiellement cachée par une autre figurine ou un élément de terrain, mais n'est pas en contact socle à socle avec, le tir n'est pas rendu plus difficile pour autant. On considère que le héros est en mouvement et que l'on peut donc lui tirer dessus comme si il se trouvait à découvert. Un combattant en contact socle à socle avec un adversaire ou dans un élément de terrain est considéré comme étant à couvert si l'obstacle se situe entre le tireur et la cible. Le couvert donne à la cible des modificateurs qui rendent celle-ci plus difficile à toucher. Un combattant se trouvant dans un élément de terrain est encore plus difficile à toucher. Une figurine qui est complètement cachée par une autre figurine ou un élément de terrain ne peut être prise pour cible. On la considère comme complètement invisible si le tireur ne peut voir aucune localisation de tir de la figurine (Tête, Tronc, Jambes).

### **Couverts et modificateurs :**

Un héros avec son dé d'action est traité comme une cible statique. (En effet, la présence de son dé indique qu'il n'a pas encore bougé, NdT). Ceci donne au tireur un bonus pour blesser la cible. Un héros qui a déjà utilisé son dé d'action est considéré comme une cible mobile et par conséquent plus conscient de la situation. Il peut se baisser vivement ou tirer avantage du terrain qui l'entoure, se rendant de cette manière plus difficile à toucher.

Le tireur obtient un **+1** à sa CT lorsqu'il tire sur un adversaire avec son dé d'action.

Le tireur obtient un **-1** à sa CT lorsqu'il tire sur un ennemi sans dé d'action.

Le tireur obtient un **-1** à sa CT lorsqu'il tire sur un ennemi en contact socle à socle avec un élément de terrain ou une autre figurine.

Le tireur obtient un **-2** à sa CT lorsqu'il tire sur un ennemi à l'intérieur d'un élément de terrain.

Le tireur obtient un **-3** à sa CT lorsqu'il tire sur un ennemi visible seulement à travers un élément de terrain (mur, forêt, etc.)

Un héros bloqué en corps-à-corps avec un adversaire peut tirer sur un autre adversaire que celui avec lequel il est en contact, mais il le fait avec un malus de **-3** à sa CT.

### **Tir dans et hors un combat au corps-à-corps :**

Si vous tirez sur un combattant au corps-à-corps et que vous touchez, vous devez lancer un D6 supplémentaire. Sur du 4+ vous touchez la cible que vous visiez. Autrement votre adversaire peut choisir la cible que vous touchez. Après avoir déterminé qui était touché, résolvez les dommages de la manière normale. Les combattants au corps-à-corps cachent totalement les combattants qui pourraient se trouver derrière eux, en ce qui concerne les attaques à distance.

### **MAGIE :**

### **Domaines de magie :**

Avant de débiter la partie vous devez choisir des domaines de magie pour votre mage. En fonction de sa profession, un mage a accès à un ou deux domaines de magie. Durant la bataille, il peut lancer n'importe quel sort des domaines choisis.

### **Objets magiques et équipements :**

Chaque mage procure à votre bande 3 cartes d'objets avant la partie. Vous trouverez plus d'informations sur le tirage des cartes dans la section « débiter le jeu ». La plupart des mages ne peuvent utiliser que des bâtons comme arme, à moins que la description de leur profession ne le stipule autrement. Les mages ne peuvent utiliser que des armures légères.

### **Lancer un sort, le test de magie :**

Un mage doit payer une blessure pour lancer un sort. Vous devez alors choisir une cible ou une zone sur laquelle lancer le sort. (Vous ne devez pas pré-mesurer). Puis, vous mesurez la distance pour vérifier si la cible est à portée du sort que vous lancez. Si la cible s'avère être trop loin, le sort échoue. Si elle est à bonne distance, vous devez faire un test de magie. Lancez un D6 : si le résultat est égal ou supérieur à celui qu'il fallait obtenir, qui est stipulé dans la description du sort, le lancement est un succès. Un résultat inférieur est un échec et un 1 est un cafouillage et le mage perd un PdV supplémentaire. Un mage qui est bloqué au corps-à-corps avec un adversaire peut lancer un sort, mais il a un malus de -1 pour son test de magie. Un héros qui veut lancer un sort ne peut pas se déplacer de la totalité de sa capacité de mouvement durant ce tour, il ne peut se déplacer que de sa caractéristique de vitesse en cm. Lancer un sort est une action de base.

### **Perdre des points de vie :**

Si il reste un seul Point de Vie à un lanceur de sorts, il ne peut plus lancer de sorts. Dans ce cas, il est obligé de se soigner par le biais d'un sort ou par toute autre méthode, à sa convenance.

### **Auto-guérison :**

Les mages prennent diverses précautions pour être capables de lancer des sorts sans mettre leur vie en danger. La première, et l'une des plus simple, est de s'auto-soigner. Un mage qui veut utiliser cette capacité doit posséder encore, au minimum, un PdV et ne peut pas entreprendre d'autres actions ce tour. Il peut être pris pour cible par des charges, attaques à distance, et attaques magiques normalement. Un mage qui passe son tour pour se soigner récupère 2 PdV. Il ne peut pas regagner plus de PdV qu'il n'en avait initialement.

### **Créatures invoquées :**

Toute créature invoquée est placée en contact socle à socle avec son invocateur, sur l'avant de celui-ci. Si c'est impossible, la créature invoquée est placée en contact avec un autre des côtés du socle de son invocateur. Et si c'est impossible aussi, le mage ne peut pas invoquer de créatures. Les créatures peuvent faire face à n'importe quelle direction, et elles reçoivent un dé d'action immédiatement lorsqu'elles apparaissent. Il est à noter que de telles créatures ne peuvent pas compléter des objectifs de quêtes et ne peuvent pas être utilisées pour cible pour remplir ces tâches. Une créature invoquée ne peut être mise en jeu que si la bande n'a aucune autre créature invoquée en jeu. Elle reste en jeu tant qu'il lui reste un PdV. Les créatures invoquées ne peuvent pas parer les coups.

### **Visibilité et armure :**

Un mage doit suivre toutes les règles de ciblage, comme si il faisait une attaque à distance (il doit voir sa cible) mais la cible ne reçoit aucun modificateur pour être à couvert ou occuper un élément de terrain. De plus, une armure n'offre aucune protection contre la magie.

### **Sorts et potions :**

Si leur description ne le stipule pas autrement, les sorts et les potions font effet jusqu'à la fin du cycle. Les effets des sorts et potions qui restaurent les Points de Vie sont immédiats et permanents. (Jusqu'à la fin de la bataille). Un héros affecté par un sort peut être pris pour cible par une autre occurrence du même sort ou par un sort différent. Les domaines qui font état d'un alignement ne peuvent être pris que par des bandes qui ont cet alignement.

## **DOMAINES DE MAGIE :**

**Domaine de l'ombre** (Concerne uniquement les mages dans les bandes anarchistes).

**Invisibilité** : Chance : 3+, portée : 20 cm.

Remplacez la figurine cible par un socle vide. Celui-ci ne peut pas être pris pour cible en aucune manière et ne peut pas initier d'action non plus. Lorsque tous les combattants sur le champ de bataille ont utilisé leur dé d'action, remplacez la base vide par le héros.

**Fantôme** : Chance : 3+, portée : le mage.

Le mage invoque une créature qui a les caractéristiques suivantes :

Cd : 0, M : 15, CC : 6, F : 6, CT : 0, R : 6, PdV : 3.

Après avoir chargé un ennemi, la créature ne porte pas d'attaque. Mais à partir de ce moment, elle ne quitte plus sa cible, jusqu'à ce qu'elle meure ou que elle-même trépassse. Le dé d'action du fantôme est retiré au même moment que celui de sa cible. Le fantôme peut se désengager du héros sans avoir besoin d'aucun test. Tant qu'il est collé à l'ennemi, celui-ci ne peut utiliser aucune capacité de sa profession ou sa race.

**Stupéfaction** : Chance : 3+, Portée : 40 cm.

La cible du sort ne peut pas parer les coups.

### **Domaine de l'air :**

**Coup de vent** : Chance : 3+, portée : 20 cm.

La cible est frappée par des vents forts et entourée de nuages de poussières. Elle perd son dé d'action.

**Coup de tonnerre** : Chance : 4+, portée : 30 cm.

La cible adverse perd 1 PdV. La figurine la plus proche, à moins de 10 cm de la victime, est aussi prise pour cible et perd 1 PdV. Si il y a une autre figurine qui n'a pas été frappée par le sort, à moins de 10 cm de la seconde victime, celle-ci est frappée aussi. Ceci se répète jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de figurine à moins de 10 cm de la dernière victime, qui n'ait pas été touché.

**Lévitiation** : Chance : 2+, portée : 20 cm.

La cible de ce sort peut se déplacer de 25 cm au lieu de sa distance de mouvement. De plus son déplacement n'est pas entravé par le terrain qu'il traverse.

### **Domaine du feu :**

**Boule de feu** : Chance : 3+, portée 20 cm.

La cible ennemie perd 2 PdV.

**Vague de feu** : Chance : 4+, Portée 20 cm.

Le mage invoque un mur de feu mouvant de 5 cm de large. La vague prend naissance au pied du socle du mage et peut parcourir jusqu'à 20 cm. Chaque combattant dans son sillage perd 1 PdV. La vague disparaît immédiatement après que les blessures aient été infligées.

**Frappe enflammée** : Chance : 2+, portée : le mage.

Utilisable au corps-à-corps. Le mage frappe son adversaire et si celui-ci ne pare pas le coup, il perd 3 PdV.

### **Domaine de la terre :**

**Frémissement** : Chance : 3+, Portée : illimitée.

Le mouvement de tous les combattants est limité à 10 cm.

**Peau de pierre** : Chance 2+, Portée : 40 cm.

La cible de ce sort est considérée comme bénéficiant de la protection d'une armure lourde, sur tout le corps.

**Tremblement** : Chance 4+, Portée : 30 cm.

Le mage sélectionne n'importe quelle figurine sur le champs de bataille. Chaque héros dans un rayon de 10 cm de ce combattant perd 1 PdV.

**Domaine de la mort** : (Réservé aux mages dans les bandes d'obédience mauvaise).

**Relever les morts** : Chance : 3+, portée : le mage.

Le mage invoque un mort-vivant avec les caractéristiques suivantes :

Cd : 0, M : 10, CC : 6, F:6, Vit. : 6, CT : 0, R : 6, PdV : 1 ; armé avec des griffes : Coup puissant +1. Aussi longtemps qu'aucun héros n'a été éliminé du jeu, le mage ne peut invoquer qu'un mort-vivant. Pour chaque héros éliminé, quelle qu'en soit la bande, le mage peut invoquer un mort-vivant supplémentaire.

**Mort noire** : Chance 3+, portée : le mage.

La cible du sort, en contact socle à socle avec le mage, perd 2 PdV.

**Souffle de la mort** : Chance 4+, portée : illimitée.

N'importe quelle figurine qui est réduite à 0 PdV dans son tour est, à la fin du cycle, remplacée par un mort-vivant. Tout de suite après avoir été placés, les morts-vivants reçoivent un dé d'action et sont contrôlés par le joueur qui a été le premier à lancer le sort de souffle de la mort durant le cycle.

**Domaine du courage** :

**Esprit combattant** : Chance : 4+, Portée : 10 cm.

Le mage peut lancer ce sort sur n'importe quelle figurine qui a déjà été activée. Celle-ci gagne un dé d'action supplémentaire.

**Volonté de vivre** : Chance 3+, portée : 20 cm.

La cible ne peut être blessée ce tour.

**Manque de résolution** : Chance : 3+, portée : 20 cm.

La cible perd son dé d'action et ne peut être activée ce tour.

**Domaine de l'eau** :

**Pluie** : Chance : 3+, portée : illimitée.

Il commence à pleuvoir vraiment beaucoup et aucune attaque à distance n'est possible ce tour.

**Gel** : Chance : 2+, portée : 40 cm.

Le mouvement de la cible est égal à sa caractéristique de Vit.

**Vapeurs brûlantes** : Chance : 4+, portée : 30 cm.

Choisissez un point sur le champs de bataille. Toutes les figurines à moins de 10 cm de celui-ci doivent lancer un D6. Sur un 3+, elles perdent leur dé d'action.

**Domaine de la lumière** : (réservé aux mages des bandes d'alignement bon).

**Guérison** : Chance : 3+, portée : 20 cm.

La cible (autre que le mage) dont les PdV sont supérieurs à 0, regagne 2 PdV.

**Aura de vie** : Chance : 3+, portée : 10 cm.

Toutes les figurines amies, dans un rayon de 10 cm du mage, regagnent 1 PdV.

**Invocation d'un chérubin** : Chance : 3+, portée : le mage.

Le mage invoque un chérubin qui possède les caractéristiques suivantes :

Cd : 0, M : 15, CC : 6, F : 6, Vit. : 6, CT : 0, R : 6, PdV : 2. Arme : épée Bâtarde (seulement des coups normaux).

Le chérubin ne peut pas parer. Si un de vos héros est réduit à 0 PdV, vous pouvez sacrifier le chérubin et lancer un D6. Sur du 5+, le héros survit avec 1 PdV.

**Domaine de l'esprit** : (seulement pour des mages appartenant à des bandes loyales).

**Aigle de guerre :** Chance 3+, portée : le mage.

Le mage invoque un aigle de guerre avec les caractéristiques suivantes :

Cd : 0, M : vol, CC : 6, F : 6, Vit. : 7, CT : 0, R : 6, PdV : 2. Armes : griffes (uniquement pour des coups normaux).

**Contrôle :** Chance : 4+, portée : 10 cm.

Le mage prend le contrôle du héros ennemie cible, qui doit posséder encore un dé d'action. Vous devez immédiatement effectuer le tour du héros contrôlé.

**Sens aiguisés :** Chance : 2+, portée : 30 cm.

La cible gagne +2 en CC et +3 en CT pour ce tour.

### **Domaine de la nature :**

**Change forme :** Chance : 3+, portée : le mage.

Le mage se transforme en démon des bois pour le reste de la bataille. Il acquiert les caractéristiques suivantes :

Cd : pas de changement, M : 10, CC : pas de changement, F : 12, Vit. : 6, CT : 0, R : 9, PdV : pas de changement.

Cause la peur. Armes : griffes. Le démon des bois ne peut porter que des coups puissants, il est toutefois capable de parer. Il ne peut pas utiliser les capacités de la race du héros ou ses armes, mais il peut encore lancer des sorts, s'auto-soigner, etc.

**Attaque féroce :** Chance : 4+, portée : 20cm.

Le héros cible gagne 1 D6 à n'importe quel type de coups, en corps-à-corps.

**Allié de la nature :** Chance : 2+, portée : illimitée.

Le prochain jet d'initiative pour la bande peut être modifié par +3 ou -3.

### **Domaine du changement :**

**Invoquer de la progéniture :** Chance : 3+, portée : le mage.

Le mage invoque deux « progénitures » magiques. A compter de ce moment, lorsqu'il lance un sort, le mage peut décider que c'est sa « progéniture » qui perd un PdV à sa place. Voir le paragraphe sur les créatures invoquées. La « progéniture » a les caractéristiques suivantes :

Cd : 0, M : 15, CC : 6, F : 6, Vit. : 6, CT : 0, R : 6, PdV : 1. Coup normaux et puissants uniquement.

**Métamorphoser en « progéniture » :** Chance 4+, portée : 15 cm.

Le mage métamorphose un adversaire en « progéniture » magique. Le sort fonctionne jusqu'à la fin du cycle.

Lancer ce sort cause 2 points de dommages au mage à la place d'un seul. Un héros transformé de la sorte peut continuer à parer,

**Transmutation de magie :** Chance : variable, portée : variable.

Le mage peut lancer n'importe quel sort de n'importe quel domaine n'appartenant pas à un alignement particulier.

Il a un malus de -1 lorsqu'il lance le sort choisit. Il perd 2 PdV en lançant ce sort.

### **PSYCHOLOGIE :**



### **Les ordres :**

Le leader d'une bande peut utiliser son expertise des batailles et son charisme, pour motiver ses héros à être plus efficaces en combat. Il peut essayer de donner des ordres trois fois par partie, mais il ne peut faire qu'une tentative par tour (cycle). L'ordre ne peut être donné qu'à un combattant ayant déjà été activé et qui ne possède plus de dé d'activation. Donner un ordre est une action mineure. Le leader sélectionne un héros et lance un D6. Sur un résultat de 4+, le héros gagne un dé d'action et peut ainsi être ré-activé, même si il l'avait déjà été ce tour. Si le leader veut donner un ordre mais que le héros auquel il est destiné est hors de portée, l'ordre est perdu. Notez les ordres restants dans les trois cercles sur la carte des leaders. Un leader peut donner un ordre à n'importe quelle figurine amie dans un rayon de 20 cm. Pour donner un ordre à un héros, le leader n'a pas besoin de le voir et cela n'a pas d'importance que le destinataire soit caché ou sous l'effet d'un sort.

### **Les bandes mono- raciales :**

Si une bande ne comprend que des héros appartenant à la même race, le chef gagne la compétence : « liés par le sang ».

### **Tests de panique :**

Durant un combat, les héros peuvent perdre leur détermination en voyant leurs camarades tomber au combat. Un leader avec une haute compétence de commandement est plus rapide à prendre des décisions donc, la bande qu'il dirige est plus à même de gagner la première activation. Mais si la bande commence à perdre, peut importe que son chef soit un tacticien expert ! Il doit être têtu, impitoyable et ignorer la peur, pour garder son équipe soudée. Pour prendre tout ceci en compte, les chefs avec un haut commandement ont plus de chance de remporter l'initiative alors que ceux dotés d'un commandement plus bas ont plus de chance de continuer le combat, malgré les pertes.

Si une bande perd la moitié ou plus de ses héros durant une bataille, elle doit faire un test de panique au début de chaque nouveau cycle. Lancez 2D6 et comparez le résultat à la compétence de commandement du leader concerné.

Si le résultat est égal ou supérieur à sa capacité de commandement, la bande reste en jeu.  
Si il est inférieur à cette même capacité, la bande s'enfuit et son adversaire gagne la partie.

Si le chef de bande qui doit faire le test a été tué, le héros avec la meilleure capacité de commandement de la bande prend le relais. Si plusieurs héros ont un Cd identique, vous pouvez choisir qui prend la tête de la bande. N'oubliez pas d'utiliser la capacité « ferveur », ou n'importe quel objet qui peut affecter le test de panique.

## **PSYCHOLOGIE :**

**Peur :**

Si un héros a « peur » dans la description de sa race, profession ou équipement, il instille celle-ci aux ennemis qu'il charge, ce qui les rend incapables de parer les coups qu'il donne. La capacité de « peur » ne fonctionne que lorsque le héros charge. Si un héros qui a cette capacité charge un héros qui la possède aussi, ces capacités s'annulent et chacun peut parer les coups de l'autre.

**Peur permanente :**

Si un héros a « peur permanente » dans la description de sa race, profession ou équipement, ses coups ne peuvent jamais être parés. La capacité de « peur permanente » ne fonctionne que lorsque le héros charge. Si un héros qui a cette capacité charge un héros qui la possède aussi ou qui possède la capacité « peur », ces capacités s'annulent et chacun peut parer les coups de l'autre.

**Courageux :**

Un héros courageux n'est pas affecté par les capacités de « peur » et de « peur permanente ». Il peut donc toujours parer les coups donnés par des adversaires possédant ces capacités.

**Frénésie :**

Si un héros a « frénésie » dans la description de sa race, profession ou équipement, les ordres lui sont donnés avec un malus de -1. De plus, à chaque fois qu'il reçoit exactement 1 PdV de dégât lors d'un combat, cette blessure est annulée.

**Fanatisme :**

Si un héros a « fanatisme » dans la description de sa race, profession ou équipement, les tests d'ordres qui lui sont donnés ou qu'il donne peuvent être relancés.

**Furie :**

Si un héros a « furie » dans la description de sa race, profession ou équipement, il gagne +2 en F lorsqu'il charge.

**Héroïsme :**

Si un héros a « héroïsme » dans la description de sa race, profession ou équipement, ses PdV initiaux sont augmentés de 1.

**Ferveur :**

Si un héros a « ferveur » dans la description de sa race, profession ou équipement, il gagne +2 à ses tests de panique. Les bonus pour la « ferveur » ne sont pas cumulatifs. Si c'est le leader qui possède cette capacité, il ne bénéficie pas du bonus.

**Fraternité :**

Si un héros a « fraternité » dans la description de sa race, profession ou équipement, qu'il est le chef de la bande et qu'il y ait au moins un autre combattant de la même race ou profession dans l'équipe, il gagne alors un bonus de +1 à son jet de commandement, lors de la phase d'initiative. Ce bonus n'est pas cumulatif.

**Liés par le sang :**

Lorsque le leader donne un ordre et que le résultat du test est de 5 ou 6, l'ordre est gratuit et ne réduit pas le nombre d'ordres restant.

**RACES :**

## Acronymes :

Chaque héros à Umbra Turris a un profil de caractéristiques qui détermine ses forces et ses faiblesses. Les noms de ces caractéristiques et leurs acronymes ont été pensés de manière à être reconnaissables et aisément mémorisables.

- Cd** : Commandement.
- M** : Mouvement (en cm).
- CC** : Capacité de Combat (au corps-à-corps).
- F** : Force.
- Vit.** : Vitesse.
- CT** : Capacité de Tir.
- R** : Résistance.
- PdV** : Points de Vie.
- C** : Coût.
- Ar** : Alignement racial.

## Caractéristiques raciales :

Il y a de nombreuses races dans le monde d'Umbra Turris. Ci-après, nous vous présentons celles qui sont les plus communes ; d'autres bêtes, monstres et autres races peu communes seront décrites dans des extensions à venir.

	Cd	M	CC	F	Vit.	CT	R	PdV	C	Ar
<b>Elfes</b> – sylvestres (B), Hauts (N), Sauvages (N), Noirs (M).	7	15	7	7	8	8	7	6	62	B,N,M
<b>Nains</b> – de Thargomind (N), Nordiques (M).	6	15	7	8	6	7	8	8	66	N,M
<b>Humains</b> – Boriens, Estaniens, etc. (B, N, M).	7	15	7	7	7	7	7	7	55	B,N,M
<b>Orques</b> – d'Ugruk-hor, etc. (N, M).	6	15	6	8	6	6	8	7	53	N,M
<b>Halflings</b> – Shortlings (B), Darklings (M).	6	20	6	6	8	7	6	5	38	B,M
<b>Gobelins</b> (N, M).	6	20	6	6	8	7	6	5	39	N,M
<b>Hobgobelins</b> (M).	6	15	6	7	7	7	6	7	47	M
<b>Gnômes</b> (B).	7	15	6	7	6	8	6	6	50	B
<b>Demi-ogres</b> (B, N).	7	10	6	9	6	5	9	9	75	B,N
<b>Orques noirs</b> (M).	5	10	6	9	6	5	8	9	69	M
<b>Tigériens</b> (B).	6	15	6	8	8	5	8	7	70	B
<b>Voraks</b> (N).	5	15	7	6	8	8	7	8	72	N
<b>Faunes noirs</b> (M).	6	15	6	8	6	6	8	9	77	M

## CAPACITES SPECIALES :

## ELFES :

### **Elfes sylvestres :** furtifs.

*Les Elfes sylvestres approchent silencieusement de leurs ennemis et frappent dans l'ombre, apportant la mort tels des esprits de la forêt.* Si un Elfe est caché au début de son tour et qu'il charge, lancez un D6. Sur un 4+ sa cible ne peut parer son attaque. De plus, un Elfe sylvestre qui est caché peut tirer à l'arc sans perdre son statut.

### **Hauts Elfes :** Avantage tactique et confrérie (voir psychologie).

*Les hauts Elfes recherchent toujours les points faibles de l'adversaire avant de les attaquer sans pitié.* Si le haut Elfe est le premier combattant de la bande à être activé et qu'il charge durant son tour, lancez un D6. Sur un 4+ l'ennemi ne peut pas parer son attaque.

### **Elfes sauvages :** Attaque sautée.

*Extrêmement agiles, les Elfes sauvages finissent leurs charges en sautant vers l'ennemi.* Ajoutez 5 cm à la distance de charge de l'Elfe sauvage, au lieu des 2 cm habituels.

### **Elfes noirs :** Charge féroce.

*La noirceur de leur cœur et de leur âme n'est égalee que par leur agressivité légendaire.* Un Elfe noir qui charge gagne un bonus de +1 au combat, lorsqu'il porte des coups normaux ou précis.

## NAINS :

### **Nains de Thargomind :** Assommeurs.

*Ces petits gars barbus frappent si fort qu'ils peuvent mettre à terre n'importe quel adversaire.* Ils assomment leurs adversaires sur du 3+, quel que soit le montant de dommages qu'ils infligent.

### **Nains nordiques :** vengeurs.

*Ils ne connaissent pas la pitié. Leur désir de vengeance alimente leur soif constante de bains de sang.* Si un Nain nordique perd 2 PdV ou plus durant un combat, il gagne un bonus de +2 aux « coups puissants » jusqu'à la fin du cycle.

## HUMAINS :

### **Morténiens :** Instinct défensif.

*Ils furent les premiers à faire face au mal engendré par Sheol-morg et ils firent face avec courage et abnégation.* Si un Morténien est chargé et touché par un coup normal ou puissant, les dommages qu'il reçoit peuvent être abaissés de 1 (capacité conditionnelle).

### **Boriens :** Foi.

*Habitant une terre régie par les ordres monastiques, ils croient en la discipline et ont foi en leurs dieux.* Si le chef de votre bande est Borien, vous pouvez relancer tous les 1 lorsque vous faites votre test de commandement, lors de la phase d'initiative. Les test d'ordres donnés à un Boriens peuvent être relancés.

### **Vartéviens :** Invulnérabilité.

*Ils n'ont pas peur de la mort tellement ils sont habitués à elle. Ils la connaissent si bien...* Si le héros est réduit à 0 PdV et qu'il possède encore son dé d'activation, sa figurine n'est pas étendue sur le sol. A la place, il gagne la capacité « peur » et il peut utiliser son dé d'action. Alors seulement, sa figurine est étendue à terre.

### **Estaniens :** Précision léthale. (Ne peuvent être paladins, chevaliers de l'ordre, chevaliers noirs).

*Le crime dans les cités estaniennes est tellement présent qu'il est devenu partie intégrante de la culture et de la société.* Un Estanien peut relancer les 1, lorsqu'il porte des coups précis.

### **Undorhiens :** Rage. (Ne peuvent porter d'armures lourdes ou choisir des professions > 50 dragons).

*Les Undorhiens sont des barbares sauvages et indépendants qui vivent pour le combat.* Ils gagnent +1 en F lorsqu'ils chargent.

## ORQUES :

### **Orques d'Ugruk-hor :** Brutaux.

*Les Orques sont naturellement extrêmement agressifs.* Lorsqu'ils chargent, les Orques infligent +1 aux dommages (Capacité conditionnelle).

### **Orques sauvages :** Chamanisme.

*Couverts de colifichets et de runes étranges, ils trompent leurs ennemis grâce aux arts secrets de la magie tribale brute.* Lorsque vous combattez un Orque sauvage, un héros qui obtient un 1 sur son lancer de dés en attaque ou en défense doit écarter ce dé. Son résultat ne compte pas.

### **Orques noirs :** Mutilation.

*Même les combattants les plus aguerris craignent les crocs et les griffes de ces bêtes.* Un Orque noir peut utiliser une attaque spéciale, ses crocs, lorsqu'il charge. Ce type d'attaque lui donne un bonus de +3 aux attaques normales, et peut résulter en un coup critique.

## HALFLINGS :

### **Shortlings :** Dextérité et confrérie. (Voir psychologie).

*Ces petits individus partagent un lien spécial qui les rend incroyablement dangereux en groupe.* N'importe quelle arme utilisée par un shortling leur donne un bonus de +1 aux « coups précis ». Ce modificateur remplace tous les modificateurs négatifs ou nuls accordés par les armes aux « coups précis ». Si le modificateur est supérieur, (par exemple +2), il n'est bien sûr pas remplacé. Un shortling attaquant un ennemi gagne un bonus de +1 aux « coups précis » pour chaque shortling à moins de 20 cm.

### **Darklings :** Malédiction.

*Le pouvoir de leur malédiction est si grand qu'il détruit toute vie autour d'eux.* Chaque fois qu'un darkling perd un ou des PdV à cause d'un combat, d'un tir ou des effets d'un sort, il peut lancer un D6. Sur un 3+, le héros ciblé perd 1 PdV.

## GOBELINS :

### **Gobelins de cités :** Vitalité.

*Ils sont connus pour être exceptionnellement résistants à la mort.* Si un goblin est réduit à 0 PdV, vous pouvez lancer un D6. Sur un résultat de 5+, il récupère un PdV et ne meurt donc pas.

### **Gobelins sauvages :** Folie.

*Leurs rage et férocité primaire les conduisent à de nombreux actes si complètement idiots, qu'ils en deviennent héroïques.* Lorsqu'ils portent un « coup puissant », un goblin sauvage peut relancer n'importe quel dé. Pour chaque 6 ainsi obtenu, le goblin perd un PdV.

## HOBGOBELINS :

### **Hobgobelins :** Destiné.

*Si leur noir programme doit être atteint, leurs rituels et leurs pratiques doivent être tenus secrets.* Chaque attaque à distance, ou de sort, réussie contre un héros se trouvant à moins de 20 cm d'un hobgobelin allié peut être annulée. Lancez un D6. Sur un résultat de 5+ la magie est dissoute ou le tir manque sa cible. Il est à noter que cette capacité spéciale ne peut pas être réutilisée plusieurs fois de suite pour le même héros, quelque soit le nombre de hobgobelins à portée. Si il y a plus d'un hobgobelin dans la bande, la distance de cette capacité est portée à 25 cm.

## GNOMES:

**Gnomes :** pouvoirs innés.

*Depuis les temps anciens, ces petites gens possèdent un potentiel magique inné, qui leur donne un immense pouvoir.* Un gnome qui doit perdre des PdV suite au lancement d'un sort, ou parce qu'il est la cible d'un sort, peut lancer un D6. Sur un résultat de 5+, il ne perd pas de PdV. Si il y a plus d'un gnome dans la bande à ce moment, vous pouvez relancer le test.

### **DEMI-OGRES :**

**Demi-Ogres :** peau épaisse.

*La peau des demi-ogres n'est pas seulement connue pour être d'une couleur peu orthodoxe, elle est incroyablement épaisse aussi.* Les coups critiques sur un demi-ogre ne sont infligés que sur des 6.

### **TIGERIENS :**

**Tigériens :** Mettre à terre.

*Lorsqu'ils chargent, les Tigériens utilisent leur élan et la masse de leur corps pour mettre leur ennemi à terre.* Après qu'un Tigérien ait effectué une charge réussie, lancez un D6. Sur un résultat de 5+, leur opposant perd son dé d'action, si il en possédait un. (Capacité conditionnelle).

### **VORAKS :**

**Voraks :** Coup en traître.

*Ces créatures de l'ombre essayent toujours de se faufiler et d'attaquer leurs ennemis par derrière.* Un Vorak qui charge un ennemi de front peut lancer un D6. Sur un résultat de 6+ le Vorak peut être placé en contact avec l'arrière de sa cible. Si le Vorak charge son adversaire sur le flanc, lancez un D6. Sur un résultat de 4+ le Vorak peut être placé en contact avec l'arrière de sa cible.

### **FAUNES NOIRS :**

**Faunes noirs :** cruauté.

*Nés de la folie et de la noirceur de Sheol-morg, ils n'ont qu'un message pour le reste du monde : mort.* Si, lorsqu'il porte un « coup puissant », un Faune noir obtient un 6, vous pouvez immédiatement lancer un D6 supplémentaire et ajouter son score au résultat du « coup puissant ».

### **Capacités des races et des professions :**

Toutes les capacités des races ou des professions qui requièrent un lancer de dé sont activées gratuitement et ne comptent pas comme des actions mineures ou basiques.

### **Capacités conditionnelles – priorités :**

Le joueur dont la figurine est active a la priorité. Ce qui veut dire que la capacité conditionnelle de sa race ou de sa profession sera activée en premier. Si il n'y a pas d'annotation spéciale, les capacités conditionnelles sont activées avant l'attaque et la parade. Les activités conditionnelles sont activées en réponse à un événement et ne requièrent pas la dépense d'un dé d'action.

**Exemple :** un goblin avec un bouclier léger est chargé. La capacité conditionnelle liée à celui-ci se déclenche lorsque le combattant le portant est chargé et attaqué alors qu'il possède encore son dé d'action. Avant que le combat ne soit résolu, le goblin décide d'utiliser son bouclier afin d'empêcher son adversaire de le toucher. Toutefois l'attaquant est un Tigérien qui bénéficie de la capacité conditionnelle inhérente à sa race. C'est son tour donc, sa capacité conditionnelle a la priorité. Le goblin ne peut donc activer sa capacité qu'après que le Tigérien l'ait fait avec la sienne.

### **LES PROFESSIONS :**

### Liste et coûts des professions :

Toutes les figurines dans le jeu doivent avoir une profession. Vous devez donc décider lesquelles vous choisirez pour vos héros. Il est possible d'avoir plusieurs membres de la bande avec la même profession, sauf si celle-ci coûte 50 Dragons ou plus. Le second membre de votre bande à avoir la même profession doit payer celle-ci 10 Dragons de plus, Le troisième membre de votre bande à avoir la même profession doit payer celle-ci 20 Dragons de plus, etc.

**Chef de bande :** Coût : la moitié du coût de sa profession arrondi à l'entier supérieur. *Sans peur, Héroïsme.*

Cette profession est achetée en plus de celle que le héros a choisi.

**Ordres :** *Les leaders sont des aventuriers déterminés et confiants qui savent comment diriger leurs camarades de manière à atteindre leur but.*

Durant la bataille, le leader peut donner des ordres. Avant la bataille, il sélectionne les objectifs de la partie. De plus, il peut acheter une deuxième arme sans en tripler le prix.

**Acolyte :** 14 Dragons. *Fanatique, Ferveur.*

**Service :** *Un acolyte rempli de nombreuses tâches, mais il les remplit avec dévouement et dévotion.*

Aussi longtemps qu'un acolyte est en jeu, il accroît la portée des capacités des clercs et des chasseurs de sorcières par 5 cm. Grâce à l'acolyte, le modificateur imposé par un faux prophète est de -3 au lieu de -2.

**Alchimiste :** 59 Dragons. (*Mage*).

**Potions :** *Ils voyagent de par le monde à la recherche des secrets de l'alchimie, faisant face à maints dangers et surmontant tous les obstacles. Beaucoup d'entre-eux meurent en poursuivant le but ultime de tout alchimiste : la pierre de sorcellerie et l'élixir de vie...*

Les alchimistes peuvent porter n'importe quel équipement. Leur présence procure à la bande 3 potions qui ne comptent pas dans la limite d'équipements additionnels. Chaque potion doit être assignée à un héros différent.

Lancez un D6, trois fois :

**6 :** Potion de force : ajoute 3 points en Force.

**5 :** Potion de vitalité : soigne 2 PdV.

**4 :** Potion de prouesses au combat : ajoute 2 points en CC.

**3 :** Potion de vitesse : ajoute 2 points à la Vit.

**2 :** Potion de précision : ajoute 4 points à la CT.

**1 :** Potion de résistance : ajoute 2 points en R.

**Hors la loi :** 21 Dragons. (Ne peut pas faire partie d'une bande loyale).

**Rusé :** *Ils s'éclipseront et s'échapperont de n'importe quelle situation difficile, ce qui rend leurs tactiques de bataille plutôt... intéressantes.*

Un hors la loi gagne un D6 additionnel lorsqu'il se désengage d'un combat. Si un hors la loi commence son tour caché, qu'il charge et que son attaque est parée, vous pouvez lancer un D6. Si le résultat montre une localisation différente que celle qui a été parée, celle-ci n'est finalement pas parée et vous pouvez porter votre attaque.

**Barbare :** 28 Dragons. (Ne peut pas faire partie d'une bande loyale). *Furie.*

**Musclés :** *Ils sont particulièrement brutaux et mortels avec une arme à deux mains.*

Un barbare gagne +1 en force en corps-à-corps, lorsqu'il manie une arme à deux mains.

**Barde :** 21 Dragons. *Ferveur.* (Un barde ne peut pas être le leader de la bande).

**Chroniques poétiques :** *Le barde suit le leader ou qu'il aille, louant ses hauts faits dans d'épiques poèmes et des sagas héroïques.*

Si le leader se trouve dans un rayon de 20 cm du barde, il a un commandement de 8. Si le leader adverse se trouve à moins de 20 cm du barde, il ne peut pas donner d'ordres à ses camarades. Il ne peut y avoir qu'un barde par bande.

**Berserk :** 50 Dragons. (Ne peut pas faire partie d'une bande loyale). *Peur, Courageux, Furie.*

**Frénésie de bataille :** *Plus vous répandez son sang et plus il devient féroce...*

Si un vous infligez 2 PdV minimum de dégâts à un berserk et que celui-ci n'a plus de dé d'action, lancez un D6. Sur un résultat de 3+, le berserk regagne son dé d'action.

**Chevalier noir :** 55 Dragons. (Darkling, humain, bandes mauvaises uniquement). *Peur, Courageux, Héroïsme.*

**Aura de mort :** *Ses adeptes partagent ses triomphes, mais les payent de leur sang...*

Si le chevalier noir pare un coup ennemi en corps-à-corps, il peut marquer l'un des membres de sa bande se trouvant à moins de 20 cm de lui, avec l'aura de mort. Chaque héros marqué de cette façon donne au chevalier +2 aux « coups puissants ». Si le coup blesse l'ennemi, chaque modèle marqué perd 1 PdV. Autrement, rien ne se passe. Si durant la bataille le chevalier noir est réduit à 0 PdV, chaque combattant adverse à moins de 15 cm perd 2 PdV et le chevalier est immédiatement retiré du jeu. Si la bande ennemie est d'alignement bon, les guerriers à moins de 15 cm du chevalier prennent 3 Points de Vie de dégâts.

**Sorcier** : 61 Dragons / 45 pour les Elfes. (*Mage*).

**Lanceur de sorts** : *La magie est extrêmement puissante mais demande d'incroyables sacrifices.*

Un sorcier peut choisir deux domaines de magie, avant la bataille.

**Champion royal** : 40 Dragons. *Ferveur, Courageux.*

**Spécialisation** : *Des années d'entraînement font de lui un adversaire que vous ne pouvez pas ignorer...*

Une attaque du champion royal ne peut être parée que par une arme appartenant au même groupe que celle utilisée par le champion. Si celui-ci attaque avec une arme à une main, son adversaire ne peut parer qu'avec une arme à une main, etc. En outre, si le champion ne réussit pas à parer un coup, vous pouvez lancer un D6. Sur un résultat de 6, le champion esquive le coup et l'attaque échoue.

**Druide** : 58 Dragons. (Ne peut pas faire partie d'une bande mauvaise). (*Mage*).

**Menhir magique** : *Les forêts sont les temples des druides, les arbres sont leurs chapelles, les pierres leurs autels.*

Durant le déploiement, le druide peut placer un menhir magique n'importe où, sur le champs de bataille. Un druide à moins de 20 cm du menhir ne perd pas de PdV si il obtient un 6 pour son test de sort. Si le druide est Elfe ou Halfling, l'auto-guérison à moins de 20 cm du menhir lui permet de récupérer 3 PdV. Si le druide est Humain ou Nain, il peut relancer les 1 aux tests de magie. Un test ne peut être relancé qu'une seule fois. En outre, si un druide est réduit à 0 PdV, il peut immédiatement regagner 1 PdV en ôtant le menhir de la table. Les druides sont des mages, mais il ne peuvent avoir qu'un domaine de magie.

**Faux prophète** : 55 Dragons. (Humain, Nain nordique, goblin, bandes anarchistes uniquement). *Peur, Courageux, Frénésie.*

**Visions maudites** : *Pour certains ses paroles sont sacrées, pour d'autres elles sont blasphématoires. Quoi qu'il en soit, leur pouvoir est indéniable.*

A n'importe quel moment du tour, le faux prophète peut lancer un D6. Sur un résultat de 3+, n'importe quelle cible adverse dans les 30 cm se voit affublée d'un malus de -2, utilisable une fois. Ce malus est applicable à n'importe lequel des jets de dés ou caractéristiques de la cible, choisie par le joueur contrôlant le faux prophète. Tous les héros amis dans un rayon de 10 cm du faux prophète, sont sujets à la frénésie.

**Écuyer** : 18 Dragons. *Ferveur.*

**Distraction** : *Laissez-moi m'occuper de ceci Messire ! Vous avez des choses bien plus importantes à faire !*

Si un écuyer rejoint le combat avec un héros ami, celui-ci peut se désengager sans faire de test. Si un écuyer achète une arme additionnelle, son coût n'est pas triplé.

**Gladiateur** : 25 Dragons.

**Point faible** : *Ils voient des opportunités là où d'autres ne voient que des obstacles.*

Un bouclier utilisé par un gladiateur possède un bonus supplémentaire de +1. Et si l'attaque du gladiateur est parée, lancez un D6. Sur un résultat de 3+ l'adversaire perd un PdV. Une armure ne protège pas contre « le coup du gladiateur ».

**Garde** : 32 Dragons.

**Assaut** : *Grâce à leur entraînement ils peuvent faire d'effroyables assauts et tenir les positions conquises.*

Si un garde utilise une arme avec la règle spéciale « contre-attaque », il peut relancer ses coups lorsqu'il charge. Si il est chargé par un ennemi et n'a plus de dé d'action, vous pouvez lancer un D6. Sur un 4+ le garde peut immédiatement faire une attaque gratuite contre l'ennemi qui le charge.

**Pilleur de tombes** : 16 Dragons.

**Connaissance des nécropoles** : *En effet, c'est une cité de tombes très inquiétante...*

Si un mage dans la bande utilise des sorts du domaine de la mort, il gagne un bonus de +1 aux tests de magie et peut invoquer un mort-vivant de plus que normalement permis.

**Prêtre** : 62 Dragons. *Fanatique, Courageux, Héroïsme. (Mage).*

**Sainte croisade** : *Les prêtres s'opposent à tous ceux qui enfreignent les commandements de leurs dieux, que ce*



*soit spirituellement ou au combat. Un grand nombre d'entre-eux est considéré comme des saints hommes protégeant la loi, un grand nombre d'entre-eux est considéré comme de grands ennemis...*

Un prêtre est un mage qui a accès à tous les équipements, mais seulement un domaine de magie.

**Clerc :** 55 Dragons / 40 Dragons pour les Halflings. (Ne peut faire partie d'une bande anarchiste). (**Mage**).

**Prière :** *Le pouvoir de la prière permet au clerc de gagner la faveur des dieux ; qu'ils soient bons ou mauvais.*

Une fois par tour le clerc peut prier pour favoriser un autre héros de la bande. Lancez un D6. Sur un résultat de 3+ la prière est un succès. Le héros cible, dans un rayon de 15 cm du clerc peut relancer n'importe quel dé. Le clerc ne perd pas de PdV en priant. Il a seulement accès à un domaine de magie.

**Corsaire :** 35 Dragons.

**Charge impétueuse :** *Les corsaires attaquent fougueusement avec une férocité sans égal.*

Un corsaire peut charger sur une distance égale à 3 \* sa Vit en cm. Si la caractéristique de Vitesse de son adversaire est égale ou inférieure à celle du corsaire, celui-ci peut relancer les 1 et les 2 lorsqu'il porte un coup normal.

**Scélérat :** 8 Dragons.

*Nombreux sont ceux qui ne sont intéressés que par la boisson et le jeu, ce qui ne les rend pas très utiles durant les batailles. Leur plus grande qualité est qu'ils sont très bons marchés et qu'ils se joindront aisément à vous. Leur plus grand défaut est qu'ils ne vont pas vous servir à grand-chose...*

**Chasseur de sorcières :** 44 Dragons. (Ne peuvent pas faire partie de bandes bonnes ou mauvaises). **Fanatiques, Peur (seulement pour les mages).**

**La chasse :** *Le chasseur de sorcières s'efforce d'extirper toute corruption, qui se manifeste sous forme de magie...*

Si un mage ennemi se trouve à moins de 30 cm du chasseur de sorcières, tous les sorts qu'il lance lui coûtent 1 PdV supplémentaire. Une fois par tour, pour chaque acolyte ou soldat dans un rayon de 20 cm du chasseur de sorcières, celui-ci peut modifier un lancer de dé par +2 ou -2. Si le chasseur de sorcières réduit les PdV du mage ennemi à 0, la bande gagne 1 point de triomphe, aussi longtemps que le chasseur de sorcières survit.

**Chasseur de tête :** 29 Dragons. **Fanatique.**

**Attaquez la tête :** *Les scalps ennemis sont les trophées auxquels il accorde le plus de prix.*

Lorsqu'il porte des attaques à la tête, le chasseur de têtes double le bonus de son arme. Si il réduit les PdV d'un ennemi à 0 en corps-à-corps, la bande ennemie doit immédiatement passer un test de panique.

**Chasseur de primes :** 31 Dragons.

**Grande opportunité :** *La fortune pour certains est toujours infortune pour les autres.*

Lorsqu'il combat un leader ou un mage, le chasseur de primes bénéficie d'un bonus de +2 à n'importe lequel de ses dés. Si il réduit le leader ou le mage adverse à 0 PdV, la bande gagne 1 point de triomphe, aussi longtemps que le chasseur de primes survit.

**Maître de l'arc :** 39 Dragons.

**Œil d'aigle :** *La précision du maître de l'arc rend ses armes particulièrement mortelles.*

N'importe quel arc, entre les mains du maître de l'arc voit les dommages qu'il occasionne augmentés de 2. De plus, lorsque le maître de l'arc fait une attaque à distance, il peut se déplacer de sa caractéristique de Vitesse en cm.

**Maître de l'épée :** 39 Dragons.

**Perfection :** *Quoi que tu fasses, maîtrise cette discipline.*

Un maître de l'épée qui combat avec une épée peut infliger des coups critiques aussi avec des coups normaux et puissants.

**Moine :** 21 Dragons. **Ferveur.**

**Connaissance des temples :** *Si ce temple a une âme, je la laisserais me guider afin qu'elle me montre ses secrets.*

Grâce au moine, chaque sort lancé par un mage ami, du domaine de la lumière, a sa portée augmentée de 10 cm.

Alors qu'il lance un sort de ce domaine, le mage peut faire perdre au moine 1 PdV à sa place, à la condition que le moine se trouve dans un rayon de 15 cm ou moins.

**Égorgeur :** 26 Dragons. (Ne peut faire partie d'une bande loyale ou bonne).

**Coup de poignard :** *Les dagues maniés par de tels individus gèlent même le cœur de ceux qui ont oublié qu'ils en*

avaient un...

Lorsqu'il utilise un couteau ou une dague pour faire un coup précis, l'égorgeur inflige 3 points de dommages au lieu de 2.

**Paladin** : 55 Dragons. *Courageux, Héroïsme.*

**Aura d'inspiration** : *Le paladin parcourt les champs de bataille tel un demi-dieu de la guerre, irradiant une puissante aura...*

A n'importe quel moment de son tour, mais seulement une fois par cycle, le paladin peut activer sa puissante aura qui va l'affermir lui et n'importe quel autre héros de sa bande. Lancez un D6. Sur un résultat de 3+, le paladin gagne +2 à n'importe lequel de ses lancers de dés et chaque héros ami dans les 20 cm gagne +1 à n'importe lequel de ses lancers de dés aussi. Ce bonus ne peut pas être utilisé pour un coup critique ! L'aura du paladin fonctionne jusqu'à la fin du cycle.

**Marchand rusé** : 28 Dragons.

**Commerce** : *La maîtrise du commerce vient avec l'âge... mais la ruse l'aide à croître encore plus.*

Le marchand peut acheter 3 objets différents pris dans la section de l'équipement additionnel. Lorsqu'un adversaire le charge, il peut immédiatement donner à celui-ci un de ces objets ce qui l'empêchera d'attaquer. Le marchand ne peut donner un objet de cette manière que lorsqu'il est chargé. De plus, lorsque vous piochez des cartes objets, vous pouvez en prendre 2 fois plus que le nombre normalement permis et sélectionner celles que vous préférez. (Vous ne pouvez conserver que le nombre de cartes permises).

**Pisteur** : 29 Dragons.

**Connaissance de la traque** : *Pour voir l'invisible, vous devez comprendre l'incompréhensible...*

Un pisteur à une portée de repérage de 40 cm, il peut aussi relancer les tests de repérage ratés. Si il charge un ennemi qu'il a repéré ou qui se trouve dans un élément de terrain, son attaque ne peut pas être parée.

**Coquin** : 31 Dragons. (Ne peut faire partie d'une bande bonne ou loyale).

**Attaque surprise** : *En vivant une vie dédiée au crime et autres larcins, il a appris que la surprise est sa meilleure alliée.*

Si, au début de son tour, le coquin est dans un élément de terrain ou est caché, lorsqu'il charge il gagne un bonus de +2 à n'importe quel type d'attaque. Un coquin qui blesse un adversaire dans un élément de terrain, inflige toujours 1 PdV supplémentaire de dommage.

**Armurier** : 28 Dragons.

**Armurerie**: *Il peut réparer n'importe quelle arme à feu, ou les rendre encore plus mortelles.*

N'importe quelle arme à feu avec la règle défectueuse possédée par un héros de la bande ne blessera celui-ci que sur un résultat de 6+ au lieu de 4+. Si il utilise une arme à distance, en plus de faire son attaque, l'armurier peut se déplacer de sa capacité de Vitesse en cm et lorsqu'il utilise une arme à feu, il bénéficie d'un bonus de +1 pour toucher.

**Chevalier de l'ordre** : 55 Dragons. (Seulement Humain ou demi-Ogre, uniquement pour les bandes neutres).

*Courageux, Héroïque, Furie.*

**Dévotion monastique** : *Les chevaliers de l'ordre comptent parmi les guerriers les meilleurs et les plus féroces, capables de défaire des adversaires bien plus forts qu'eux.*

Si un chevalier de l'ordre inflige des dommages à un adversaire sans dé d'action, celui-ci reçoit 2 PdV de dommages supplémentaires. Si l'adversaire en question possède un dé d'action et qu'il reçoit plus d'un PdV de dommages, lancez un D6. Sur un résultat de 2+ l'ennemi perd son dé d'action. Les chevaliers font tous leurs tests d'armure avec un bonus de +1.

**Sergent de la garde** : 27 Dragons. *Ferveur.*

**Protéger et servir** : *Il s'efforce d'exécuter ses obligations avec toute la diligence possible.*

Aussi longtemps que le sergent est sur les champs de bataille, la bande peut passer tout test d'initiative réussi à la bande adverse, qui ne peut pas le refuser. Si la bande incluant le sergent perd l'initiative, celui-ci peut retirer son dé d'action et lancer un D6. Sur un résultat de 3+, la bande prend l'initiative et ses adversaires ne peuvent pas tenter de la récupérer ce tour. Le sergent peut porter une armure lourde et il peut relancer ses tests ratés pour son bouclier.

**Skald** : 19 Dragons.

**Chant de bataille** : *Ses contes narrants les hauts faits de grands héros et de dieux, inspirent les combattants de la*

*bande, les incitant à bravement faire face à leurs ennemis.*

Durant son tour, un skald peut chanter une chanson qui va l'inspirer lui, et tous les héros de la bande. Lancez un D6. Sur un résultat de 3+ le skald et tous les héros dans un rayon de 20 cm son sujets à la furie, jusqu'à la fin du cycle.

**Exécuteur :** 39 Dragons. (Pas dans des bandes d'obédience bonne).

**Assassinat parfait :** *Ce sont des tueurs d'élites capables d'éliminer n'importe quel ennemi.*

Lorsqu'il effectue une attaque à distance, un exécuteur peut aussi bouger d'une distance égale à sa caractéristique de Vitesse en cm. Il peut aussi infliger des coups critiques avec n'importe quel arc ou arbalète. Un exécuteur équipé avec du poison peut relancer ses coups critiques manqués en corps à corps.

**Garde forestier :** 25 Dragons.

**Traditions des contrées sauvages :** *Là ou vous ne voyez que des arbres, il voit une carte pleine de forêts mystérieuses et de collines.*

Grâce au forestier, un héros de votre bande peut être déployé 20 cm au-delà de votre zone de déploiement normale. Si le forestier est dans un élément de terrain, son arme de mêlée, quel qu'en soit le type, bénéficie de la règle spéciale « contre-attaque ». Grâce aux services du forestier, votre mage peut relancer les tests de magie pour tous les sorts du domaine de la nature.

**Tireur d'élite :** 19 Dragons.

**Bouger et tirer :** *Pour un tireur d'élite, son arme à distance est une extension de sa volonté.*

Un tireur d'élite peut bouger de sa caractéristique de Vit en cm, en plus de faire une attaque à distance.

**Chamane :** 57 Dragons / 47 pour les Gobelins. (Ne peut être dans des bandes loyales ou bonnes). (**Mage**).

**Rituel :** *Le chamane contacte les esprits en effectuant un rituel de sang.*

Pour consulter les esprits, le chamane doit sacrifier un PdV et lancer un dé. Il consulte le résultat sur la table des esprits, ci-après :

- 6 :** **Le pouvoir des esprits :** Les esprits altèrent le cours de la réalité, le chamane récupère un point de vie et deux de ses adversaires à 40 cm ou moins, perdent un PdV.
- 5 :** **La revanche de Mati-Puti :** Sélectionner n'importe quelle figurine de votre bande. Si un ennemi inflige des dommages à cette figurine, il reçoit le même nombre de PdV de dommages.
- 4 :** **Ruine :** L'opposant doit choisir une figurine de sa bande. Celle-ci perd son dé d'action.
- 3 :** **Danse frénétique :** Déplacez n'importe quel combattant ennemi qui n'est pas en combat, de sa distance de Mouvement, dans n'importe quelle direction.
- 2 :** **Tribu de sang :** L'opposant doit choisir un combattant de sa bande. Celui-ci perd 1 PdV.
- 1 :** **Fête de sang :** Les esprits ont grand besoin de plus de sang. Le chamane perd 1 PdV supplémentaire.

Le chamane n'utilise aucun domaine de magie.

**Bretteur :** 34 Dragons.

**Coup de taille :** *Le bretteur manie son arme avec une précision impressionnante. Celle-ci sera probablement la dernière chose que vous ne verrez jamais.*

Un bretteur équipé d'une arme avec un bonus de +1 aux « coups normaux », gagne un bonus de +2 à la place. Si il est équipé d'une arme avec un bonus de +2 aux « coups puissants », il gagne un bonus de +3 à la place. Si le bretteur achète une arme supplémentaire, son coût n'est pas triplé.

**Charlatan :** 23 Dragons. **Frénésie.**

**Moulin à paroles fou :** *Tes abcès vont exploser, et de tes furoncles jailliront en rampant des larves visqueuses ! Aluum gazuluum TULUUM !!!*

Chaque mage ennemi dans un rayon de 20 cm du charlatan a un malus de -1 sur tous ses tests de magie. Le charlatan accroît la portée de toutes les capacités du faux prophète de 5 cm et accorde aux bandes anarchistes un dé de rage sans aucun test.

**Escrimeur :** 34 Dragons

**Gardien :** *Essayez de trouver une faille dans sa défense...*

Si un escrimeur équipé avec une épée, un sabre, ou une rapière est attaqué de front, il peut parer en utilisant deux dés au lieu d'un. Il défend deux localisations en même temps.

**Spécialiste de la hache :** 23 Dragons.

**Le pouvoir de la hache :** *Les spécialistes de la hache sont connus pour leurs prouesses exceptionnelles avec des*

*haches.*

Toutes les haches à une main utilisées par de tels spécialistes possède la règle spéciale « arme de lancer ». Une hache lancée par un tel spécialiste fait 2 points de dommages et, en plus de lancer son arme, il peut se déplacer d'un mouvement égal à sa caractéristique de vitesse en cm. Une hache à deux mains lui garantit un bonus de +3 au lieu de +1, si vous obtenez un double.

**Juge de rues :** 55 Dragons. (Seulement Humains ou demi-Ogres, seulement dans des bandes loyales).

**Courageux, Fanatiques, Héroïques.**

**Je suis la loi !** *Leur vie est pleine de batailles continuelles contre ceux qui désobéissent aux lois.*

A n'importe quel moment durant son tour, mais seulement une fois par cycle, un juge des rues peut tenter de lancer un cri de guerre qui va affermir sa volonté et celle de ses compagnons. Lancez un D6. Sur un résultat de 3+, toutes les armures portées par le juge peuvent supporter deux fois plus de dommages que la normale. De plus, le juge et n'importe lequel des héros de sa bande dans un rayon de 10 cm doublent le bonus de leurs armes.

**Apprenti sorcier :** 34 Dragons. **Ferveur.**

**Apprentis :** *Le chemin pour apprendre les secrets de la magie est long et loin d'être rectiligne... juste comme les donjons de Moreathor.*

Un apprenti sorcier a un sort choisi dans les sorts du mage de la bande. Grâce à lui, le mage peut relancer ses tests de convocations de progéniture magique et il peut piocher une carte objet supplémentaire.

**Guerrier des clans :** 27 Dragons.

**Combat rituel :** *Entouré de fumées d'encens et d'incantations chamaniques, le guerrier des clans recherche les faveurs des dieux de la guerre.*

Lorsqu'il porte un « coup normal » ou un « coup puissant », le guerrier des clans peut modifier le résultat de 1.

**Diseuse de bonne aventure :** 18 Dragons.

**Prédiction :** *Qu'elle lise dans les cartes ou dans les étoiles, elle sait ce qui va arriver.*

Aussi longtemps que la diseuse de bonne aventure est en vie et fait partie d'une bande bonne ou neutre, votre leader peut relancer ses tests d'initiative avec un bonus de +2 ou -2. Au sein d'une bande mauvaise, il vous permet de relancer vos dés de tourment avec un bonus de +1.

**Assassin :** 29 Dragons. (Ne peut pas faire partie d'une bande d'obédience bonne).

**Coup parfait :** *Après avoir passé des années à perfectionner leurs arts noirs, les assassins excellent dans l'art de distribuer les coups mortels.*

Un assassin peut modifier ses chances d'infliger un coup critique lorsqu'il tente de faire un « coup précis » avec un bonus de +1. Si il utilise une arme légère, il double son bonus d'attaque.

**Soldat :** 31 Dragons.

**Entraînement :** *Un soldat passe sa vie à combattre durant les guerres, ce qui le rend expert dans l'art du maniement de son attirail de combat.*

Un soldat fait ses tests d'armure avec un bonus de +1. Si il y a un chevalier de l'ordre à 15 cm ou moins, le soldat gagne la règle « courageux ».

**Herboriste :** 18 Dragons.

**Distillation de potions/poisons :** *La connaissance des plantes permet de soigner... ou de nuire.*

Au sein d'une bande d'obédience bonne, il vous permet d'utiliser les dés bénis pour relancer non seulement les 1, mais aussi les 2 en combat. De plus, n'importe quel héros équipé avec du poison inflige 2 points de dommages au lieu de 1 si il obtient un 6 en faisant un « coup précis ».

**Voleur :** 20 Dragons. (Ne peut faire partie de bandes bonnes).

**Vol à la tire :** *Si vous ne retrouvez plus quelque chose... c'est qu'il l'a probablement déjà trouvé.*

Grâce à lui votre mage peut piocher une carte objet de plus. Si le voleur inflige au moins 3 points de dommages à un ennemi, lancez un D6. Sur un résultat de 3+, le voleur s'est emparé d'un objet de l'équipement additionnel de sa cible. Le voleur peut utiliser cet objet jusqu'à la fin de la bataille.

**Duelliste :** 35 Dragons.

**Ambidextrie :** *Ces guerriers sont si performants en combat qu'ils peuvent manier deux armes en même temps.*

Un duelliste équipé avec deux armes à une main identiques peut faire une seconde attaque si la première a été parée. Si vous achetez une arme additionnelle pour le duelliste et que celle-ci est identique à la première, son coût n'est pas triplé.

**Éclaireur :** 24 Dragons.

**Infiltration :** *Vous ne m'entendrez, ni ne me verrez. Je suis votre ombre...*

Les éclaireurs cachés peuvent bouger de la totalité de leur capacité de mouvement.

**GUILDES :**

### **Que sont les guildes ?**

Etre membre d'une guilde donne des options uniques à un leader et aux membres de sa bande. Pour appartenir à une guilde, votre bande doit répondre à certaines conditions. Les bandes qui contiennent des professions valant **plus de 50 Dragons** ne peuvent pas appartenir à une guilde (mages exceptés). Vous pouvez choisir d'être membre de l'une des guildes suivantes :

#### **Guilde des assassins :**

Pour appartenir à cette guilde, le leader doit être un assassin et au moins deux autres héros doivent choisir parmi les profession : d'assassin, d'exécuteur ou d'égorgeur.

##### **Bénéfices :**

Tous les héros de la bande gagnent +1 aux « coups précis » et tous les couteaux et les dagues de la bande sont empoisonnés. Voir équipements : poison.

Tous les héros gagnent un bonus de +1 du fait d'être à couvert.

Le leader obtient la règle spéciale : « peur ».

#### **Guilde des voleurs :**

Pour appartenir à la guilde des voleurs, le leader doit être un voleur ou un coquin et au moins deux autres héros doivent choisir parmi les professions de : voleur, hors-la-loi ou coquin.

##### **Bénéfices :**

Tous les héros peuvent bouger 3 cm de plus lorsqu'ils sont cachés.

Tous peuvent relancer leur tests de pillage.

Vous pouvez aussi dépenser 10 % de Dragons de plus que convenu, lors de la création de votre bande. Par exemple, si vous décidez avec votre adversaire de faire s'affronter des bandes de valeur de 1.000 Dragons, vous pourrez dépenser 1.100 Dragons pour constituer la votre.

#### **Guilde des mages :**

Pour appartenir à la guilde des mages, votre bande doit compter un mage parmi ses membres. Le leader peut, lui aussi, choisir cette profession. Un tel leader ne contribue pas au tirage de cartes objets supplémentaires, mais il peut bénéficier de toutes les autres règles spéciales concernant les mages et peut choisir **un sort** de n'importe quel domaine. Il est toutefois considéré comme un leader et non comme un mage.

##### **Bénéfices :**

N'importe quel héros lanceur de sorts qui a deux héros amis dans les 10 cm peut décider que l'un d'entre eux perd un PdV à sa place, lors du lancer de sorts.

#### **Guilde des traqueurs :**

Pour appartenir à la guilde des traqueurs votre leader doit être un maître de l'arc ou un garde-forestier et au moins deux autres héros doivent choisir parmi les professions : de maître de l'arc, de tireur d'élite, de garde forestier ou d'éclaireur. Les héros de votre bande ne doivent pas utiliser d'armes à feu.

##### **Bénéfices :**

La bande a accès à l'équipement de la guilde des traqueurs.

**Si le leader de la bande est maître de l'arc**, chaque héros équipé d'un arc ou d'une arbalète peut infliger des « coups critiques » en tirant et gagnent +1 à leur CT.

**Si le leader est un garde forestier**, chaque héros qui pénètre un élément de terrain gagne +2 à sa CC et un bonus de +2 aux « coups précis ».

Tous les héros de la bande peuvent relancer leurs tests de repérage.

#### **Guilde des mercenaires :**

Pour appartenir à la guide des mercenaires, le leader doit être duelliste ou garde et au moins trois autres héros doivent choisir parmi les professions : de duelliste, de garde, de soldat, d'escrimeur ou de bretteur.

##### **Bénéfices :**

Tous les héros de la bande gagnent +1 à leur CC et leur F lorsqu'ils chargent.

Le leader gagne la règle spéciale « confrérie ».

## **LA BANDE :**

### **Alignement :**

Avant de créer une bande il vous faudra d'abord décider de quel sera son alignement. Celui-ci donne accès à des règles additionnelles qui apporteront à votre bande des options unique sur le champs de bataille. L'alignement ne se limite pas aux règles toutefois, il donne a votre bande un certain style qui doit être reflété par son apparence. Lorsque vous peignez vos figurines, vous devez leur donner des couleurs qui prennent en compte l'alignement de votre bande et vous pouvez montrer les endroits qu'elle visite fréquemment en personnalisant les socles de ses membres. Le « look » unique de votre bande rendra vos victoire encore plus mémorables.

**ALIGNEMENT : BON.**

**SYMBOLE : Soleil couchant. CREDO : Vertu et honnêteté.**

#### **Bénédictio n :**

Pour chaque paire de héros dans la bande, vous recevez 1D de bénédiction avant la bataille. Si les PdV d'un héros doivent être réduits à 0 durant la partie, vous pouvez dépenser 1D de bénédiction et le lancer. Sur un résultat de 4+ le héros considéré est réduit à 1 PdV au lieu de s'effondrer à 0 PdV. Et si vous obtenez un 6, les dommages qu'il vient de recevoir sont purement annulés. Ce lancer ne peut être modifié d'aucune manière. De plus, si durant un combat un de vos héros obtient un 1, vous pouvez utiliser un dé de bénédiction pour relancer ce 1 et si vous obtenez un 5+ avec la relance vous récupérez le dé de bénédiction !

**ALIGNEMENT : LOYAL.**

**SYMBOLE : Bouclier de la loi. CREDO : Justice et ordre.**

#### **Tactiques de bataille :**

Lorsqu'un héros inflige des dommages à un ennemi durant un combat un tir ou une phase de magie et que l'ennemi perd au moins 3 PdV dans le cycle, lancez un D6 et notez le résultat du dé sur votre feuille de bande comme étant le résultat d'un dé de tactique de bataille. N'importe quand durant le jeu, vous pouvez échanger n'importe lequel de vos dés contre l'un de vos dé de tactique de bataille. Le dé de tactique échangé est enlevé du jeu. Vous pouvez avoir un maximum de 2 dés de tactiques de bataille à n'importe quel moment du jeu. Si vous en gagnez un de plus, vous pouvez l'échanger contre un de ceux que vous avez déjà.

**ALIGNEMENT : NEUTRE.**

**SYMBOLE : Un calice.**

**CREDO : Liberté et harmonie.**

#### **Inspiration guerrière :**

La bande gagne un nombre de dés d'inspiration égal au commandement du leader divisé par 2, arrondi à l'entier supérieur. Vous pouvez utiliser un dé d'inspiration lorsqu'une attaque faite par l'un de vos héros est parée par votre ennemi. Lancez 1d6. Sur un résultat de 3+ le héros regagne son dé d'action. Un héros peut utiliser un dé d'inspiration une fois par cycle. Si un héros réduit un ennemi à 0 PdV, votre bande gagne un dé d'inspiration.

**ALIGNEMENT : ANARCHISTE.**

**SYMBOLE : 3 lunes.**

**CREDO : agressivité et changement.**

#### **Rage de combat :**

Durant le premier cycle de jeu, n'importe lesquels de vos héros peuvent ôter leur dés d'actions et lancer un dé 6. Pour chaque résultat de 4+, vous gagnez un dé de rage de combat qui peut être utilisé durant n'importe quelle phase d'initiative. Lorsque vous l'utilisez, tous vos héros peuvent rajouter +1 à n'importe laquelle de leur caractéristique utilisée pour l'attaque ou la défense. Vous pouvez utiliser un seul dé de rage par cycle. Pour chaque 5 blessures infligées à l'ennemi en un cycle, vous gagnez un dé de rage.

**ALIGNEMENT : MAUVAIS.**

**SYMBOLE : Marque des ténèbres. CREDO : Mort et ruine.**

#### **Âmes tourmentées :**

Au début du jeu, n'importe quel nombre de héros peut offrir son âme aux dieux noirs. Chaque guerrier qui fait cette offrande perd 1 pv et lance 1D6. Sur 3+ vous récoltez 1D de tourment pour la bande, dé qui peut être dépensé à n'importe quel moment dans le jeu, pour relancer n'importe quel dé. Le second résultat n'est pas modifiable. (On ne relance pas une relance). De plus pour chaque héros que vous éliminez du jeu vous regagnez 1 dé de tourment.

**LA BANDE :**

## Où commencer ?

Il y a quelques règles basique gouvernant la création des bandes.

Premièrement vous ne devez pas vous inquiéter de trop des détails, tels que fournir l'arme idéale ou l'équipement le mieux adapté pour une race donnée. Vos premières parties doivent être considérées comme un entraînement, pour vous familiariser avec ce qui marche et ce qui ne marche pas.

A priori, vous aurez besoin d'un adversaire pour jouer contre lui.

Maintenant que vous avez choisi l'alignement de votre bande, vous devriez jeter un œil sur les règles concernant la création des bandes de cet alignement

### Alignement de la bande :

Jetez un œil aux caractéristiques raciales. Chaque race est accompagnée d'une lettre (Bon, Neutre ou Mauvais) indiquant l'alignement que la race peut choisir. Si vous créez une bande Bonne par exemple toute les races des héros doivent pouvoir être bonne. Il y a des races qui peuvent choisir parmi plusieurs alignements, tels les humains (Bon, Neutre ou Mauvais), ce qui leur permet d'être choisis pour faire parties de bandes d'alignements variés. Les bandes pour lesquelles le héros peut être sélectionné dépendent de la lettre que la race possède ; par exemple, B veut dire que le héros peut être sélectionné pour des bandes bonnes ou loyales ; (B/N) veut dire que le héros peut être sélectionné pour des bandes bonnes neutres ou loyales.

Les alignements des bandes requièrent les alignements raciaux suivants :

**Bon (B)** – Vertue et honnêteté.

**Loyaux (B/N)** – Justice et ordre.

**Neutre (N)** – Liberté et harmonie.

**Anarchiste (N/M)** – Agressivité et changement

**Mauvais (M)** – Mort et ruine.

### Taille de la bande :

Vous et votre adversaire devez décider de la taille du jeu que vous envisagez de faire. Ceci détermine combien de Dragons (monnaie local) vous allez récupérer pour créer votre bande. Une bande standard coute 1000 Dragons mais vous pouvez jouer avec des bandes plus petite (750D) ou plus grande (1500D) si vous jouez à d'autres wargames vous allez vite comprendre que Dragons est juste un nom fantaisiste pour nommer des points. **Votre bande peut contenir de 6 à 16 combattants.**

### Choix de sa race :

Il y a deux approches pour monter une bande. La première est d'en créer une composé de héros qui appartiennent tous à la même race. Une telle bande bénéficiera de la règle spéciale *liée par le sang*. La seconde approche est de sélectionner tout ce que vous souhaitez et créer une bande comportant plusieurs races dont les capacités se complètent. Rappelez-vous que vous êtes quand même limité par l'alignement que vous avez choisi.

### Choix de ses professions :

Après que vous ayez choisi votre ou vos races, chaque héros doit sélectionner sa profession. Vous n'êtes pas limité dans votre choix, mais gardez en mémoire que certaines professions ont des restrictions. De plus, si vous voulez avoir plus d'un héros avec la même profession, celle-ci vous coûtera 10 Dragons de plus pour chaque occurrence supplémentaire. Par exemple votre premier barbare coûtera 36D, le second 46D, le troisième 56D, etc.

### Règles générales pour la création d'une bande :

La bande **doit** contenir un héros qui à la profession de leader, en plus de sa profession normale.

Chaque bande **peut** avoir **un** héros avec une profession appartenant au groupe des mages.

Chaque héros **doit** être équipé avec au moins une arme.

N'importe quel nombre de héros **peuvent** être équipé d'une arme additionnelle qui leur coûtera le triple du prix normal.

Les armures lourdes **peuvent** être seulement choisies pour les professions qui coûtent 30D, ou plus. En dessous de ce prix vous êtes limité à l'armure légère.

### La feuille de bande :

Reportez votre bande sur une feuille de bande (vous en trouverez une à la fin de ces règles). Une feuille de bande vous permet de conserver toutes vos informations concernant vos héros : leurs caractéristiques, coût, capacités et



équipements. Vous pourrez y reporter aussi toutes vos pertes de points de vie.

[Schéma]

Une feuille de bande contient assez de place pour y reporter 8 héros. Si votre bande comporte plus de héros, imprimez une nouvelle feuille de bande.

**L'EQUIPEMENT :**

## Armes de mêlée :

### Armes à une main :

Epée, épée courte :	+1 aux coups normaux.	Prix : 11D.
Hache, cimeterre :	+1 aux coups puissants, -2 aux coups précis.	Prix : 8D.
Marteau, Morgenstern :	+1 aux coups puissants, -2 coups précis (-1 aux tests d'armure).	Prix : 10D.
Sabre, rapière :	+1 aux coups normaux, -1 aux coups puissants, +2 aux coups précis.	Prix : 12D.
Lance :	+1 aux coups normaux, -2 aux coups puissants ( <i>contre-attaque*</i> ).	Prix : 13D.
Mace, gourdin :	-2 aux coups précis (relance le test d'assommement).	Prix : 6D.
Fourche, baguette :	-2 aux coups précis.	Prix : 5D.

### Armes à deux mains : (armes ne pouvant être utilisées avec un bouclier)

Epée bâtarde :	Coups normaux (relance**), +1 aux coups puissants, -1 aux coups précis.	Prix : 28D.
Epée longue :	-1 coups normaux (relance**), +2 coups puissants, -2 coups précis.	Prix : 27D.
Grande hache :	+2 aux coups puissants, -2 aux coups précis, (+1 à la F, si double).	Prix : 26D.
Grand marteau :	+2 aux coups puissants, -2 aux coups précis, -2 à tous les tests d'armures.	Prix : 27D.
Hallebarde :	+2 aux coups puissants, -2 aux coups précis ( <i>contre-attaque*</i> ).	Prix : 30D.
Fléaux :	Coups puissants (relance**), -2 aux coups précis.	Prix : 24D.
Bâton :	-1 aux coups précis.	Prix : 6D.

### Armes légères\*\*\* : (armes ne pouvant être utilisées avec un bouclier)

Dague :	+2 aux coups précis, -2 aux coups puissants.	Prix : 5D
Couteau :	+1 aux coups précis, -3 aux coups puissants.	Prix : 2D

### Armes spéciales\*\*\*\* : (1 seul arme spéciales par bande, quelqu'en soit le type [corps à corps/à distance]).

Asari Titheri :	<i>Arme légendaire que seuls les guerriers Tigeriens les plus braves peuvent manier.</i> +2 aux coups puissants, -2 aux coups précis, (+1 aux tests d'assommement), deux mains. Prix : 32D
Hache de Grom :	<i>Enorme hache maniée seulement par les nains du nord les plus cruels.</i> +3 aux coups puissants, -2 aux coups précis, (+1 en force si double), arme à deux mains. Prix : 38D
Marteau d'Asmund : [Nains de Thargomind.]	Marteau très ancien qui, selon la légende, était manié par Asmund lors de sa bataille titanesque contre les dieux. +2 aux coups puissants (relance*), -2 aux coups précis, assomme dans toute les localisations, -2 à tous les tests d'armures. Prix : 43D
Ussarous : [Voraks seulement].	Arme ingénieuse bénie par le sang de vierge Voraks, pour les fils les plus vaillants d'Argatea. +1 aux coups normaux, +2 aux coups précis, (backstab : 4+ de n'importe quelle côté) Prix : 25D

\* **Contre-attaque** : les armes bénéficiant de cette règle permettent au héros qui est chargé, d'utiliser son dé d'action et porter son attaque avant son adversaire.

\*\* **Relance** : les armes avec cette capacité vous permettent de relancer tous les dés utilisés dans l'attaque.

\*\*\* **Armes légères** : ces armes sont souvent déplacées d'une main à l'autre durant un combat donc, elle ne peuvent être achetées par un héros possédant un bouclier.

\*\*\*\* **Armes spéciales** : dans une bande il ne peut y avoir qu'un héros pour lequel une armes spéciale est achetée. Peu importe que ce soit une arme de corps à corps ou une arme à distance, seulement un personnage dans la bande peut avoir ce type d'arme.

## L'EQUIPEMENT :

### Armes à distance :

Arc :	Domage : 1.	Portée : 60cm.	Prix : 14D.
Arc long :	Domage : 1.	Portée : 70cm [+1 en CT ; 7For et 7Vit, min.]	Prix : 19D.
Arbalète :	Domage : 1.	Portée : 40cm [annule les svg. d'armure]	Prix : 17D.
Arbalète à répétition :	Domage : 1.	Portée : 40cm [relance*]	Prix : 21D.
Fronde :	Domage : 1.	Portée : 30cm [dom. max. 2 mvt = Vit.]	Prix : 3D.

### Armes à feu : (seuls les tireurs d'élites et les armuriers peuvent en acheter une.)

Mousquet :	Domage : 2.	Portée : 40cm. [CT = 8, For min. 8, défectueux]	Prix : 26D.
Tromblon :	Domage : 1.	Portée : 30cm. [CT = 7, For min. 8, défectueux, explosion 4cm]	Prix : 22D.
Petit canon [] :	Domage : 1.	Portée : 50cm. [défectueux, ricochet, petites races, relance*]	Prix : 16D.

### Armes de lancer : (vous ne perdez pas ces armes lorsque vous les lancez).

Couteaux de lancer :	Domage : 1	Portée : 20cm [Dommages max = 3, discret]	Prix : 12D.
Bombes :	Domage : 1/assomme	Portée max : For*2cm [CT = 7 défectueuse, visée impossible, explosion 8cm]	Prix : 13D.

### Armes spéciales :

L'arc de Morrenviel : [Elfes seulement].	Arc elfique ornementé, seulement confié à ceux qui ont prouvé leur héroïsme. Domage : 1/ assomme.	Portée : 70cm. [+1 en CT, min. 7For. et 7Vit.]	Prix : 26D.
L'arbalète du jugement : [Hobgobelin seulement].	Arme créée par les plus cruels des nécromants hobgobelins. Domage : 2.	Portée : 40cm. [annule les sauvegardes d'armures].	Prix : 21D.
La fronde du roi des voleurs: Personne ne sait à quoi elle ressemble mais beaucoup savent combien elle fait mal. [Halfelings seulement].	Domage : 1.	Portée : 30cm. [dommages max = 4, mvt = Vit. Discret.]	Prix : 9D.
Le tromblon corrompu : Enorme tromblon qui provoque des ravages dans les rangs des ennemis de Ugruk-hor. [Orques seulement].	Domage : 1	Portée : 30cm. [CT = 8, défectueux, explosion 4cm, incendiaire].	Prix : 28D.

**Défectueux :** Si vous obtenez un 1, sur un lancer « pour toucher », l'attaque rate et le héros maniant l'arme doit lancer un D6. Sur un résultat de 4+, il perd un nombre de PdV égal aux dommages de l'arme. Si l'arme a la règle « explosion », celle-ci s'applique aussi.

**Explosion :** Si l'arme touche et inflige des dommages à l'ennemi visé, l'explosion inflige un nombre de dommages égal à tous les héros se trouvant dans le rayon spécifié, dans la description de l'arme. Celui-ci se mesure à partir du socle du héros visé.

**Discret :** Cette arme ne fait pas perdre au tireur le bénéfice de l'état « caché », lorsqu'il l'utilise.

**CT=X :** Lorsque vous tirez avec ces armes, n'utilisez pas la CT du tireur. Utilisez la valeur donnée dans la description de l'arme à la place.

**Ricochet :** Après avoir touché sa cible, le boulet continue sa trajectoire et touchera tous les héros à travers lesquels il passera. Toutes les figurines dans les 10 cm de la cible est touchée. Pour préciser la trajectoire du boulet, mesurez à partir du milieu du socle de l'arme, jusqu'au milieu du socle de la cible et jusqu'à 10 cm derrière la cible. Chaque figurine qui est recouverte par le mètre ruban est touchée.

**/assomme :** Un héros qui est touché par une telle arme, dans n'importe quelle localisation doit immédiatement faire un test d'assommement.

**[] :** Cette marque dans la description de l'arme indique que celle-ci se trouve sur une base séparée de la figurine qui la manie. Si le héros qui la possède veut s'en servir, il doit être en contact socle à socle avec elle. Il peut être en contact sur n'importe quel côté du socle de l'arme mais l'arc de tir et la distance sont calculés à partir du socle du héros. Le héros peut se déplacer avec cette arme mais seulement de sa caractéristique de Vitesse en cm. Si il veut abandonner l'arme, il peut le faire, mais elle sera inutilisable jusqu'à son retour en contact socle à socle. Un ennemi qui déclare une charge peut le faire contre le héros ou contre son arme. Si l'arme est chargée, retirez la du jeu à la fin du tour du héros adverse qui l'a chargée.

**Incendiaire :** Si vous obtenez un 6 pour blesser avec l'arme, l'adversaire doit immédiatement lancer un D6. Sur un résultat de 5+, il perd son dé d'action et un PdV supplémentaire.

## L'EQUIPEMENT :

### Types d'armures :

Casque léger :	léger.	Prix : 4D.
Casque lourd :	lourd.	Prix : 7D.
Chemise de mailles :	léger.	Prix : 4D.
Cuirasse :	lourd.	Prix : 7D.
Jambières de cuir :	léger.	Prix : 4D.
Jambières de métal :	lourd.	Prix : 7D.
Bouclier de bois :	léger.	Prix : 3D.
Bouclier d'acier :	lourd.	Prix : 10D.

### Armure :

Un héros qui porte une armure a une chance que les dommages qu'il reçoit soient partiellement annulés. Un test d'armure est effectué lorsque vous connaissez le montant exact des PdV que le héros doit perdre. Vous devez aussi prendre en compte la localisation du coup reçu. Si le héros ne porte pas d'armure pour protéger celle-ci, il ne doit pas faire de test. Les armures lourdes ne peuvent être portées que par des professions dont le coût est supérieur à 30 Dragons.

Armure légère :	-1 aux dommages.	Prix : 4 Dragons par localisations protégées.
Armure lourde :	-2 aux dommages.	Prix : 7 Dragons par localisations protégées.

**N.B. :** Les armures ne donnent pas de protection contre les « coups précis ».

### Bouclier : (capacité conditionnelle).

Le bouclier est une pièce d'armure spéciale qui permet au héros d'adopter une posture défensive, avec une chance d'absorber n'importe quelle attaque. Il ne peut être utilisé que par un héros **n'ayant plus** de dé d'action. Un héros qui en possède toujours un et qui veut quand même se servir de son bouclier doit volontairement abandonner son dé d'action ou utiliser une arme avec la règle spéciale « contre-attaque ».

Bouclier de bois :	léger.	Annule une attaque sur un résultat de 6+.
Bouclier d'acier :	lourd.	Annule une attaque sur un résultat de 5+.

## L'EQUIPEMENT :

### Equipement additionnel :

Chaque héros dans la bande peut acheter un objet de la liste ci-après. Si la description ne le stipule pas autrement, seulement 2 objets du même type peuvent être achetés par une même bande. Vous n'avez pas à représenter ces objets sur la figurine. Il est tout à fait possible d'estimer qu'ils sont portés dans un sac, un porte-monnaie, etc. Les objets tels des trophées ou des totems peuvent être représentés par ce que vous voulez. Certains héros conservent les têtes de leurs ennemis, d'autres sont tatoués des symboles de leurs dieux. De la même manière, le cor peut être aussi bien représenté par une cornemuse, un tambour, etc. Les nombres inscrits à côté des objets sont utilisés lors des tests de butin.

- 2 :** **Corde.** Coût : 1D.  
La corde permet à un héros de grimper en se déplaçant normalement.
- 3 :** **Lanterne/Torche.** Coût : 2D.  
Un héros portant cet objet bénéficie d'un bonus de +1 aux tests de repérage.
- 4 :** **Nécessaire à feu. [1\*]** Coût : 2D.  
Le héros peut faire du feu qui va éclairer les ténèbres et recouvrir le champs de batailles de fumée. En ce cas, le héros ne peut que se déplacer durant son tour. Placez un marqueur « feu » adjacent au héros. Chaque héros adverse caché dans les 20 cm doit lancer un D6. Sur un résultat de 2+, celui-ci perd son marqueur caché. Un héros caché, entrant dans le rayon du feu est aussi obligé de tester. Jusqu'à la fin du cycle, toutes les attaques à distance contre des héros se trouvant à moins de 20 cm du feu sont faites avec un malus de -3 à la CT. Le feu est retiré à la fin du prochain cycle.
- 5 :** **Potion de soins. [1\*]** Coût : 5D.  
La première perte de PdV du héros dans le jeu est diminuée de 1.
- 6 :** **Poison.** Coût : 3D.  
Chaque 6 obtenu lors de « coups précis », avec n'importe quelle arme, inflige 1 point de dommage supplémentaire.
- 7 :** **Herbes. [1\*]** Coût : 1D.  
Au commencement de son tour, le héros peut entreprendre une action mineure pour utiliser les herbes. Lancez un D6, sur un résultat de 4+, il regagne 2PdV.  
**Flèches et carreaux.** (Uniquement pour la guilde des traqueurs). Aucune limite à cet équipement.  
- **Perforants** (4 Dragons). Annule les svg d'armure.  
- **Incendiaires** (5 Dragons). Chaque 6 obtenus pour blesser entraîne que l'adversaire doit immédiatement lancer un D6. Sur un 5+, il perd son dé d'action et un PdV supplémentaire.  
- **Chasse** (6 Dragons). Le héros gagne +2 à la CT.
- 8 :** **Talisman de destinée. [1\*]** Coût : 7D.  
Le héros peut utiliser ce talisman lorsqu'il blesse un adversaire, ou est lui-même blessé. Lancez un D6. Sur un résultat de 4+, il peut augmenter les dégats qu'il inflige par 4, ou diminuer les dégats qu'il reçoit par 4.
- 9 :** **Relique de bataille.** Coût : 3D.  
Le héros peut utiliser cet objet lors d'une action mineure. Jusqu'à la fin du cycle, une de ses caractéristique est augmentée de 2.
- 10 :** **Manteau de pisteur.** Coût : 8D.  
Un héros portant ce manteau n'est repérable qu'à 20 cm ou moins. De plus, il ne perd pas son statut « caché », comme conséquence d'un sort ou d'un objet.
- 11 :** **Miroir. [1\*]** Coût : 1 D.  
Le héros peut utiliser cet objet lors d'une action mineure et lorsqu'il a des ennemis dans sa ligne de vue. Jusqu'à la fin du cycle, sa cible ne peut lancer d'attaque à distance.
- 12 :** **Amulette de courage.** Coût : 4D.  
Sile héros est chargé par un adversaire bénéficiant de la règle « peur », il lance un D6. Sur un résultat de 3+, il peut tenter de parerle coup.  
**Le masque des assassins.** (Guilde des assassins uniquement). Coût : 6D.  
Le héros gagne une armure lourde sur la tête qui ne fonctionne que de face. Le masque lui permet de toujours réussir ses tests d'armures, à la tête, quelque soit l'arme. Il gagne la règle spéciale « peur ».  
**Trophée/Totem.** Coût : 8D.  
Si il y a un héros muni d'un trophée ou d'un totem à moins de 20 cm du leader au moment de faire un test de panique, vous pouvez ajouter +2 au lancer. Cet objet ne peut être acheté pour le leader ou le mage et chaque bande ne peut en posséder qu'un.  
**Cor.** Coût : 5D.  
Si il y a un héros muni d'un cor à moins de 20 cm du leader au moment de faire un test de panique, vous pouvez le relancer en cas d'échec. Cet objet ne peut être acheté pour le leader ou le mage et chaque bande ne peut en posséder qu'un.

[1\*] : Objet à utilisation unique.

**DEBUTER LE JEU :**

**Préparer la table :**

Vous avez besoin d'une table de 70 cm \* 70 cm au minimum pour faire une partie. Vous avez aussi besoin d'un mètre ruban, ou d'une règle graduée en cm, plusieurs dé à 6 faces et des éléments de terrain.

**Choisir le terrain de la rencontre :**

Sélectionnez un champs de bataille, au hasard, en vous servant des cartes prévues à cet effet. Si vous et votre adversaire avez différents jeux de cartes de terrains, tirez au sort et utilisez le tas du vainqueur. Les deux joueurs lancent un dé, celui qui obtient le résultat le plus haut l'emporte. Il mélange les cartes et en tire deux au sort. De ces deux, il choisit celle qui lui convient le mieux et la dépose près de lui. Il remet l'autre dans le tas.

**Installation du terrain, choix des côtés et déploiement :**

La carte terrain piochée précédemment vous indique l'endroit où la bataille va être livrée et le nombre d'éléments de terrain qui seront nécessaires. Vous devrez installer ces éléments de terrain de la manière indiquée dans la section TERRAIN. Si les deux joueurs sont d'accord, le terrain peut toutefois être installé différemment, de manière à représenter une autre partie de la cité, le cimetière, etc. A ce moment, (une fois les éléments placés), chaque joueur a la possibilité de rajouter un élément de terrain.

Le joueur qui a tiré la carte terrain installe les marqueurs « butin », ou il le désire, dans chaque élément de terrain. Son adversaire peut alors choisir son côté de table et déployer sa bande. Lorsqu'il a terminé, son adversaire peut à son tour se déployer.

**Choix des objets :**

Le mage de la bande vagabonde aux alentours des marchés, boutiques, temples à la recherche d'objets qui aideront les héros à venir à bout de leurs adversaires.

Chaque joueur doit avoir son propre paquet de cartes objets. Mélangez-le et tirez les trois cartes du dessus. Votre adversaire faisant la même chose avec le sien. Si vous tirez plusieurs objets du même type, vous pouvez en abandonner un et tirer une nouvelle carte que vous devrez garder. Posez les cartes avec des effets permanents à côté de vous, faces visibles. Gardez les autres secrètes.

**Choix des quêtes :**

Avant le début du jeu, les leaders des bandes se promènent dans la cité et cherchent du travail auprès de leur guilde, d'un mage ami, ou d'autres habitants d'Umbraterris qu'ils connaissent.

Les deux joueurs lancent un D6. Celui qui obtient le résultat le plus haut tire, au hasard, 3 cartes du tas commun de cartes de quêtes, pour sa bande. Son adversaire ne doit pas voir ces cartes. Le joueur peut replacer ces cartes dans le tas si il ne les aime pas, mais il ne pourra en repiocher que deux. Son adversaire tire alors ses cartes et peut s'en débarrasser aussi.

**Début du jeu :**

A ce moment, vous devez révéler les cartes de quêtes qui stipulent de les montrer avant la bataille et vous pouvez commencer la partie en posant un dé d'action à côté de chacun de vos héros.

**Comment gagner ?**

Vous l'emportez si :

- Vous gagnez deux points de triomphe.
- Vous remplissez la tâche assignée par une carte de quête, qui vous garantit la victoire.
- Votre adversaire perd plus de la moitié de ses héros et échoue à son test de panique.
- Vous éliminez 75 % de la valeur en Dragons, de héros de votre adversaire.

**TERRAIN :**

### **Eléments de terrain :**

Les éléments de terrain affectent le jeu et le rendent plus intéressant. Le nombre de ces éléments et leurs types vont inévitablement avoir un impact sur les décisions des joueurs : est-ce que je me lance à l'assaut au corps-à-corps, ou restais-je sur mes positions en tirant, utilisant le terrain pour me mettre à couvert ? Vous devez donc choisir le terrain de manière à ce que chacun des protagonistes ait une chance égale de vaincre, quelque soit son style de jeu.

### **Combien d'éléments ?**

Normalement, une partie d'Umbraturris implique l'utilisation d'un à six éléments de terrain. Souvenez-vous que les éléments de terrain gagnent à être différents. Il est recommandé que les éléments de terrain montrés sur les diagrammes soient d'un diamètre d'environ 20 cm. Si vos éléments sont plus petits, installez en deux l'un à côté de l'autre. Chaque joueur peut toujours placer un élément de plus que la normale pour le type d'emplacement sélectionné. Les joueurs peuvent placer ces éléments supplémentaires là où ils le veulent, mais pas dans leurs zones de déploiements respectives. Vous décidez si vous voulez rajouter des terrains où pas. Après que vous ayez installé vos éléments de terrain, votre adversaire peut les déplacer de 20 cm maximum, dans n'importe quelle direction. Finalement, ce sont les joueurs qui doivent décider du terrain sur lequel ils vont jouer. Tout différent doit se résoudre à l'amiable, voire avec un lancer de dé.

### **Chercher dans les zones de terrain :**

Les éléments de terrain, en plus de contribuer à l'atmosphère du jeu, contiennent des objets intéressants qui ne demandent qu'à être trouvés. Durant la préparation du jeu, des marqueurs de butin sont disséminés dans chacun des éléments de terrain par un joueur sélectionné au hasard. Celui-ci peut les placer n'importe où, indépendamment de la facilité de les récupérer.

Un héros qui entre en contact avec un marqueur de butin doit immédiatement faire un test de pillage, pour voir ce qu'il trouve dans le vieux coffre, barril, table, bureau, etc. Aucun bonus, ni capacité ne peuvent affecter ce test. Le résultat du dé est final. Pour voir ce sur quoi le héros a mis la main, faites un test de pillage et enlevez le marqueur butin du jeu.

### **Test de pillage :**

**1 :** *Le héros a été extrêmement malchanceux. Durant la recherche il a été piqué par une araignée venimeuse et a lâché la bouteille qu'il venait de récupérer, qui a explosé en touchant le sol...*

Le héros perd 1 PdV. (Ne tenant pas compte de son armure ou autres capacités).

**2 :** *Le héros trouve un étrange breuvage qu'il se risque à avaler. Celui-ci l'assoiffe pour le restant de la bataille.*

Le héros regagne son dé d'action.

**3 :** *De la viande séchée délicieuse et une excellente bouteille de vin retapent le héros.*

Il regagne 2 PdV.

**4 :** *Le héros a trouvé un objet intéressant.*

Lancez 2D6 et consultez la table des équipements additionnels, dans la section sur l'équipement. Le héros peut récupérer l'objet, même si il en possède déjà un exemplaire.


**5 :** *Le héros farfouille dans une pile de babioles sans valeur, lorsqu'il tombe sur un objet d'une qualité exceptionnelle.*

Vous pouvez immédiatement tirer la carte du dessus du paquet des cartes objets. Si c'est un objet permanent, vous ne pouvez pas le garder.

**6 :** *Le héros trouve un gros coffre rempli de butin.*

Vous pouvez immédiatement tirer les deux cartes du dessus du paquet des cartes objets. Si ce sont des objets permanents, vous ne pouvez pas les garder.

## **TERRAINS :**

La zone de déploiement est de 10\*20 cm : 

La zone de déploiement occupe tout le côté de la table : 

Le terrain doit être plus ou moins installé comme indiqué sur les cartes. Si vous ne possédez pas les éléments de terrain nécessaires, utilisez ceux que vous avez, ou utilisez des objets qui « compte comme »... La table de jeu doit avoir à peu près, des dimensions de 70\*70 cm et les zones de déploiements doivent se trouver à environ 50 cm, l'une de l'autre.

**Terrain 1 :**            **Forêt mystérieuse.**  
(Mysterious deepwood)

**Terrain 2 :**            **Cimetière hanté.**  
(Haunted graveyard)

**Terrain 3 :**            **Ruines du temple.**  
(Ruins of the temple)

**Terrain 4 :**            **Vieux quartier.**  
(Ancient district)

**Carte 5 :**             **Clairière.**  
(Forest glade)

**Carte 6 :**             **Battle square.**  
(Battle square)

**REGLES DES CARTES :**



## **Règles générales concernant les *decks* :**

Il y a trois types de *decks* dans le jeu : le *deck* de terrain, celui des objets et celui des quêtes. Chaque *deck* possède des règles particulières qui permettent aux joueurs de tester diverses combinaisons à sélectionner suivant leur style de jeu. Ci-dessous, vous trouverez les règles pour chaque *deck*.

### **Le *deck* de terrains :**

Vous avez besoin d'un *deck* de terrains pour jouer. Chaque joueur peut personnaliser le sien en sélectionnant ses champs de batailles favoris et ceux qui lui paraissent les plus avantageux. Un *deck* de terrains peut contenir entre 6 et 18 cartes, qui doivent toutes être différentes. Il doit aussi contenir au moins une carte pour chacun des alignements décrits dans le jeu et chacun de ceux-ci doivent être représentés en égales proportions. Le tirage des cartes de terrains est expliqué dans le chapitre *commencer le jeu*.

### **Le *deck* d'objets :**

Chaque joueurs doit avoir son propre *deck*, qu'il utilise pour piocher des objets en début de bataille. Les joueurs peuvent là encore, le personnaliser de manière à ce qu'il corresponde au style de leur bande. Un *deck* d'objets doit comprendre entre 12 et 24 cartes, qui doivent toutes être différentes. Pour chaque carte d'objet permanent, vous devez en avoir au moins une autre d'un type différent. Il y a trois types de cartes objets, dans le jeu :

*Objets permanents* : Après avoir été piochées, elles sont montrées et placées aux côtés de la feuille de bande. Elles fonctionnent jusqu'à la fin de la bataille.

*Objets temporaires* : Vous pouvez révéler une carte d'objet temporaire à n'importe quel moment du jeu. Elle fonctionne pour le temps spécifié sur la carte.

*Objets instantanés* : Vous pouvez révéler une carte d'objet instantané à n'importe quel moment du jeu. Vous suivez la règle écrite sur la carte et vous en défaissez immédiatement.

### **Révéler les cartes objets :**

Si vous voulez utiliser une de vos cartes objet, montrez-là à votre adversaire. Vous pouvez le faire à n'importe quel moment du jeu, ou en réaction à une situation particulière durant la bataille. Les cartes associées à une situation ne peuvent être révélées que lorsque celle-ci a lieu. Si il y a la mention « Utilisez cette carte (si), (lorsque)... » vous pouvez utiliser celle-ci dès que la situation décrite survient, à moins que vous ne préfériez attendre que la même situation ne se représente. Si la carte objet ne stipule pas explicitement le moment de la jouer, vous ne pouvez le faire que lorsque vous activez un héros. Toutefois, les effets de cette carte peuvent ne pas concerner celui-ci. Après que la carte a été utilisée, vous devez la remettre en dessous de votre paquet de cartes objets.

### **Le *deck* de quêtes :**

Vous devez avoir un *deck* de quêtes pour la partie. Celui-ci doit contenir au moins 16 cartes et aucune d'entres-elles ne doivent être identiques. Le tirage des cartes de quêtes est expliqué dans le chapitre *commencer le jeu*.

### **Révéler les cartes de quêtes :**

Il y a deux situations lors desquelles les cartes de quêtes sont révélées.

- La première, lorsqu'il est inscrit sur celle-ci : « révéléz cette carte avant la bataille. » Vous devez donc la révéler avant le premier cycle de la partie, avant la phase de placement des dés d'actions.

- La seconde est lorsque vous remplissez une tâche assignée par une de vos cartes. A ce moment vous devez la révéler pour montrer à votre adversaire que vous avez gagné un point de triomphe ou gagné la partie.

## **PARTIES MULTIJOUEURS :**

**Parties multijoueurs :**

Une partie peut être jouée par 3 ou 4 joueurs, mais ceci nécessite certaines règles qui sont différentes du jeu à deux.

**Préparation de la table, déploiement et installation du terrain :**

Vous avez besoin d'une aire de jeu de 70 cm \* 70 cm avec 4 zones de déploiements identiques dans les coins. Les joueurs déploient leurs bandes dans un rayon de 15 cm autour des angles du terrain.

Chaque joueur lance un D6. Celui qui obtient le score le plus élevé mélange le deck de terrain et pioche 2 cartes. Il sélectionne alors une des deux cartes et remet l'autre dans le paquet. Après que le terrain soit installé, chaque joueur lance un D6 et en commençant par le joueur ayant réalisé le plus haut score, ils choisissent leur zone de déploiement l'un après l'autre. Ensuite, les protagonistes tirent leurs cartes objets ; ils relancent les D6 encore une fois et tirent leurs cartes de quêtes.

**Séquence de jeu :**

La séquence de jeu est déterminée grâce au test d'initiative, comme d'habitude. Sauf que cette fois ci plus de deux joueurs réalisent le test.

**Cartes de quêtes et victoire :**

Le premier joueur à compléter une tâche qui lui assure la victoire prend la première place et les autres continuent le combat pour les places suivantes. Les figurines des joueurs qui ont rempli leurs objectifs sont retirées du jeu. Si une carte de quête est associée à un adversaire en particulier, le joueur doit en choisir un qui soit affecté par cette carte. Par exemple, trois joueurs (A, B et C) entament une partie. Le joueur A tire la carte : *pillage* et choisi le joueur C comme étant sa victime. Ceci veut dire que seuls les joueurs A ou C peuvent l'emporter en atteignant le marqueur adverse ; le joueur B ne l'emportera pas en atteignant les marqueurs de A ou C. Ce type de cartes de quêtes doit donc être mis de côté, lors de combats multijoueurs.

**Tir et corps-à-corps :**

Un héros qui veut se désengager d'un combat doit prendre en compte tous les héros ennemis avec lesquels il est en contact. Le joueur dont le guerrier a le plus de force, parmi les figurines encerclant le héros, est celui qui réalise le test pour le retenir. Si toutes les figurines ont la même force, le lancer est fait par le joueur dont la figurine est en contact de face, avec le héros. Autrement le joueur à réaliser le lancer est sélectionné au hasard. Utilisez les règles de base pour tirer dans et à travers d'un combat au corps-à-corps, mais si vous commettez une maladresse, n'importe lequel des guerriers au corps-à-corps peut être touché.

**Alliances :**

Les joueurs peuvent joindre leurs forces et créer des alliances comme ils le souhaitent, ceci n'affecte pas les mécanismes de jeu. A n'importe quel moment vous pouvez changer d'avis quant à qui combattre et qui aider.

**LES CARTES DE QUÊTES :**

## **Comment vaincre à Umbra Turris :**

Gagner 2 points de triomphe, terminer une tâche qui assure de la victoire, faire en sorte que votre adversaire échoue à un test de panique et s'enfuit ou annihiler 75 % de la valeur en Dragons, de la bande adverse.

- CARTE 1 :**            **Prenez l'avantage !**  
Vaincre 40 % de la bande adverse (valeur en Dragons), révélez alors cette carte à votre adversaire. Vous gagnez un point de triomphe.
- CARTE 2 :**            **Délivrez le message !**  
Votre mage doit délivrer un message important. Si il parvient à atteindre la zone de déploiement adverse, révélez cette carte. Si votre mage survit jusqu'au début du prochain cycle, vous gagnez un point de triomphe.
- CARTE 3 :**            **Le choc des titans !**  
Chargez le leader ennemi avec votre propre leader. Puis, révélez cette carte. Personne ne peut interférer avec le duel en cours, jusqu'à ce qu'un des leaders l'emporte. Les autres héros peuvent se désengager de ce combat, sans avoir à faire de test. Si vous remportez le combat, vous gagnez un point de triomphe.
- Carte 4 :**            **Testez le bleu !**  
Battez un héros adverses avec votre héros le moins cher (en Dragons), puis révélez cette carte. Aussi longtemps que le bleu survit, vous avez un point de triomphe.
- Carte 5 :**            **Chasse aux sorcières !**  
Défaites le mage adverse, puis révélez cette carte. Vous gagnez un point de triomphe.
- Carte 6 :**            **Ecrasez les couards !**  
Vaincre 60 % de la bande adverse (valeur en Dragons), révélez alors cette carte à votre adversaire. Vous gagnez la partie !
- Carte 7 :**            **Pillage !**  
Révélez cette carte avant la bataille. Vous et votre adversaire devez placer un marqueur chacun dans la zone de déploiement adverse. Quiconque récupère le trésor adverse et le conserve jusqu'au début du prochain cycle gagne la partie !
- Carte 8 :**            **Grand trophée !**  
Révélez cette carte avant la bataille. Placez un marqueur exactement au milieu de la table. Le héros qui revendique ce marqueur ne peut pas le déplacer mais, il peut être récupéré tout de même si le porteur meurt. L'équipe qui possède le trophée gagne 1 point de triomphe.
- Carte 9 :**            **Vengeance !**  
Choisissez un héros adverse et notez son nom sur l'envers de votre feuille de bande. Choisissez un de vos héros et faites de même. Si vous réussissez à vaincre le héros adverse avec celui que vous avez choisi, vous gagnez un point de triomphe.

## **LES CARTES DE QUÊTES :**

Vous pouvez utiliser les cartes vides pour y mettre vos propres idées. Souvenez-vous toutefois que votre adversaire doit être d'accord avec leur utilisation.

**Carte 10 :**                   **Poltergeist !**

Révélez cette carte avant la bataille. Sélectionnez un mage dans la bande adverse. Il recevra un malus de -1 à tous ses tests de magie. Si le leader ou le mage de votre bande élimine le lanceur de sorts adverse sélectionné ; au début du prochain cycle, vous remportez la partie.

**Carte 11 :**                   **Petit copain.**

Révélez cette carte avant la bataille. Placez une « progéniture magique » dans la zone de déploiement adverse. Celle-ci ne peut recevoir de dé d'action mais elle peut être chargée, se faire tirer dessus, prendre pour cible par des sorts. Vainquez la pour recevoir un point de triomphe.

**Carte 12 :**                   **Réunion programmée.**

Notez le nom de deux de vos héros au dos de votre feuille de bande. Si ils atteignent la zone de déploiement adverse et y restent jusqu'à la fin du cycle et le début du suivant, vous gagnez la partie.

**Carte 13 :**                   **Vieille rancune.**

Révélez cette carte avant la bataille. Choisissez le côté gauche ou droite du champs de bataille et placez l'un de vos héros exactement au milieu de ce côté. Votre adversaire choisi à son tour un de ses héros et le place en contact socle à socle avec le votre. Quiconque bat son opposant gagne 1 point de triomphe.

**Carte 14 :**                   **Vestale.**

Révélez cette carte avant la bataille. Placez un marqueur « vestale » dans la zone de déploiement adverse. Remplissez un autre objectif et rejoignez la vestale avec l'un de vos héros. Au début du prochain cycle, vous remportez la partie.

**Carte 15 :**                   **Phantasmagorie.**

Si vous souhaitez utiliser cette carte, votre mage perd 2 PdV de dommages. Révélez-la avant le début de la bataille. Vous pouvez regarder les cartes quêtes de votre adversaire. Redonnez lui en deux. Si il en possédait trois, retirez la du jeu. Retirez cette carte aussi.

**Carte 16 :**                   **Capturé !**

Révélez cette carte avant le début de la bataille. Sélectionnez votre héros le moins cher (en Dragons) ainsi que celui de votre adversaire. Placez ces figurines ensemble sur le bord du champs de bataille, du côté de la zone de déploiement de votre adversaire. Elles ne prendront pas une part directe dans la bataille. Si vous atteignez le prisonnier avec n'importe lequel de vos héros, vous remporterez 2 points de triomphe, au début du prochain cycle.

**Carte 17 :**                   **Stand de tirs.**

Sélectionnez un de vos héros équipé d'une arme à distance. Si celui-ci inflige 2 PdV de dommages, à au moins 4 adversaires différents, vous gagnez 1 point de triomphe.

**Carte 18 :**                   **Vide...**

**CARTES OBJETS :**

- Carte 1 :** **L'élixir de vie. (Objet instantané).**  
Utilisez cette carte lorsque vous activez un héros auquel il reste au moins un PdV. Ce héros récupère 3 PdV.  
*Cet élixir ne vous rendra pas plus fort et votre vision n'en sera pas rendue plus précise. Toutefois, grâce à la magie de la vie contenue au dedans, peut être que votre vie s'en trouvera rallongée.*
- Carte 2 :** **Vieille pipe. (Objet permanent).**  
Votre leader reçoit un bonus de +1 lorsqu'il donne un ordre. Si vous avez déjà donné tous vos ordres, vous pouvez vous débarrasser de cette carte et donner un ordre supplémentaire.
- Carte 3 :** **Contrefaçon malchanceuse. (Objet instantané).**  
Si votre adversaire vient d'utiliser la carte d'un objet temporaire ou instantané, utilisez cette carte. Les effets de la carte de votre adversaire sont annulés. De plus, il doit choisir un de ses héros. Celui-ci perd un PdV.  
*L'infortune n'aime pas la solitude...*
- Carte 4 :** **Le bâton des Darklings. (Objet permanent).**  
Bâton : Vous pouvez relancer les tests de magie de tous vos sorts qui occasionnent une perte de PdV à l'adversaire.  
*Compensez vos désavantages par un entêtement forcené.*
- Carte 5 :** **Le cristal des malédictions. (Objet instantané).**  
Utilisez cette carte lors de l'activation de votre leader. Tous les héros adverses dans un rayon de 10 cm de celui-ci perdent leur dé d'action.  
Parmi tous les domaines oubliés de la magie, le plus nuisible semble bien être le domaine des malédictions. Tout allait bien, lorsque soudain...
- Carte 6 :** **Les bottes de rapidité. (Objet permanent).**  
Tous les déplacements de votre mage peuvent être augmentés d'une distance de 5 cm.
- Carte 7 :** **Dissipation. (Objet instantané).**  
Utilisez cette carte lorsque le mage adverse a réussi son test de magie. Le sort ennemi est immédiatement dissipé. Si vous voulez récupérer cette carte dans votre main, après son utilisation, votre mage doit sacrifier 3 de ses PdV.
- Carte 8 :** **Grand bâton. (Objet permanent).**  
La portée des sorts de votre mage est accrue de 10 cm.  
*Quoi que ce soit que vous vouliez faire, indépendamment du nombre de fois que vous essayez, vous irez toujours plus loin avec un plus long bâton. (Proverbe des mages shortlings).*
- Carte 9 :** **Carte de Morten. (Objet permanent).**  
Votre leader reçoit un bonus de +1 au test de commandement durant la phase d'initiative.  
*Passez la forêt, tournez à gauche au gros rocher puis, tournez à droite et puis... Scélérat ! Donne-moi cette carte !*
- Carte 10 :** **Breuvage de graines noires. (Objet instantané).**  
Utilisez cette carte lorsque votre adversaire charge avec succès. La charge est considérée comme ayant échoué. Placez la figurine adverse à 1 cm de la votre.  
*« C'est de cette manière ; grâce à une poignée de graines pourries et le jus de quelques verrues de vieilles femmes, qu'Ostahir fit une délicieuse boisson pour ses ennemis. »*
- Carte 11 :** **Pot de petits pains gâtés. (Objet temporaire).**  
Mettez cette carte à côté de n'importe quelle figurine adverse, à la fin de la phase d'initiative. Le guerrier choisi perd son dé d'action et ne peut pas parer jusqu'à la fin du

cycle. Si la cible de cet objet n'est pas le leader de la bande, son prochain d'action lui est aussi supprimé.

*« Les douleurs à l'estomac se déclarèrent d'un coup. En même temps en fait qu'un vent violent se mis à souffler... »*

**Carte 12 :**

**Parasite. (Objet instantané).**

Au début du cycle choisi, placez une « progéniture magique » à côté de votre mage. Suivez les règles des créatures invoquées.

*« Etait-ce mon visage si noble, ou mes bottes qui sentaient si bon qui le captivèrent ? Je ne le sais pas... »*

**Carte 13 :**

**Gants enflammés. (Objet instantané).**

Utilisez cette carte lorsque vous activez un héros. Jusqu'à la fin du cycle, tous les dommages occasionnés par celui-ci sont augmentés de 2.

*« Tout à coup, ses mains s'enflammèrent. C'est à ce moment que je vis son sourire moqueur. »*

**Carte 14 :**

**Venin menaçant. (Objet instantané).**

Utilisez cette carte lorsque votre tir a blessé sa cible. Les dommages que vous provoquez sont augmentés de 3.

*« Les atrocités des Darklings ne connaissent aucune frontière. Non seulement ils me tirèrent dessus par surprise, mais la pointe de leurs flèches était enduite d'une matière visqueuse. »* [Derniers mots attribués à Jasper le barde].

**Carte 15 :**

**Chouette de l'automne. (Objet permanent).**

Avant le début du premier cycle, placez le marqueur chouette n'importe où, sur le champs de bataille. Lorsque votre mage se trouve dans un rayon de 20 cm du marqueur, il peut lancer des sorts du domaine de la terre ou du domaine de l'air.

*La connaissance des forces cachées de la nature ne se trouve pas dans les livres, mais dans tout ce qui nous entoure.*

**Carte 16 :**

**Relique syndrexienne. (Objet temporaire).**

Utilisez cette carte lorsque vous activez votre mage. Placez la à côté de n'importe quel guerrier présent sur le champs de bataille. Celui-ci bénéficie alors de +2 à la CC, +2 en R et -1 PdV. Si le combattant choisi survit jusqu'au prochain cycle, défaissez-vous de cette carte.

*Cause le pouvoir ou la mort ; et parfois les deux...*

**Carte 17 :**

**Sceau de Zerrez. (Objet permanent).**

Si votre mage, en conséquence de n'importe quelle situation, perd 2 PdV. Lancez un dé 6. Un résultat de 5+ signifie qu'il n'a perdu qu'un PdV. Si le résultat du test est de 1. Défaussez-vous de cette carte.

*Un si grand pouvoir caché dans un objet si petit ?*

**Carte 18 :**

**Jeu de tarot. (Objet instantané).**

Utilisez cette carte lorsque vous avez perdu l'initiative. Vous remportez la phase d'initiative. Si le premier héros activé dans le cycle est un mage, alors le lancement de sorts ne cause pas de perte de PdV.

*« J'ai toujours considéré que tous les devins, guérisseurs et autres voyants sont de méprisables menteurs et ne sont pas dignes de confiance. »*

**Terrain 1 :**

**Forêt mystérieuse.**

**Anarchistes :** Commencent le jeu avec deux dés de rage additionnels.

**Loyaux :** Le leader commence le jeu avec un ordre de moins.

- Terrain 2 :** **Cimetierre hanté.**  
**Mauvais :** Commencent le jeu avec deux dés de tourments aditionnels.  
**Bons :** Commencent le jeu avec un dé de bénédiction de moins.
- Terrain 3 :** **Ruines du temple.**  
**Bons :** Commencent le jeu avec deux dés de bénédictions supplémentaires.  
**Mauvais :** Commencent le jeu avec 1 dé de tourment de moins.
- Terrain 4 :** **Vieux quartier.**  
Avant le début du jeu placez sur cette carte trois dés d'actions. Lorsque le leader de n'importe quelle bande réussi a donner un ordre à un héros, le joueur peut retirer un dé de sur la carte du vieux quartier. (Cette carte agit comme un réservoir d'ordres pour les deux bandes).
- Carte 5 :** **Clairière.**  
**Neutres :** Commencent le jeu avec deux dés d'inspirations supplémentaires.  
**Loyaux et anarchistes :** Le leader perd sa capacité : « héroïque ».
- Carte 6 :** **Battle square.**  
**Loyaux :** Commencent le jeu avec un dé de tactique de bataille supplémentaire.  
**Anarchistes :** Commencent le jeu avec un dé de rage en moins.