

HORDES™ : RÈGLES INTRODUCTIVES

v.2.0 - 15/03/06

HORDES est un jeu de bataille avec figurines 30mm agressif et dynamique, dont l'action se situe dans les étendues sauvages des Royaumes d'Acier™. Ces Règles Introductives sont faites pour vous permettre d'utiliser au plus vite le contenu de votre boîte de Meute (Warpack). Elles sont allégées pour faciliter un apprentissage rapide des aspects fondamentaux du jeu, c'est pourquoi elles omettent certaines options et règles spéciales.

HORDES : *Primal* fournit des règles nettement plus étendues qui couvrent l'utilisation de toutes les figurines, incluant les unités et les personnages, et développe l'historique et le contexte du monde des Royaumes d'Acier.

Ces Règles Introductives présentent plusieurs termes de jeu importants et nécessaires au bon déroulement d'une partie de HORDES. Lorsqu'un tel terme apparaît dans le texte mais que sa définition se trouve ailleurs, il est écrit en *italique*. Lorsque l'un de ces termes de jeu est défini, il apparaît en **gras**.

FIGURINES & MATERIEL

WARLOCKS

Un warlock est un puissant shaman et un guerrier redoutable. Son plus grand talent, cependant, réside en sa capacité à maîtriser l'énergie primale contenue à l'état brut dans ses warbeasts. Il se sert de cette rage ou *furie* générée par les warbeasts pour améliorer ses capacités de combat et lancer des sorts. Tous les warlocks sont des personnages uniques.

WARBEASTS

Une warbeast est un animal monstrueux élevé et entraîné pour la guerre. Bien que frustes, les warbeasts sont habiles dans l'art du massacre. Elles portent des armes redoutables dont la puissance est décuplée par leurs muscles épais, mais leur énergie destructrice n'atteint son plein potentiel que lorsqu'elles sont aiguillonnées par un warlock.

CARTES DE REFERENCE

Chaque figurine dispose de sa propre carte de référence, qui fournit un résumé de son profil et de ses compétences. Le recto présente les caractéristiques, les listes de compétences, et les spirales de vie. Le détail des compétences apparaît au verso. Le verso de la carte d'une warbeast détaille également son *animus*. Les warlocks sont une exception car ils disposent d'une carte séparée pour leurs sorts et leur pouvoir. Nous recommandons de placer ces cartes dans des pochettes plastifiées, que l'on peut trouver dans la plupart des magasins de jeu et de figurines. Ceci permet de reporter les dégâts sur la pochette plastifiée à l'aide d'un marqueur effaçable, et évite d'abîmer la carte. Il est également possible de reporter les dégâts sur une photocopie de la carte.

AUTRES ÉLÉMENTS UTILES

En plus de pochettes pour les cartes ou de photocopies, vous aurez besoin d'une poignée de dés à six faces, d'un mètre ruban (idéalement gradué en pouces, 1 pouce = 2,54 cm), et de marqueurs, pièces ou jetons en verre pour représenter les points de furie et les effets des sorts.

CARACTÉRISTIQUES DES FIGURINES

Vitesse (VTS): Le nombre de pouces dont peut normalement se déplacer une figurine.

Force (FOR): La force physique de la figurine.

Aptitude au Corps-à-Corps (ACC): Le niveau de maîtrise de la figurine dans l'emploi d'armes de corps-à-corps.

Aptitude au Tir à Distance (ATD): Le niveau de précision de la figurine lorsqu'elle emploie des armes à distance.

Défense (DEF): La capacité de la figurine à éviter les attaques.

Armure (ARM): La capacité de résistance aux dégâts de la figurine.

Commandement (CMD): Le niveau de volonté, de discipline et d'aptitude au commandement d'une figurine.

Furie (FUR): Les warbeasts génèrent de la *furie* en étant *contraintes* à accomplir certaines actions, et les warlocks puisent dans cette furie pour améliorer leurs propres aptitudes. La caractéristique de FUR sur la carte d'un warlock représente le nombre maximal de points de furie qu'il peut retirer à ses warbeasts en une seule fois. Sur la carte d'une warbeast, la FUR représente la limite au-delà de laquelle la warbeast ne peut pas être contrainte.

Seuil (SEU): Mesure la difficulté à contrôler la warbeast. Plus le SEU est faible et plus la warbeast aura de chances d'entrer en *frénésie*.

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES

Puissance (PUI): La valeur de base des dégâts infligés par une arme.

(P+F): La somme de la FOR de la figurine et de la PUI de son arme de corps-à-corps.

Portée (POR): La distance maximale en pouces entre l'utilisateur de l'arme à distance et sa cible.

Cadence de Tir (CDT): Le nombre maximal d'attaques qu'une arme à distance peut effectuer durant une séquence de jeu.

Aire d'Effet (ADE): Le diamètre en pouces de *l'aire d'effet* d'une attaque.

(SPECIALES): La carte de référence d'une figurine dresse la liste des règles spéciales de ses armes.

CERCLES DE DÉGÂTS

Chaque figurine dispose d'une capacité de dégâts représentée par un certain nombre de cercles de dégâts. À chaque fois qu'une figurine subit des dégâts, noircissez un cercle de dégâts par point de dégâts subi. Une figurine peut subir des pénalités suite aux dégâts qu'elle a subis. Elle est détruite et retirée de la table lorsque tous ses cercles de dégâts sont noircis. Les cercles de dégâts non noircis sont également appelés points de vie.

COMMENCER LA PARTIE

Le contenu de votre boîte de Meute (Warpack) constitue une armée équilibrée. Vous pouvez également sélectionner un warlock et un nombre quelconque de warbeasts appartenant à la même faction à concurrence d'un nombre de points défini par avance. Après avoir mis en place le champ de bataille, les deux joueurs lancent un d6. Le joueur ayant obtenu le résultat le plus élevé choisit ou non de commencer. Le joueur qui commence déploie son armée à une distance maximale de 10 pouces d'un bord de table, après quoi son adversaire fait de même. Les armées devraient idéalement être déployées sur des côtés opposés du champ de bataille et séparées par une distance d'au moins 20 pouces.

Les parties de HORDES se jouent en une série de **jours de jeu**. À chaque jour, chaque joueur joue lors de sa propre **séquence de jeu**. Le joueur qui a déployé son armée en premier effectue sa séquence de jeu en premier à chaque jour. Après la fin de la séquence de jeu du second joueur, un nouveau jour commence.

Un effet de jeu (sort, capacité, etc.) qui a une durée d'un jour prend fin au début de la séquence de jeu suivante du joueur qui l'a créé.

LA SÉQUENCE DE JEU

La séquence de jeu est divisée en trois phases:

Phase de Maintenance : Retirez tous les effets qui prennent fin à votre séquence de jeu.

Phase de Contrôle : Cette phase se divise en plusieurs étapes qui doivent être accomplies dans l'ordre.

1. Votre warlock *draine* des points de furie de ses warbeasts.

2. Votre warlock dépense des points de furie pour *entretenir* des sorts.

3. Celles de vos warbeasts à qui il reste encore des points de furie ef-

fectuent des *tests de seuil*. Chacune des warbeasts dont le test échoue entre immédiatement en *frénésie*.

4. Résolvez tout autre effet ou événement ayant lieu au cours de la Phase de Contrôle.

Phase d'Activation : Activez vos figurines dans l'ordre que vous désirez. Lors de son activation, chaque figurine peut se déplacer et effectuer soit une action de combat, soit une action spéciale.

MOUVEMENT

Une figurine doit effectuer ou renoncer à son mouvement avant d'accomplir une action. Lorsque vous déplacez une figurine, commencez par indiquer le type de mouvement que la figurine va effectuer, et mesurez ensuite la distance.

Avance : Une figurine peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa VTS en pouces. Une figurine fait toujours face à la direction dans laquelle elle se déplace, mais peut changer librement d'orientation au cours de son mouvement, et peut être orientée dans n'importe quelle direction à la fin de ce mouvement. Le socle d'une figurine qui se déplace ne peut pas passer à travers le socle d'une autre figurine.

Course : Une figurine qui court peut se déplacer d'une distance maximale égale au double de sa VTS en pouces. Une warbeast doit être *contrainte* pour pouvoir courir. Le mouvement d'une figurine qui court suit les mêmes principes que l'avance. Après ce mouvement, la figurine met immédiatement fin à son activation. Une figurine qui court perd son action. Une figurine qui court ne peut pas *lancer des sorts*, utiliser son *animus*, ou utiliser son pouvoir durant cette *séquence de jeu*.

Charge : La charge combine le mouvement et l'action de combat d'une figurine. Une warbeast doit être *contrainte* pour pouvoir charger. Une figurine peut tenter de charger toute figurine se trouvant actuellement dans sa *ligne de vue*. Une figurine qui est dans l'incapacité d'accomplir la totalité de son mouvement normal pour une raison quelconque ne peut pas charger. La figurine qui charge se déplace de sa VTS plus 3 pouces en ligne droite de façon à se retrouver à distance de corps-à-corps de sa cible. Elle ne peut se déplacer que sur du *terrain dégagé*, ne peut traverser aucun obstacle, et ne peut pas changer d'orientation pendant la charge. À la fin de ce mouvement, la figurine qui charge se tourne afin de faire face à sa cible. Si la figurine qui charge s'est déplacée d'au moins 3 pouces avant de parvenir à distance de corps-à-corps, sa première attaque de corps-à-corps est une attaque de charge. Le jet d'attaque correspondant peut être *boosté*. Si l'attaque touche, le jet de dégâts correspondant est automatiquement *boosté*. Le jet de dégâts ne peut être *boosté* davantage. Une figurine ne peut pas effectuer de *prises spéciales* ou d'attaques à distance après une charge. L'activation de la figurine qui charge prend fin si la figurine rencontre un élément de décor ou une autre figurine au cours de son mouvement, ou si elle s'arrête alors qu'elle est hors de portée de corps-à-corps de sa cible.

COMBAT

ACTIONS DE COMBAT

Une figurine peut effectuer soit une attaque avec chacune de ses armes de corps-à-corps, soit une attaque avec chacune de ses armes à distance. Les warlocks peuvent dépenser des points de furie pour effectuer des attaques supplémentaires du même type, et les warbeasts peuvent être *contraintes* à effectuer des attaques supplémentaires du même type, mais une arme à distance ne peut pas dépasser sa CDT. Une figurine effectuant plus d'une attaque peut répartir ses attaques entre toutes les cibles éligibles. Au lieu d'attaquer normalement, une figurine peut effectuer une attaque spéciale, mais peut toujours dépenser des points de furie ou être *contrainte* pour effectuer des attaques standards supplémentaires. Ces attaques supplémentaires doivent être de même nature (c'est-à-dire de corps-à-corps ou à dis-

tance) que l'attaque spéciale.

Jets d'Attaques : Jet d'Attaque de Corps-à-Corps = $2d6 + ACC$; Jet d'Attaque à Distance = $2d6 + ATD$. *Booster* un jet d'attaque permet de lancer un dé supplémentaire. D'autres règles peuvent également modifier le nombre de dés lancés. Une attaque touche si le résultat du jet est égal ou supérieur à la DEF de la cible. Si tous les dés donnent un (1), l'attaque est toujours un échec. Si tous les dés donnent six (6), l'attaque est toujours un succès à moins de ne lancer qu'un dé.

COMBAT AU CORPS-À-CORPS

Une figurine peut effectuer une attaque de corps-à-corps contre toute cible se trouvant à **portée de corps-à-corps** de l'arme utilisée (on parle également de **zone de corps-à-corps**). La portée de corps-à-corps d'une figurine est de 1/2 pouce dans son arc avant à partir de son socle pour une arme normale, et de 2 pouces pour une arme avec Allonge. Une figurine qui se déplace hors de la zone de corps-à-corps de son adversaire subit une *frappe gratuite*.

Engageant et Engagé : Une figurine qui se trouve dans la zone de corps-à-corps d'une figurine ennemie est dite **engagée**. Une figurine possédant une figurine ennemie dans sa propre zone de corps-à-corps est considérée comme **engageant** cet ennemi. Les figurines engageant ou engagées sont dites **en corps-à-corps**.

Frappes Gratuites : Une figurine peut effectuer une unique frappe gratuite avec n'importe laquelle de ses armes de corps-à-corps contre un adversaire qui se déplace hors de sa *zone de corps-à-corps*. Ce jet d'attaque ne peut pas être *boosté*, mais la figurine bénéficie d'un bonus de +2 sur le jet d'attaque. Si l'attaque touche, le jet de dégâts est automatiquement *boosté*.

PRISES SPECIALES DES WARBEASTS

Une **prise spéciale** est un type d'attaque spéciale qui peut être effectué par une warbeast au cours de son action de combat. Il existe plusieurs sortes de prises spéciales. Pour accomplir une prise spéciale, la warbeast doit être *contrainte*. Elle peut également être *contrainte* afin de booster les jets d'attaque et de dégâts. Il n'est possible d'effectuer qu'une seule prise spéciale par action de combat. Une warbeast peut effectuer des attaques normales supplémentaires après la prise spéciale à condition d'être *contrainte* dans ce but.

Coup de Boule : Au titre d'une prise spéciale, une warbeast peut être *contrainte* à donner un coup de tête à son adversaire et le jeter au sol. Un coup de boule effectué contre une figurine dotée d'un socle de taille égale ou inférieure subit un malus de -2 au jet d'attaque. Si la figurine dispose d'un socle plus grand, l'attaquant subit un malus de -4 sur le jet d'attaque. Si l'attaque touche, la cible subit un jet de dégâts de $2d6 +$ la FOR actuelle de l'attaquant et est *mise au tapis*.

Slam : Avant son mouvement, une warbeast peut être *contrainte* à slammer un ennemi en se jetant sur lui de tout son poids et en l'envoyant s'écraser au sol après un vol plané. Un Slam combine le mouvement et l'action de combat d'une warbeast. Une warbeast peut tenter de slammer toute figurine ennemie se trouvant actuellement dans sa ligne de vue, à condition que cette figurine ne soit pas au tapis. Une figurine qui est dans l'incapacité d'accomplir la totalité de son mouvement normal pour une raison quelconque ne peut pas effectuer de slam. La figurine qui accomplit le slam se déplace de sa VTS plus 3 pouces dans la direction exacte de sa cible, par le plus court chemin. Elle ne peut se déplacer que sur du *terrain dégagé*, ne peut pas traverser d'obstacles, et ne peut pas changer d'orientation après le slam. Si la figurine qui accomplit le slam s'est déplacée d'au moins 3 pouces avant de parvenir à portée de corps-à-corps, elle effectue une attaque de slam. Un jet d'attaque de slam subit une pénalité de -2 contre une cible dotée d'un socle de taille égale ou inférieure, ou de -4 contre une cible dotée d'un socle plus grand. Si l'attaque touche, la cible est slammée à $d6$ pouces dans la direction directement opposée à celle de son attaquant. La cible est mise au tapis et subit des dégâts détaillés dans le paragraphe *Dégâts de Slam*. Si la figurine ayant accompli le slam ne s'est pas déplacée d'au moins 3 pouces, le jet

d'attaque subit un malus de -2 quelle que soit la taille du socle de sa cible. Si cette attaque touche, la cible n'est pas déplacée mais subit les dégâts détaillés dans *Dégâts de Slam*. Après un slam, la warbeast peut être contrainte dans le but d'effectuer des attaques de corps-à-corps supplémentaires contre n'importe quelle figurine à portée de corps-à-corps. Une figurine ne peut pas effectuer d'attaque à distance après un slam. L'activation d'une figurine qui accomplit un slam prend fin si elle rencontre un élément de décor ou une autre figurine au cours de son mouvement, ou si elle s'arrête alors que sa cible est hors de portée de corps-à-corps.

Subir un Slam: Une figurine slammée est déplacée de d6 pouces dans la direction directement opposée à celle de son attaquant. Cette distance est divisée par deux si la cible possède un socle plus grand que celui de l'attaquant. Le terrain affecte normalement ce déplacement. Une figurine slammée sera déplacée à demi-vitesse dans un terrain difficile, subira les effets des terrains dangereux, et s'arrêtera si elle entre en collision avec un *obstacle*, une *obstruction*, ou une figurine dotée d'un socle de taille égale ou supérieure. Une figurine slammée ne peut pas être la cible de frappes gratuites au cours de ce mouvement.

Dégâts de Slam : Déterminez les dégâts après la fin du déplacement de la cible. Le jet de dégâts est de 2d6 + la FOR actuelle de l'attaquant. Les dégâts de slam peuvent être boostés. Lancez un dé de dégâts supplémentaire si la figurine slammée entre en collision avec un obstacle, une obstruction, ou une figurine dotée d'un socle de taille égale ou supérieure. La figurine slammée est mise au tapis.

Dégâts Collatéraux : Si une figurine slammée entre en collision avec une figurine dotée d'un socle de taille égale ou inférieure, cette dernière est mise au tapis et subit un jet de dégâts de 2d6 + la FOR actuelle de la figurine ayant accompli le slam. Les dégâts collatéraux ne peuvent pas être boostés. Si la figurine slammée entre en collision avec une figurine dotée d'un socle de taille supérieure, cette dernière ne subit pas de dégâts collatéraux.

Projection & Projection à Deux Mains : Au titre d'une prise spéciale, une warbeast peut être *contrainte* afin de se saisir d'une figurine dotée d'un socle de taille égale ou inférieure et de la projeter au loin. Une warbeast doit avoir au moins une main (*claw*) pour pouvoir effectuer une Projection, et deux mains pour effectuer une Projection à Deux Mains. Effectuez un jet d'attaque de corps-à-corps contre la cible. Le jet d'attaque subit un malus de -2 dans le cas d'une Projection, mais pas d'une Projection à Deux Mains. Si l'attaque touche, le défenseur lance un d6 et ajoute sa FOR au résultat. L'attaquant lance un d6 lors d'une Projection, et 2d6 lors d'une Projection à Deux Mains et ajoute sa FOR au résultat. Si le total du défenseur est supérieur, ce dernier se libère et échappe à la Projection. Si le total de l'attaquant est égal ou supérieur à celui du défenseur, ce dernier est projeté. Le défenseur subit des dégâts et est mis au tapis.

Etre Projeté: L'attaquant projette le défenseur d'une distance égale à la moitié de la FOR de la figurine effectuant la projection dans une direction quelconque comprise dans son arc avant. Une warbeast lourde qui lance une figurine dotée d'un petit socle ajoute 1 pouce à cette distance. La position finale de la figurine lancée est déterminée après une *déviaton* automatique de d3 pouces à partir du point d'impact désigné. Déplacez la figurine en ligne droite de sa position actuelle jusqu'au point d'impact final ; son mouvement prend fin lorsqu'elle est centrée sur ce point. Une figurine qui accomplit une Projection à Deux Mains peut choisir de projeter le défenseur contre une figurine cible en LDV (qui est déterminée sans tenir compte de la figurine projetée). Si cette figurine cible est située au-delà de la portée de projection (FOR/2), la figurine projetée dévie de d3 pouces à partir d'un point situé sur la ligne reliant la figurine lancée à la cible, au niveau de la portée de projection maximale. Dans le cas contraire, effectuez un jet d'attaque à distance contre la cible. Si le jet est réussi, la figurine projetée est déplacée à partir de sa position actuelle dans la direction

exacte de la figurine cible, termine son déplacement en contact socle-à-socle avec elle, et entre en collision avec elle si le déplacement n'a pas été gêné. Si l'attaque échoue, la figurine projetée dévie de d3 pouces à partir du centre de la cible. Déplacez la figurine cible jusqu'au point d'impact comme décrit ci-dessus.

Le mouvement de la figurine projetée n'est pas affecté par les terrains difficiles, mais la figurine s'arrêtera si elle entre en collision avec un *obstacle*, une *obstruction* ou une figurine dotée d'un socle de taille égale ou supérieure. Une figurine projetée ne peut être la cible de *frappes gratuites* au cours de ce déplacement.

Dégâts de Projection : Déterminez les dégâts après avoir terminé le mouvement de la figurine projetée, comme décrit dans les paragraphes *Dégâts de Slam* et *Dégâts Collatéraux* ci-dessus.

COMBAT À DISTANCE

Une figurine *en corps-à-corps* ne peut pas effectuer d'attaques à distance. Une figurine peut déclarer une attaque à distance contre n'importe quelle cible dans sa ligne de vue. Une figurine est *écrantée*, bénéficiant de +2 DEF, si elle se trouve à une distance maximale de 1 pouce d'une autre figurine, dotée d'un socle de taille égale ou supérieure, qui masque une portion quelconque de son socle à la vue d'un attaquant (la figurine en question est une *figurine faisant interférence*). Une attaque à distance contre une figurine en corps-à-corps subit une pénalité de -4 sur le jet d'attaque. Déclarez l'attaque avant de mesurer la portée. Si la cible est située au-delà de la portée maximale, l'attaque est un échec.

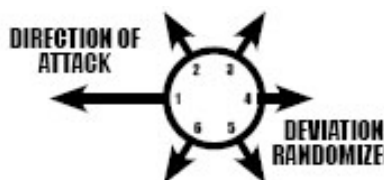
+ Une figurine peut renoncer à son mouvement pour viser. Une figurine qui vise bénéficie d'un +2 sur les jets d'attaque à distance qu'elle effectue durant la séquence de jeu en cours.

+ Une attaque à **Aire d'Effet (ADE)** affecte toutes les figurines dans une zone dont le diamètre est égal à sa caractéristique d'ADE. Si l'attaque touche, centrez le gabarit sur la figurine touchée. La cible subit un jet de *dégâts directs* (2d6 + PUI), et toutes les autres figurines dans l'ADE subissent des *dégâts indirects* (2d6 + PUI/2, arrondi au supérieur). Si le jet d'attaque à distance échoue, l'ADE dévie de d6 pouces (sans dépasser la moitié de la distance initiale entre le tireur et sa cible) dans une direction aléatoire et inflige des dégâts indirects à toutes les figurines dans l'ADE. Une attaque à ADE déclarée contre une cible hors de portée échoue automatiquement, et son point d'impact dévie à partir d'un point situé sur la ligne reliant l'attaquant à la cible déclarée, au niveau de la POR de l'attaque.

+ **Attaques à effet de souffle :** Une attaque dont la POR est ES est une attaque à effet de souffle (*SP* en anglais). Effectuez un jet d'attaque à distance contre chacune des figurines situées dans une bande de 1 pouce de largeur et de 8 pouces de longueur partant du socle de l'attaquant dans son arc avant. Une figurine prise pour cible par une attaque à effet de souffle ne bénéficie pas des avantages dus à la *dissimulation*, au *couvert*, et aux figurines *écrantant* la cible.

DÉVIATION

Lorsqu'une attaque nécessite une déviation, utilisez le Gabarit de Déviation représenté ici pour en déterminer le résultat. Commencez par orienter le gabarit dans la direction de l'attaque, puis lancez un d6 pour déterminer la direction de la déviation. Par exemple, un résultat de 1 signifie que l'attaque poursuit sa trajectoire en dépassant la cible, alors qu'un résultat de 4 signifie que l'attaque est trop courte. Après avoir déterminé la direction de déviation, relancez un dé pour déterminer la distance.



EFFETS SPÉCIAUX DES ATTAQUES

• Appliquez un effet automatique à chaque fois qu'une figurine réussit une attaque.

• Appliquez un effet critique à une attaque réussie si au moins deux dés du jet d'attaque indiquent le même nombre. L'effet critique d'une attaque à ADE ne fonctionne que sur une *touche directe*, mais il affecte toutes les figurines dans l'ADE.

• Figurines Stationnaires : Une figurine stationnaire doit renoncer à la fois à son mouvement et à son action. Elle ne peut ni se déplacer, ni attaquer, ni lancer de sorts, ni utiliser son animus, ni utiliser son pouvoir. Une attaque de corps-à-corps contre une figurine stationnaire touche automatiquement. Une figurine stationnaire a une DEF réduite à 5. Les figurines stationnaires n'ont pas de zone de corps-à-corps. Ils n'engagent jamais de figurines ennemies et ne sont de même jamais engagés par elles.

• Au Tapis : Une figurine au tapis devient *stationnaire*. Repérez cet état à l'aide d'un jeton ou d'un marqueur approprié. Une figurine au tapis ne bloque pas les lignes de vue et ne fournit aucun écrantage. Une figurine au tapis peut se relever au cours de son activation suivante. Cependant, si une figurine est mise au tapis durant la séquence de jeu du joueur qui la dirige, elle ne peut pas se relever jusqu'à la séquence de jeu suivante de ce joueur même si elle n'avait pas encore été activée. Pour se relever, une figurine doit renoncer soit à son mouvement, soit à son action. Elle peut choisir librement son orientation lorsqu'elle se relève. Une figurine qui renonce à son mouvement accomplit normalement son action. Ses attaques à distance ne bénéficient pas de bonus de visée. Une figurine qui renonce à son action pour se relever peut avancer normalement mais ne peut ni courir, ni charger, ni effectuer de slam.

FURIE

L'arme principale d'un warlock est l'énergie primale appelée furie. Les warbeasts gagnent des points de furie lorsqu'elles sont *contraintes* au cours de leur activation. Les warlocks *drainent* ces points de furie de leurs warbeasts et les utilisent pour lancer des sorts et renforcer leurs propres capacités de combat. Un warlock ne peut contraindre ou drainer de la furie que des warbeasts amies situées dans sa **zone de contrôle**. Cette zone de contrôle s'étend sur 360° avec un rayon égal au double de la caractéristique de FUR du warlock en pouces. Une warbeast ne peut avoir, à tout moment, qu'un nombre de points de furie inférieur ou égal à sa caractéristique de FUR.

CONTRAINDRE LES WARBEASTS

Un warlock peut *contraindre* une warbeast amie située dans sa *zone de contrôle* au cours de l'activation de la warbeast pour obtenir l'un des effets décrits ci-dessous ou dans les règles spéciales de la figurine. Pour contraindre une warbeast, placez un point de furie sur elle et appliquez l'effet choisi. Une warbeast peut être contrainte plus d'une fois au cours de son activation, mais ne peut pas être contrainte si le nombre de points de furie qu'elle gagnerait est supérieur à sa caractéristique de FUR.

DRAINER

Un warlock commence la partie avec un nombre de points de furie égal à sa caractéristique de FUR, mais pour les régénérer après utilisation, il doit les *drainer* de ses warbeasts. Au début de votre Phase de Contrôle, votre warlock peut drainer des points de furie de toutes les warbeasts amies situées dans sa zone de contrôle, sans que le nombre de points de furie drainés dépasse sa caractéristique de FUR. Placez chaque point de furie drainé sur le warlock après l'avoir retiré à la warbeast. Un warlock peut également drainer sa propre force vitale pour gagner des points de furie, en subissant un point de dégâts par point de furie gagné de cette façon. Ces dégâts ne peuvent pas être *transférés*. Le nombre total de points de furie possédés par un warlock ne peut pas être supérieur à sa caractéristique de FUR à la fin du drain.

UTILISER LA FURIE ET ÊTRE CONTRAINT

Un warlock doit dépenser un point de furie pour bénéficier des effets suivants. Une warbeast doit être *contrainte* pour bénéficier des effets suivants. Notez que certains effets ne sont accessibles qu'aux warlocks, alors que d'autres sont l'exclusivité des warbeasts. Chaque utilisation d'un point de furie autorise une unique utilisation de l'effet en question.

Attaque Supplémentaire : Une warbeast ou un warlock peut effectuer une attaque normale supplémentaire, au corps-à-corps ou à distance, au cours de son action de combat. Il peut effectuer une unique attaque supplémentaire pour chaque utilisation de cet effet. Il n'est pas possible d'effectuer des attaques spéciales à l'aide de cet effet.

Booster les Jets d'Attaque et de Dégâts : Booster permet d'ajouter un dé supplémentaire au jet. Chaque jet d'attaque ou de dégâts ne peut être boosté qu'une fois, mais une figurine peut booster plusieurs jets au cours de son activation.

Course, Charge & Prises Spéciales (Warbeast) : Une warbeast doit être *contrainte* pour courir, charger, ou effectuer une prise spéciale. Un warlock n'a pas besoin de dépenser de points de furie pour courir ou charger.

Lancer des Sorts (Warlock) : Un warlock peut lancer un sort à n'importe quel moment de son activation en dépensant le nombre requis de points de furie. Résolez les effets du sort immédiatement. Un warlock peut continuer à lancer des sorts pendant son activation tant qu'il dispose du nombre de points de furie suffisant pour le faire. Il peut lancer des sorts en étant *en corps-à-corps* même dans le cas de sorts à distance.

Utiliser l'Animus (Warbeast) : Une warbeast peut être contrainte dans le but d'utiliser son *animus* à tout moment de son activation. Résolez les effets de l'animus immédiatement. Une warbeast ne peut utiliser son animus qu'une fois par activation et ne peut pas l'utiliser du tout si elle court. Au lieu de placer un unique point de furie sur la warbeast, placez le nombre de points de furie correspondant au coût de l'animus. Bien que le fait d'utiliser l'animus crée souvent un effet équivalent à un sort, ceci n'est pas considéré comme un sort.

Guérison (Warlock) : Un warlock peut dépenser des points de furie à n'importe quel moment de son activation pour retirer des points de dégâts, soit à lui-même, soit à une warbeast amie située dans sa zone de contrôle. Chaque point de furie dépensé retire un point de dégâts. Dans le cas des warbeasts, les dégâts peuvent être retirés à n'importe quel endroit de la *spirale de vie*.

Transfert de Dégâts (Warlock) : À chaque fois qu'un warlock subit des dégâts, il peut immédiatement dépenser un point de furie pour *transférer* ces dégâts vers une warbeast amie située dans sa zone de contrôle. La warbeast subit tous les dégâts de cette attaque à la place du warlock. Les dégâts ne peuvent pas être transférés vers une warbeast frénétique ou une warbeast dont le nombre de points de furie est égal à sa caractéristique de FUR. Les points de dégâts transférés qui dépassent le nombre de cercles de dégâts libres restant à la warbeast sont subis par le warlock et ne peuvent pas être transférés de nouveau. Le warlock est considéré comme ayant subi les dégâts même si ceux-ci sont transférés.

Faire Enrager (Warbeast) : Une warbeast peut être *contrainte* dans le seul but de gagner des points de furie. Placez un nombre quelconque de points de furie sur la warbeast sans dépasser sa caractéristique de FUR. Un warlock peut faire enrager une warbeast même si cette dernière court.

Jeter des Points de Furie (Warlock) : Un warlock peut tout simplement se débarrasser de points de furie à n'importe quel moment de son activation sans effet supplémentaire. Il peut effectuer ceci même s'il court ou s'il est *stationnaire*.

PILLER

Les warlocks sont capables de capturer l'essence vitale des warbeasts mourantes. Lorsqu'une warbeast amie est détruite dans la zone de contrôle d'un warlock, ce warlock peut **piller** sa furie. Transférez tous les points de furie de la warbeast détruite au warlock en vous débarrassant des points qui amèneraient le warlock à dépasser sa caractéristique de **FUR**.

TESTS DE SEUIL ET FRÉNÉSIE

Au cours de votre Phase de Contrôle, après le drain de furie, effectuez un **test de seuil** pour chaque warbeast sous votre contrôle possédant des points de furie. Pour effectuer un test de seuil, lancez 2d6, ajoutez un pour chaque point de furie sur la warbeast, et comparez le résultat au **SEU** de la warbeast. Si le total est supérieur au **SEU** de la warbeast, le test est un échec et la warbeast entre en **frénésie**. Elle est immédiatement activée et tente d'attaquer une autre figurine. Si des figurines se trouvent dans sa *zone de corps-à-corps*, elle attaquera l'une d'elles en commençant par les figurines ennemies. S'il n'y a aucune figurine à portée de corps-à-corps de la warbeast, mais que des figurines l'engagent, la warbeast avancera dans la direction de la plus proche pour l'attaquer, en commençant par les figurines ennemies. Dans les autres cas, la warbeast frénétique chargera et attaquera la figurine la plus proche en ligne de vue, amie ou ennemie. Si la warbeast frénétique ne peut pas charger, elle avancera en direction de la figurine choisie. S'il n'y a pas de figurine dans la ligne de vue de la warbeast, elle avancera et attaquera la figurine la plus proche, amie ou ennemie. Lorsqu'il faut choisir entre plusieurs figurines, désignez-en une au hasard. Une warbeast frénétique au tapis renoncera à son mouvement pour se relever et attaquer si cela lui est possible. Dans le cas contraire, elle renoncera à son action et avancera en direction de la figurine la plus proche. Une warbeast frénétique n'effectue jamais d'attaques spéciales. Elle effectue une attaque avec chacune de ses armes de corps-à-corps. Ses jets d'attaque et de dégâts sont automatiquement boostés. Si elle détruit sa cible avant d'avoir effectué la totalité de ses attaques, elle attaquera une autre figurine à portée de corps-à-corps, en commençant par les figurines ennemies. Une warbeast qui entre en frénésie ne peut être *contrainte* et ne peut pas recevoir de dégâts *transférés* pendant un tour. La frénésie est un effet qui dure un tour.

JETS DE DÉGÂTS

Un jet de dégâts correspond à 2d6 + **PUI**. Les attaques de corps-à-corps ajoutent de plus la **FOR** de l'attaquant au résultat. Les jets de dégâts boostés bénéficient d'un dé supplémentaire. Un jet de dégâts ne peut être boosté qu'une seule fois. Noircissez un cercle de dégâts pour chaque point du jet de dégâts excédant l'**ARM** de la cible.

DÉGÂTS DES WARLOCKS

Reportez les dégâts de gauche à droite. La figurine est détruite lorsque vous noircissez son dernier cercle de dégâts. Retirez-la de la table. La partie prend fin lorsqu'un warlock quitte le jeu — vous avez perdu !

DÉGÂTS DES WARBEASTS

Les cercles de dégâts d'une warbeast sont disposés en une **spirale de vie**. Une spirale de vie est constituée de trois aspects : **Corps**, **Mental** et **Âme**. Chacun des aspects est constitué de deux branches numérotées jointes à leur extrémité intérieure. Le joueur attaquant lance un d6 pour déterminer laquelle des branches subit les dégâts. Noircissez un cercle de dégâts par point de dégâts subi, en commençant par le cercle vide situé le plus à l'extérieur de la branche et en progressant vers l'intérieur. Une fois qu'une branche est pleine, continuez à reporter les dégâts dans la branche contenant des cercles de dégâts vides suivante, dans le sens des aiguilles d'une montre. La warbeast est détruite lorsque le dernier cercle de dégâts est noirci. Retirez-la alors de la table.

PERDRE DES ASPECTS

Une fois que tous les cercles de dégâts d'un aspect ont été noircis, cet aspect est perdu. Tant que l'aspect d'une warbeast est perdu, elle subit la pénalité correspondante. Si une guérison ultérieure permet à la warbeast de récupérer l'aspect, retirez la pénalité correspondante.

Perte du Corps : Lancez un dé de moins lors des jets de dégâts de la warbeast.

Perte du Mental : Lancez un dé de moins lors des jets d'attaque de la warbeast.

Perte de l'Âme : La warbeast ne peut pas être *contrainte*.

CARACTÉRISTIQUES DES SORTS ET DES ANIMI

Coût en Furie (COÛT) : Le nombre de points de furie qu'un warlock doit dépenser pour lancer le sort ou le nombre de points de furie à placer sur une warbeast lorsqu'elle est *contrainte* à utiliser son animus. Une warbeast ne peut pas utiliser son *animus* si pour ce faire, sa réserve de furie doit dépasser sa caractéristique de **FUR**.

Portée (POR) : Identique à la caractéristique d'arme correspondante. Si la portée est «Lanceur», le sort ou l'animus ne peut prendre pour cible que la figurine qui lance le sort ou utilise l'animus.

Aire d'Effet (ADE) : Identique à la caractéristique d'arme correspondante. Si l'**ADE** est «ZdC», le sort affecte toutes les figurines situées dans la zone de contrôle du warlock.

Puissance (PUI) : Identique à la caractéristique d'arme correspondante.

Les sorts et les animi offensifs (indiqués par un X dans la colonne **OFF**) requièrent de la part de la figurine un jet d'attaque magique. Un jet d'attaque magique correspond à 2d6 + **FUR**. Les jets d'attaque *boostés* permettent de lancer un dé supplémentaire. Une attaque touche si le résultat du jet est supérieur ou égal à la **DEF** de sa cible. Si tous les dés donnent un (1), l'attaque est toujours un échec. Si tous les dés donnent six (6), l'attaque est toujours un succès à moins de ne lancer qu'un dé. Les attaques magiques suivent toutes les règles des attaques à distance, mais peuvent être employées *en corps-à-corps*. Les attaques magiques ne bénéficient pas du bonus de visée.

Les sorts à entretien (indiqués par un X dans la colonne **ENT**) peuvent être maintenus pendant plus d'un tour. Au cours de la Phase de Contrôle du joueur qui le dirige, un warlock peut dépenser un point de furie pour garder en jeu un sort à entretien qu'il a lancé. Si le point de furie pour l'entretien n'est pas dépensé, le sort prend immédiatement fin. Un warlock ne peut avoir qu'un seul exemplaire de chacun de ses sorts à entretien en jeu en même temps, mais il peut maintenir en jeu en même temps le nombre de sorts à entretien différents qu'il souhaite. Une figurine ne peut avoir au maximum qu'un unique sort à entretien ami et un unique sort à entretien ennemi sur elle à tout moment. Si un autre sort à entretien est lancé sur une figurine qui est déjà affectée par un sort à entretien de même origine — amie ou ennemie — le nouveau sort à entretien remplace le précédent, qui prend immédiatement fin.

Un animus (pluriel *animi*) est un pouvoir primal inné présent à l'état latent chez la warbeast. Un warlock est capable de puiser dans cette réserve en *contraignant* la warbeast à utiliser son animus, ou en lançant lui-même l'animus en tant que sort. Une warbeast peut être *contrainte* dans le but d'utiliser son animus à n'importe quel moment de son activation. Un warlock peut lancer un animus appartenant à une warbeast amie située dans sa zone de contrôle comme s'il s'agissait de l'un de ses sorts. Une figurine ne peut avoir qu'un unique animus ami en jeu sur elle à tout moment, quelle que soit sa source. Si un animus ami est mis en jeu sur une figurine qui est déjà affectée par un autre animus ami, le nouvel animus remplace le précédent, qui prend immédiatement fin.

RÈGLES SPÉCIALES

Les warlocks et les warbeasts possèdent de nombreuses règles spéciales qui prennent le pas sur les règles de base.

Compétences : Toujours actives, les compétences s'appliquent à chaque fois qu'une situation de jeu nécessite leur utilisation.

Attaques Spéciales (★Attaques): Au lieu d'effectuer normalement ses attaques lors de son action de combat, une figurine peut effectuer une unique attaque spéciale. Une figurine n'a pas besoin de dépenser de points de furie ou d'être contrainte pour effectuer une attaque spéciale. Une figurine ne peut normalement effectuer qu'une seule attaque spéciale par activation.

Pouvoir : Un pouvoir peut être utilisé gratuitement une fois par partie, à n'importe quel moment de l'activation du warlock.

ORIENTATION

L'orientation d'une figurine est la direction dans laquelle sa tête est orientée. L'arc de 180° centré sur la direction dans laquelle la tête est orientée définit l'arc avant (ou frontal) de la figurine ; l'arc opposé est son arc arrière (ou dorsal). Une figurine trace les *lignes de vue* et effectue ses attaques dans son arc avant. Une figurine est située dans l'arc avant d'une autre figurine si une partie quelconque de son socle se trouve dans l'arc avant.



EFFETS DU TERRAIN

Le **Terrain Dégagé** peut être franchi sans pénalité.

Le **Terrain Difficile** ralentit la figurine qui ne peut s'y déplacer que d'1/2 pouce pour chaque pouce de mouvement normal.

Le **Terrain Infranchissable** interdit tout mouvement.

Un **obstacle linéaire** a une hauteur maximale de 1 pouce et une largeur de moins de 1 pouce. Il peut être franchi sans pénalité à condition que la figurine dispose de suffisamment de mouvement pour faire passer la totalité de son socle de l'autre côté de l'obstacle. Si cela n'est pas possible, la figurine doit s'arrêter devant l'obstacle. Une figurine qui court ou charge ne peut pas franchir un obstacle linéaire.

Une **obstruction** est un élément de terrain de plus de 1 pouce de hauteur. Traitez les obstructions comme des terrains infranchissables.

Dissimulation et Couvert : Une figurine située à 1 pouce ou moins d'un élément de décor qui masque une portion quelconque de son socle à la vue d'un attaquant bénéficie d'un bonus contre les attaques magiques et à distance, qui est de +2 DEF pour la dissimulation ou de +4 DEF pour le couvert. Elle ne peut bénéficier que d'un seul de ces bonus à la fois. La dissimulation est fournie par les éléments de décor qui n'arrêteraient pas une attaque, comme une petite clôture ou un buisson. Le couvert est fourni par les éléments de décor qui arrêteraient une attaque, comme un mur de briques ou un gros rocher. Décidez de la nature de chaque élément de décor lorsque vous mettez en place la table.

LIGNE DE VUE

Une figurine dispose d'une ligne de vue (LDV) sur une autre figurine si elle peut tracer une ligne droite partant du centre de son socle à hauteur de la tête dans son arc avant, et arrivant à n'importe quelle partie de l'autre figurine, socle inclus. Une ligne de vue ne peut pas

être tracée à travers un élément de décor qui masque complètement l'autre figurine. Une figurine dont le socle est traversé par au moins une ligne tracée entre un attaquant et sa cible est une figurine faisant interférence. Une ligne de vue ne peut pas être tracée au travers du socle d'une figurine faisant interférence vers des figurines disposant de socles de taille égale ou plus petite.

TESTS DE COMMANDEMENT

Une figurine doit parfois effectuer un *test de commandement*. Lancez 2d6 et comparez le résultat à la caractéristique de CMD de la figurine. Si le résultat est inférieur ou égal au CMD de la figurine, le test réussit. Si une warbeast se trouve à *portée de commandement* d'un warlock ami, elle peut utiliser la caractéristique de CMD du warlock au lieu de la sienne pour le test. La portée de commandement d'un warlock est égale à sa caractéristique de CMD en pouces.

RÈGLES NON EMPLOYÉES

Certaines règles avancées ne sont pas employées dans les Règles Introductives. Ignorez toute référence aux règles suivantes sur les cartes des figurines : attaques de dos, effets de nuée, attaques de corps-à-corps ou à distance combinées, fuite, forêts, ordres, marqueurs d'âmes, et toute prise spéciale non explicitée dans le présent document.

TRADUCTION

IGOR KAZMIERSKI

MISE EN PAGE

DARK

