

{fiche de caractéristiques page 1}

Nom

Coût

Faction ou factions

Symbole d'extension

Symbole de rareté

Numéro de collection

Symbole ou symboles de faction

Nom

Valeur de commandement : (Commandants uniquement) Ajoutez aux jets de moral.

Coût : Les créatures plus puissantes ont des coûts en points plus élevés.

Niveau : Ajoutez aux jets de sauvegarde.

Dessin

Vitesse : Déplacement en nombre de cases.

CA : Classe d'armure. Vos adversaires doivent faire un résultat supérieur ou égal à ce nombre sur leurs jets d'attaque pour toucher cette créature.

PV : Points de vie. Une créature est détruite quand son total de points de vie tombe à 0.

Attaque au corps à corps : Ajoutez cette valeur au jet de dé quand vous attaquez. Vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal à la CA de l'ennemi pour le toucher. Si vous touchez, infligez les dégâts indiqués entre parenthèses. Plusieurs valeurs d'attaque au corps à corps indiquent la possibilité d'attaquer plusieurs fois.

Attaque à distance : (le cas échéant) Similaire à l'attaque au corps à corps, mais pour les attaques à distance. La portée est illimitée, sauf indication du contraire.

Type : Le genre de créature. Certains types ont des capacités spéciales.

Effet de commandement : (Commandants uniquement) Accorde un avantage aux proches situés à moins de 6 cases.

Capacités spéciales : (le cas échéant) Forces et faiblesses spécifiques. Si elle est suivie d'une case (), vous ne pouvez utiliser cette capacité spéciale qu'une fois par case. Voir le glossaire dans ce livret pour des descriptions détaillées.

Sorts : (le cas échéant) N'utilisez les sorts qu'une fois par case. Voir le glossaire dans ce livret pour des descriptions détaillées.

Symbole d'extension/Numéro de collection

Symbole de rareté : = commune, = inhabituelle, = rare.

Utilisez le verso de cette carte pour le jeu de rôle de D&D®, pas pour le jeu d'escarmouches.

U.S.A, Canada, Asie, Pacifique & Amérique latine :

Wizards of the Coast, Inc.

P.O. Box 707,

Renton, WA 98057-0707,

U.S.A.

1-800-324-6496 (à l'intérieur des États-unis.)

1-206-624-0933 (à l'extérieur des États-unis.)

custserv@wizards.com

Royaume-Uni, Eire & Afrique du Sud :

Wizards of the Coast

Consumer Affairs

PO Box 43

Caswell Way

Newport

NP19 4YD

GREAT BRITAIN

Tél : + 800 22 427276

Autres pays européens :

Wizards of the Coast

p/a Hasbro Belgium

't Hofveld 6D

B-1702 Groot-Bijgaarden

BELGIQUE

+32 70/233.277

custserv@hasbro.co.uk

Des questions ?

Dungeons & Dragons Miniatures

Règles du jeu de figurines à collectionner

Composants du Jeu de découverte

Fiche de résumé des règles

12 figurines en plastique prépeintes

12 fiches de caractéristique, une pour chaque figurine

Grille de combat (tapis de jeu)

8 plaques de terrain (2 plaques de rassemblement, 6 plaques d'élément de terrain)

Livret de règles

Marqueurs de dégâts

Dé à 20 faces (1d20)

Liste des figurines de l'extension *Aberrations*TM

Générique

Conception du jeu : Rob Heinsoo (direction), Skaff Elias, Jonathan Tweet, Rob Watkins

Développement du jeu : Michael Donais (direction), Richard Baker, David Eckelberry, Andrew J. Finch, Rob Heinsoo, Mons Johnson, Devin Low, Matt Place, Rob Watkins
Livret de règles : Rob Heinsoo et Bill Slavicsek
Secrétariat de rédaction : Jennifer Clarke Wilkes
Assistant spécial : Guy Fullerton
Direction artistique — Sculptures : Stacy Longstreet
Direction artistique — Impression : Mari Kolkowsky
Illustration de la boîte : Wayne Reynolds
Conception des figurines : Darren Bader, Dave Dorman, Trevor Hairsine, Des Hanley, Hugh Jamieson, Raven Mimura, Jim Nelson, Steve Prescott, Greg Staples, Arnie Swekel, Stephen Tappin, Richard Wright
Peinture des figurines : Eve Forward-Rollins, Alison Friend, Mike McVey, Dylan S., Jason Soles
Conception graphique : Mari Kolkowsky, Mia Brooks, Chris Hanis
Spécialiste de la production graphique : Chris Hanis
Cartographie : Jason Engle, Todd Gamble, Rob Lazzaretti
Gestion de la conception des figurines : Jonathan Tweet
Direction R&D jeux de rôles : Bill Slavicsek
Production : Chas DeLong et Linae Foster
Ingénieurs de projet, HFE : Sampson He et Yenvik Zhong
Premiers testeurs : Michael Fehlauer, Brodie Hodges, Stephen Radney-MacFarland, Brad Street, Chris Toepker, Jason Uttecht, Michael J. Y. Wood
Traduction française : Bruno Billion, Pierre-François Périquet et Jérôme Mioso

Basé sur les règles originales du jeu DUNGEONS & DRAGONS® créé par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur le nouveau jeu DUNGEONS & DRAGONS conçu par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.
Ce produit utilise des règles mises à jour de la version v.3.5.
Ce produit de jeu WIZARDS OF THE COAST® ne contient aucun élément Open Game.
Aucune partie de ce jeu ne peut être reproduit sous aucune forme que ce soit sans une autorisation écrite.

Pour en savoir plus sur les licences Open Gaming et Système d20 System, visitez www.wizards.com/d20.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, Wizards of the Coast, et leurs logos respectifs sont des marques de Wizards of the Coast, Inc., aux États-Unis et dans d'autres pays.

Toutes les personnalités, les noms de personnalités de Wizards, ainsi que leurs apparences distinctives sont des marques de Wizards of the Coast, Inc.

Distribué par des distributeurs régionaux dans les magasins spécialisés en bandes dessinées, en jouets et en jeux aux États-Unis et au Canada. Distribué en librairie aux États-Unis par Holtzbrinck Publishing. Distribué en librairie au Canada par Fenn Ltd.

Distribué internationalement par Wizards of the Coast, Inc. et des distributeurs régionaux.

Cet ouvrage est protégé par les lois du copyright des États-unis d'Amérique. Toute reproduction ou utilisation non autorisée d'éléments ou d'illustrations contenues dans ce produit est interdite sans autorisation écrite de Wizards of the Coast, Inc.

Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute similitude avec des personnes, des organisations, des lieux ou des événements est une pure coïncidence.

Imprimé en Chine.

©2004 Wizards of the Coast, Inc.

Première édition : Octobre 2004

Visitez notre site Internet www.wizards.com/miniatures

Dungeons & Dragons Miniatures
Jeu de figurines à collectionner

Table des matières

Introduction	3
Règles d'escarmouche	3
Comment gagner	3
Créatures	3
Comment lire une fiche de caractéristiques	4
Construire un groupe de guerriers	6
Factions	6
Construction du groupe de guerriers	6
Mise en place	7
Initiative du terrain	7
Rassembler votre groupe de guerriers	7
Règles d'escarmouche de base	8
Rounds	8
Jet d'initiative	8
Phases	8
Activer les créatures	8
Commandement	9
Commandement et déplacement	10
Commandement et moral	11
Effets de commandement	11
Quand les commandants ne peuvent pas commander	11
Déplacement	11
Attaques et dégâts	12
Attaques au corps à corps	12
Table des matières	
Attaques à distance	15
Attaques multiples	17
Modificateurs d'attaque	17
Jets de sauvegarde	17
Moral	19
Jet de moral	19
Déroute	19
Ralliement	20
Sorts	20
Lire les descriptions des sorts	20
Capacités spéciales	22
Terrain	22
Pierre de sang	22
Terrain difficile	23
Cercle sacré	23
Pierres acérées	24

Statues	24
Murs	25
Scénarios et variantes	26
Scénario standard.....	26
Scénario d'assaut rapide	26
Scénario prêt à jouer	26
Glossaire	28

Introduction

Imaginez-vous dans le rôle du commandant d'un groupe de héros et de créatures. Vous choisissez votre faction. Vous sélectionnez vos troupes. Vous donnez les ordres. Et c'est à vous de montrer votre audace devant l'adversaire.

Préfèrerez-vous dépendre de la ténacité des nains et des croisés, de la rapidité au combat des elfes agiles, les ruses des hobgobelins en armure de fer ou de la charge mortelle des orques et de leurs monstrueux alliés ? Chaque faction a quelque chose de différent à offrir à votre armée toujours en expansion. Ces règles d'escarmouche vous proposent des combinaisons illimitées de créatures, de héros et de tactiques qui aideront tout stratège compétent à relever tous les défis et à remporter la victoire.

Trois manières différentes de jouer

Utilisez les **figurines DUNGEONS & DRAGONS** :

- En jouant à l'aide des règles d'escarmouche détaillées dans ce livret. Vous pouvez même participer à des tournois homologués et gagner des récompenses.
- Pour représenter les personnages et les monstres du jeu de rôles DUNGEONS & DRAGONS®. Ces figurines officielles sont conçues pour être utilisées avec tous les produits de jeu de rôles D&D®.
- Pour collectionner les personnages fantastiques de D&D des flagelleurs mentaux aux elfes, en passant par les dragons et bien d'autres créatures.

Les **boosters** (recharges) de **figurines D&D**, vendus séparément, vous fournissent d'autres figurines à utiliser en jeu ou pendant vos parties de jeu de rôles.

Règles d'escarmouche

Utilisez ces règles pour orchestrer des combats de **figurines D&D** de compétition (aussi appelés escarmouches).

Comment gagner

Dans une escarmouche, deux **groupes de guerriers** s'affrontent. Vous gagnez en éliminant toutes les créatures ennemies.

Créatures

Chaque figurine (généralement appelée « créature ») représente un personnage ou une créature d'un des mondes du jeu D&D. Chaque créature a une **fiche de caractéristiques** qui détaille toutes ses caractéristiques de jeu pour les règles d'escarmouche. (Le verso de la fiche de caractéristiques détaille ses caractéristiques pour le jeu de rôles D&D.) On peut trouver aussi des renseignements sur la créature sous le socle de la figurine.

Comment lire une fiche de caractéristiques

Étudiez la fiche de caractéristique reproduite ci-dessous. Pour les règles d'escarmouche, nous n'allons nous concentrer que sur le côté consacré au jeu de combat de figurines.

Symbole de faction
Nom
Valeur de commandement
Coût
Commandant
Effet de commandement (le cas échéant)
Capacités spéciales (le cas échéant)
Sorts (le cas échéant)
Nom
Copyright
Coût
Faction
Symbole d'extension
Symbole de rareté
Caractéristiques
Symbole d'extension/Numéro de collection/
Symbole de rareté
Numéro de collection

Nom

Comparez le nom indiqué sur chaque fiche de caractéristiques à celui du socle de la figurine, en vous aidant du dessin.

Valeur de commandement

Certaines créatures sont des **commandants** qui peuvent influencer d'autres créatures. Les commandants sont les seuls à avoir une valeur de commandement. Plus cette valeur est élevée, plus votre groupe de guerriers a un moral et une initiative élevés.

Symbole de faction

Votre groupe de guerriers appartient à une faction spécifique : loyal bon (LG), chaotique bon (CG), loyal mauvais (LE) ou chaotique mauvais (CE). Chaque fiche de caractéristiques a un symbole qui indique pour quelle(s) faction(s) la créature peut combattre.

Deux factions : Quelques créatures peuvent combattre pour deux factions différentes, et peuvent donc être ajoutées à des groupes de guerriers appartenant à n'importe laquelle des deux. Les fiches de caractéristiques de ces créatures ont les symboles des deux factions.

Toute faction : Certaines créatures peuvent combattre pour la faction de leur choix. Elles peuvent donc s'ajouter à n'importe quel groupe de guerriers. Les fiches de caractéristiques de ces créatures ont les symboles des quatre factions.

Coût

Le coût est le nombre de points que vous devez payer pour ajouter une créature à votre groupe de guerriers.

Caractéristiques

Les caractéristiques sont les informations de combat de base de la créature.

Niveau : Plus le niveau d'une créature est élevé, plus elle est puissante. Vous ajoutez le niveau d'une créature au jet de dé quand vous faites un **jet de sauvegarde** pour éviter les effets d'un sort ou pour résister à prendre la fuite quand votre créature est gravement blessée.

Vitesse : Le nombre de cases sur lesquelles la créature peut se déplacer. Une créature qui n'attaque pas et qui ne lance pas de sort peut faire un déplacement du double de sa vitesse au maximum.

CA (Classe d'armure) : Tout jet d'attaque supérieur ou égal à cette valeur touche et inflige des dégâts à la créature.

PV (Points de vie) : Quand le total de points de vie d'une créature est réduit à 0, la créature est détruite et retirée de la grille de combat.

Attaque au corps à corps : Quand vous attaquez des créatures ennemies situées sur des cases **adjacentes** (y compris en diagonale), utilisez la valeur d'attaque au corps à corps. Ajoutez la valeur indiquée à l'extérieur des parenthèses au jet d'1d20 (un dé à 20 faces). Si le résultat est supérieur ou égal à la CA de l'ennemi, l'attaque au corps à corps réussit. La valeur indiquée entre parenthèses indique la quantité de dégâts infligés par la créature lors d'une attaque au corps à corps réussie.

Certaines créatures peuvent faire plus d'une attaque au corps à corps. Leurs valeurs d'attaque sont séparées par une barre oblique (/). Dans la plupart des cas, chaque attaque inflige la même quantité de dégâts. Si des attaques différentes infligent des dégâts différents, les valeurs de dégâts sont listées dans le même ordre que les valeurs d'attaque, et elles aussi séparées par une barre oblique.

Attaque à distance : Utilisez cette valeur pour attaquer les ennemis qui sont dans le **champ de vision** de la créature (généralement à plus d'une case de distance). Autrement, son fonctionnement est similaire à celui de l'attaque au corps à corps. La plupart des créatures n'ont pas d'attaque à distance.

Type : Le genre de créature. Tous les types de créature sont indiqués dans le glossaire. Cette ligne peut être composée de plusieurs mots qui définissent la créature plus en détails pour certains effets de jeu. Parfois, le type d'une créature est accompagné de caractéristiques qui sont importantes en jeu, et certaines capacités spéciales ou sorts n'affectent que certains types de créature.

Si la créature est Très petite, Petite, Grande ou Très grande, c'est aussi là que vous trouverez ce renseignement. Une créature qui n'a pas de taille précisée est de taille Moyenne.

Effet de commandement

Les commandants accordent des bonus spéciaux aux **proches** situés à moins de 6 cases. Parfois, un effet de commandement affecte les créatures ennemies à la place.

Capacités spéciales

Parmi elles, on trouve les attaques, les résistances et les faiblesses spécifiques à la créature (le cas échéant). Quand une capacité spéciale contredit une règle générale, c'est la capacité qui l'emporte.

Certaines capacités spéciales ne peuvent être utilisées qu'un nombre limité de fois. Ceci est indiqué par des cases (), une pour chaque utilisation.

Sorts

Certaines créatures peuvent lancer des sorts. La plupart des sorts ne peuvent être utilisés qu'un nombre limité de fois. Ceci est indiqué par des cases (), une pour chaque utilisation.

Symbole d'extension/numéro de collection/Rareté

Le symbole vous indique à quelle extension la figurine appartient, comme par exemple, *Aberrations*TM (représenté par une griffe). Le numéro de collection indique la position de la figurine, ainsi que le nombre total de figurines dans l'extension. Le symbole de rareté vous indique si la figurine est commune , inhabituelle ou rare .

Construire un groupe de guerriers

Quand vous construisez un groupe de guerriers, choisissez d'abord une faction, puis sélectionnez des figurines qui correspondent à cette faction.

Factions

Chaque fiche de caractéristiques de créature a un symbole de faction qui indique pour laquelle des quatre factions la créature peut combattre.

Loyal bon

Les créatures de cette faction sont dévouées à la vérité, la loi et la justice. Les créatures d'alignement loyal bon ont généralement une bonne armure, des commandants exceptionnels et un moral élevé. Ils ont aussi de puissants guérisseurs.

Chaotique bon

Cette faction mélange un grand cœur et un esprit libre. Les créatures d'alignement chaotique bon sont généralement mobiles et disposent d'attaques à distance puissantes, que ce soit avec des flèches ou des sorts.

Loyal mauvais

Cette faction s'intéresse à la tradition et à la loyauté, mais elle ne respecte ni la liberté, ni la dignité, ni la vie. Les créatures d'alignement loyal mauvais ont généralement une bonne armure et de bons commandants. Elles se spécialisent au combat au corps à corps.

Chaotique mauvais

Cette faction est motivée par l'avidité, la haine et la passion de la destruction. Les créatures d'alignement chaotique mauvais se déplacent généralement rapidement et violemment.

Construction du groupe de guerriers

Utilisez les règles suivantes pour construire un groupe de guerriers.

Limite de 100 points : Vous pouvez dépenser un maximum de 100 points pour construire votre groupe de guerriers. Le coût en points de chaque créature est indiqué sur son socle et dans le coin supérieur droit de sa fiche de caractéristiques.

Faction : Votre groupe de guerriers ne peut inclure que des créatures ayant votre symbole de faction. Certaines créatures ont les symboles de plus d'une faction.

Limite de douze créatures : Vous ne pouvez pas avoir plus de douze créatures dans votre groupe de guerriers.

Coût maximum : Vous ne pouvez pas y inclure une créature qui coûte plus de 70 points.

Commandant : Au moins une de vos créatures devrait avoir une valeur de commandement. Sans commandant, vos créatures se déplacent lentement et sont plus à même de prendre la fuite quand elles sont gravement blessées.

Plaques de terrain : Chaque joueur apporte quatre **plaques de terrain** sur le lieu de l'escarmouche. L'une d'entre elles doit être une **plaque de rassemblement** (les mots « Assembly Tile » sont imprimés dans un coin). Les trois plaques restantes sont des **plaques d'élément de terrain**. Les deux joueurs ne peuvent pas choisir les mêmes plaques de terrain. (Dans une escarmouche opposant au moins trois joueurs, vous n'utilisez que deux de vos plaques d'élément de terrain.) Voir Terrain à la page 22 pour plus de détails sur les effets des différents types de terrain.

Bases de construction de groupe de guerriers

- Total de 100 points
- Toutes les créatures appartiennent à la faction
- Un maximum de 12 créatures
- Aucune créature de plus de 70 points
- 1 plaque d'assemblage, 3 plaques d'élément de terrain, toutes différentes

Étiquette de la construction du groupe

Construisez votre groupe de guerriers en secret à l'aide des fiches de caractéristiques. Ne révélez pas encore quelles créatures vous allez utiliser ; préparez simplement votre pile de fiches.

Vous ne révélez votre groupe de guerriers qu'au début de la mise en place, décrite à la page suivante.

Mise en place

Le Jeu de découverte contient une **grille de combat**, une grille de cases de 1 pouce de côté superposée sur une carte de donjon.

Étalez la grille de combat sur la table. Les joueurs s'installent autour de la table, près de leur zone de départ. Dans une partie à deux, les joueurs s'installent aux coins opposés. Dans une partie à quatre, chaque joueur commence dans un coin. (Dans une partie à trois, un joueur commence au centre du côté le plus long de la grille de combat ; les deux autres commencent dans chaque coin du côté long opposé.)

Bords de la grille de combat : La bordure de la grille de combat représente des murs infranchissables. Les seuls moyens d'en sortir sont les cases marquées « Sortie » sur les

plaques de rassemblement. Les créatures en déroute sont les seules à pouvoir quitter la grille de combat.

Initiative du terrain

Les joueurs révèlent leurs groupes de guerriers. Chacun lance ensuite 1d20 pour **l'initiative du terrain**, en ajoutant la valeur de commandement de son meilleur commandant au résultat.

Le joueur avec le résultat le plus élevé choisit quel joueur mettra ses figurines en place le premier. Le joueur ainsi choisi place sa plaque de rassemblement sur sa zone de départ. Puis le joueur situé à sa gauche fait de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leur plaque de rassemblement.

Deux ou trois plaques d'élément de terrain : Dans une escarmouche à deux joueurs, vous utilisez vos trois plaques d'élément de terrain. Dans une escarmouche à trois ou quatre joueurs, vous n'utilisez que deux de vos plaques d'élément de terrain.

Placer les plaques de terrain

Vous devez d'abord placer la plaque de rassemblement. Si votre zone de départ est un coin, les **cinq cases de sortie** doivent correspondre aux cinq cases de sortie de la zone de départ. (Dans une partie à trois joueurs, si votre zone de départ est sur un côté, vos cases de sortie sont les trois cases de sortie de la plaque de rassemblement qui correspondent à la bordure de la grille de combat.)

Chacun de vous place ses plaques de terrain dans l'ordre indiqué, l'un après l'autre, jusqu'à ce que vous n'avez plus de plaques ou qu'il n'y ait plus de place pour un certain type de plaque de terrain sur la grille de combat.

Les murs de plaques différentes ne peuvent pas se toucher : Les murs bordant les plaques de terrain ne peuvent pas toucher les murs bordant les autres plaques, même diagonalement.

Les murs des plaques peuvent toucher la bordure : Les murs bordant les plaques de terrain peuvent toucher les murs en bordure de la grille de combat.

Pas d'espace étroit : Les espaces entre chaque mur doivent être larges d'au moins 2 cases pour que les Grandes créatures puissent se déplacer entre eux.

Pas de superposition : Vous ne pouvez jamais superposer des plaques de terrain.

Mise en place

1. Initiative du terrain : 1d20 + meilleure valeur de commandement. Le joueur qui a le résultat le plus élevé choisit qui met en place en premier.

2. En commençant par le joueur choisi, les joueurs placent chacun une plaque de rassemblement sur une zone de départ.

3. En commençant par le joueur choisi, les joueurs placent ensuite les plaques d'élément de terrain chacun leur tour. Laissez un espace d'au moins 2 cases entre les murs des plaques.

4. En commençant par le joueur choisi, les joueurs placent leurs groupes de guerriers sur leur plaque de rassemblement.

Rassembler votre groupe de guerriers

Une fois que toutes les plaques sont placées, le joueur qui a placé en premier sa plaque de terrain met son groupe de guerriers en place sur sa plaque de rassemblement. Puis le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les groupes de guerriers aient été mis en jeu.

Placez chaque créature pour qu'elle occupe des cases où il n'y a ni murs, ni statues. (Mettre une créature en place sur un terrain difficile ne pose pas de problème.) Placez les créatures qui prennent plus d'une case entièrement sur la plaque de rassemblement.

Règles d'escarmouche de base

Une fois que vous avez choisi votre groupe de guerriers et mis en place la grille de combat, vous et vos adversaires activez les créatures de vos groupes de guerriers tour à tour. **Vous gagnez en détruisant ou en provoquant la déroute de toutes les créatures ennemies.** (Les autres scénarios et conditions de victoire commencent à la page 26.)

Déroulement d'un round

1. Initiative du terrain : 1d20 + meilleure valeur de commandement. Le joueur qui a le résultat le plus élevé choisit qui commence.
2. Premier joueur : Activez 2 créatures, l'une après l'autre.
3. Joueur suivant : Activez 2 créatures, l'une après l'autre. Puis le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite.
4. Premier joueur : Activez 2 créatures supplémentaires (pas celles qui ont déjà été activées ce round-ci).
5. Joueur suivant : Activez 2 créatures supplémentaires (pas celles qui ont déjà été activées ce round-ci).
Puis le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite.
6. Quand toutes les créatures ont été activées une fois, le round se termine. Recommencez l'étape 1.

Rounds

Une escarmouche se joue en plusieurs **rounds**. Commencez le round avec un **jet d'initiative**. À chaque round, les joueurs jouent des **phases** l'une après l'autre. À chaque phase, vous **activez** deux créatures dans votre groupe de guerriers ; une créature effectue toutes ses actions, puis la deuxième fait de même. (Vous ne pouvez activer chaque créature qu'une seule fois pendant un round.)

Le round se termine quand vous avez activé toutes vos créatures une fois. (Parfois, un joueur a plus de créature que son adversaire et il active plusieurs créatures d'un seul coup à la fin du round.) Puis un nouveau round commence.

Jet d'initiative

Pour faire un jet d'initiative, lancez 1d20 et ajoutez au résultat la valeur de commandement la plus élevée des commandants **agissants** dans votre groupe de guerriers.

Le joueur avec le résultat d'initiative le plus élevé choisit qui commence le round. Le jeu tourne autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur. (Parfois, vous voudrez commencer en premier ; d'autres, il est plus intéressant de voir ce que préparent vos adversaires avant d'impliquer vos forces.)

Si au moins deux joueurs sont à égalité dans leur jet d'initiative, le joueur qui a la valeur de commandement la plus élevée l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs impliqués relancent le dé.

Phases

Le premier joueur termine une phase en **activant** deux créatures dans son groupe de guerriers. (Faites pivoter une créature pour indiquer qu'elle a été activée.)

Tout le monde termine ses phases dans l'ordre du jeu jusqu'à ce que toutes les créatures aient été activées. Les actions se déroulant pendant l'activation d'une créature spécifiques sont considérées comme se déroulant pendant le **tour** de cette créature.

Activer les créatures

Pendant chaque phase du round, vous activez deux créatures, l'une après l'autre. (Si vous avez un nombre impair de créatures dans votre groupe de guerriers, vous n'aurez qu'une créature à activer pendant votre dernière phase.)

Une créature activée peut effectuer une des actions suivantes :

- Se déplacer d'un maximum de cases égal à sa vitesse et faire une attaque, ou faire une attaque et se déplacer ; **ou**
- Se déplacer au maximum du double de sa vitesse ; **ou**
- Ne pas se déplacer et faire toutes ses attaques si elle en a plusieurs ; **ou**
- Charger.

À la place d'attaquer, une créature peut lancer un sort ou utiliser une capacité spéciale qui remplace les attaques comme Renvoi des morts-vivants.

Se déplacer et attaquer une fois

Une créature qui se déplace d'un nombre de cases égal au maximum à sa vitesse peut attaquer ou faire quelque chose qui remplace les attaques.

Elle peut se déplacer en premier et ensuite attaquer, ou attaquer avant de se déplacer.

Pas d'attaques multiples : Les créatures qui se déplacent pendant leur tour ne peuvent pas attaquer plus d'une fois. Si une créature qui se déplace a plus d'une attaque indiquée sur sa fiche de caractéristiques, et que les attaques infligent différentes quantités de dégâts, elle choisit quelle attaque elle utilise. Elle ne peut pas utiliser le bonus d'une attaque et les dégâts d'une autre.

Vitesse 2 si hors commandement : Les créatures qui sont **hors commandement** quand elles commencent leur tour ont une vitesse réduite à 2 (voir à la page 10).

Se déplacer au double de sa vitesse au maximum

Une créature qui n'attaque pas (ou qui ne fait rien qui remplace des attaques) peut se déplacer d'un nombre de cases maximum égal au double de sa vitesse pendant un tour. Donc, une créature qui est hors commandement peut se déplacer d'un maximum de 4 cases si elle n'attaque pas (voir à la page 10).

Ne pas se déplacer et faire des attaques multiples

Si une créature ne se déplace pas pendant son tour, elle peut faire des attaques au corps à corps ou à distance multiples si elle le peut.

Toutes ses attaques doivent être du même type (corps à corps ou distance).

Une créature avec des attaques multiples peut faire une de ses attaques et se déplacer d'un nombre de cases égal au maximum à sa vitesse à la place de faire les autres attaques. Voir Attaques multiples à la page 17.

La plupart des créatures n'ont qu'une attaque par tour. Voir Attaques et dégâts à partir de la page 12.

Charger

Une créature peut charger l'ennemi le plus proche dans son champ de vision, selon certaines conditions. Voir Charger à la page 14.

Commandement

Quand vous activez une créature, déterminez d'abord si elle est **sous commandement** ou non.

Une créature est sous commandement si elle obéit à l'une des conditions suivantes :

- Elle est à moins de 6 cases d'un des commandants de son groupe de guerriers ; **ou**
- Elle a un des commandants de son groupe de guerriers dans son champ de vision ; **ou**
- C'est un commandant.

Si la créature n'obéit à aucune de ces conditions, elle est **hors commandement**. Les créatures qui sont hors commandement ont une vitesse limitée à 2 à moins qu'elle puisse foncer sur l'ennemi le plus proche (voir Commandement et déplacement à la page 10).

D'autres situations peuvent empêcher une créature d'être mise sous commandement (Voir Quand les commandants ne peuvent pas commander à la page 11).

Quand il y a des murs, vous devez compter les cases en les contournant (pas en les traversant) pour voir si des commandants sont assez proches pour influencer les créatures de leur groupe (voir Murs à la 25).

{diagram page 9}

paladin

Portée de commandement

nain

halfelin

moine

guerrier

champ de vision

champ de vision

bloqué

OK

Un commandant peut commander aux proches qu'il voit ou qui se trouvent à moins de 6 cases.

Le paladin peut commander au nain et au guerrier, mais pas à l'halfelin ou au moine.

{end of diagram page 9}

Commandement et déplacement

Une créature qui commence son tour sous commandement peut se déplacer en utilisant sa vitesse normale, à moins que cette créature soit en **déroute** (voir à la page 19).

Vitesse 2 si hors commandement : Une créature qui commence son tour hors commandement a une vitesse de 2. Cependant, si un ennemi est assez proche, foncer sur lui est une option.

Foncer : Une créature qui commence son tour hors commandement peut **foncer** sur l'ennemi le plus proche situé dans son champ de vision s'il peut atteindre cet ennemi pendant son tour. Elle se déplace au double de sa vitesse imprimée au maximum et peut prendre n'importe quel chemin, même s'il contourne un obstacle, tant qu'elle termine son déplacement sur une case adjacente à l'ennemi.

Foncer et attaquer : Une créature qui fonce doit attaquer la créature sur laquelle elle a foncé si elle s'est déplacée du nombre de cases équivalent à sa vitesse imprimée au maximum. Elle peut charger si elle obéit aux conditions appropriées ; voir Charger à la page 14.

Une créature qui fonce ne peut pas se déplacer après avoir attaqué ; son déplacement ne peut avoir lieu qu'avant l'attaque. Elle ne peut pas attaquer une créature, la détruire, puis foncer sur une autre. Elle ne peut pas foncer sur un ennemi différent une fois qu'elle a commencé son déplacement.

{diagrams page 10}

Murs et distance

orque

nain

paladin (commandant)

Quand vous déterminez la distance pour le commandement, contournez les murs.

Comme pour le déplacement, ne tracez pas de diagonales aux coins des murs.

Déplacement hors commandement

nain

gnoll

archer

guerrier

Le gnoll est hors commandement, et donc sa vitesse est 2. Il pourrait se déplacer de 2 cases jusqu'au point A et attaquer le nain. Il pourrait se déplacer de 4 cases vers B pour s'éloigner de l'archer et du nain.

L'autre option serait de foncer sur le guerrier ou l'archer en se déplaçant de 7 cases au moins en direction de l'un de ces ennemis les plus proches. À pleine vitesse, le gnoll pourrait foncer sur un maximum de 12 cases en direction de l'ennemi le plus proche (et effectuer une attaque de charge si la voie était directe).

Si le gnoll avait commencé ce tour sous commandement, il pourrait se déplacer dans n'importe quelle direction, y compris pour s'éloigner de tous ses ennemis d'un maximum de 12 cases.

{end of diagrams page 10}

Se déplacer sous et hors commandement

Si une créature commence son tour sous commandement, elle se déplace comme si elle était sous commandement pendant tout son tour, même si elle finit par se déplacer dans une zone hors commandement. D'un autre côté, une créature qui commence son tour hors commandement se déplace comme si elle était hors commandement pendant tout son tour, même si elle devient sous commandement.

Les jets de moral et les effets de commandement, cependant, dépendent de si la créature est sous commandement ou non au moment de la vérification, et pas au début du tour.

Commandement et moral

Les commandants améliorent les jets de moral de toutes les créatures qui appartiennent au même groupe de guerriers (y compris eux-mêmes). Voir Moral à la page 19.

Effets de commandement

La plupart des commandants donnent un avantage à leurs **proches**, c'est à dire, les créatures du groupe de guerriers qui ne sont pas des commandants. Pour acquérir l'avantage d'un effet de commandement, les proches doivent :

- être sous le commandement de ce commandant ; **et**
- à moins de 6 cases de ce commandant.

Effets de commandement multiples : Une créature peut subir plusieurs effets de commandement en même temps, mais les bonus à une même caractéristique en provenance de différents commandants ne s'ajoutent pas.

Effets de commandement hostiles : Quelques effets de commandement n'affectent que les ennemis. Ils ont aussi une portée de 6 cases, mais affectent *tous* les ennemis (même les commandants et les créatures Difficiles) à portée. Comme pour les bonus, les pénalités d'effets de commandement multiples ne s'ajoutent pas.

Quand les commandants ne peuvent pas commander

Un commandant qui est en **déroute**, **étourdi** ou **sans défense** ne peut pas avoir de créature sous son commandement — pas même lui-même. Son effet de commandement ne fonctionne pas non plus dans ces circonstances, **et il n'ajoute pas sa valeur de commandement aux jets d'initiative**. Cependant, ce commandant peut encore ajouter sa propre valeur de commandement à ses jets de moral.

Déplacement

Pendant son tour, une créature peut se déplacer d'un nombre de cases égal au maximum à sa vitesse et attaquer, ou attaquer et se déplacer au maximum de sa vitesse. Elle peut aussi décider de ne pas attaquer et de se déplacer d'un nombre de cases égal au double de sa vitesse au maximum.

Vitesse 2 si hors commandement : Une créature qui est hors commandement a une vitesse de 2 à moins qu'elle ne fonce sur l'ennemi le plus proche qui se trouve dans son champ de vision ce tour-ci (voir Commandement et déplacement à la page 10).

Diagonales : Quand vous vous déplacez ou que vous comptez des cases en diagonale, la première diagonale compte pour 1 case, la deuxième pour 2 cases, la troisième pour 1, et ainsi de suite, comme indiqué sur le diagramme de cette page. Comptez les diagonales paires comme 2 cases même si un déplacement non-diagonal a lieu entre temps.

Autres créatures : Une créature peut traverser un espace occupé par un allié, mais ne peut pas terminer son déplacement sur une case occupée, et ne peut pas charger en traversant cette case non plus. Une créature ne peut pas traverser un espace occupé par un ennemi. Passer près d'un ennemi pendant le déplacement provoque généralement une attaque gratuite pour cet ennemi ; voir Attaques d'opportunités à la page 14.

{diagram page 11}

Diagonales
guerrier
orque
gnoll

Le gnoll, avec une vitesse de 6, peut se déplacer de 4 cases en diagonale (comptées comme 6 cases de déplacement) et ensuite attaquer le guerrier.

{end of diagram page 11}

Terrain : Le terrain difficile, les espaces étroits et les statues ralentissent le déplacement à la moitié de sa valeur normale. Les murs bloquent le déplacement. Voir Terrain à la page 22 pour plus de détails.

1 case minimum : Une créature peut toujours utiliser son tour pour se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction, même en diagonale, quel que soit le nombre de cases qu'elle représente. Cette règle ne permet pas à une créature de traverser un terrain infranchissable ou se de déplacer quand aucun déplacement n'est autorisé, comme, par exemple, quand elle est paralysée.

Attaques et dégâts

Toutes les créatures peuvent attaquer au corps à corps, mais seules certaines d'entre elles peuvent attaquer à distance. Ce chapitre détaille d'abord les attaques au corps à corps, puis explique en quoi les attaques à distance sont différentes.

Attaques au corps à corps

Pour attaquer au corps à corps, une créature doit être sur une case adjacente à l'ennemi qu'elle attaque. Ceci inclut une case adjacente par la diagonale.

Jets d'attaque

Quand une créature attaque, vous faites un jet d'attaque.

Attaquer

Lancez 1d20, ajoutez la valeur d'attaque de la créature et ajoutez tout modificateur qui s'applique (voir à la page 17 la liste des modificateurs d'attaque). Si le résultat d'un jet d'attaque est supérieur ou égal à la CA (Classe d'armure) de l'ennemi, l'attaque touche. La créature attaquante inflige ses dégâts du corps à corps, qui réduisent les points de vie de l'ennemi.

Un 20 naturel est un critique : Si vous faites un 20 naturel en faisant un jet d'attaque (un résultat de 20 au dé sans les modificateurs), l'attaque touche automatiquement, quelle que soit la CA du défenseur. De plus, c'est un **critique** et elle inflige le double des dégâts. Certaines créatures sont immunisées contre les critiques et elle ne subissent pas les doubles dégâts, mais un 20 naturel les touche automatiquement. Si une créature parvient à faire un critique sur un résultat inférieur à 20, il compte comme une réussite automatique.

Bonus aux dégâts : Certaines attaques ont un bonus aux dégâts, indiqué par un signe « + ». Par exemple l'attaque au corps à corps du Dragon Samourai inflige « 10 magie + 5 feu. » Le bonus aux dégâts n'est *pas* doublé sur un critique ou une attaque contre une créature sans défense.

Un 1 naturel est un échec automatique : Si vous faites un 1 naturel en faisant un jet d'attaque (un résultat de 1 au dé sans les modificateurs), l'attaque échoue automatiquement, quelle que soit la CA du défenseur.

Attaquer des créatures alliées : Une créature ne peut pas attaquer une créature alliée au corps à corps ou à distance. Cette restriction ne vous empêche pas de cibler ou d'affecter des créatures alliées avec des sorts ou des capacités — seulement les attaques.

Infliger des dégâts et perdre des points de vie

Les attaques qui réussissent infligent de dégâts qui réduisent les points de vie d'un ennemi. Utilisez les marqueurs fournis pour comptabiliser les dégâts.

Moitié des points de vie :

Quand les points de vie d'une créature descendent pour la première fois à la moitié de son total de départ ou moins, elle doit faire un jet de moral pour éviter de prendre la fuite. Voir Moral à la page 19 pour plus de détails.

0 points de vie : Quand les points de vie d'une créature descendent à 0 ou moins, elle est détruite et retirée de la grille de combat.

Menacer

Même quand une créature n'attaque pas, elle peut limiter les actions des ennemis adjacents. Une créature **agissante menace** toutes les cases qui lui sont adjacentes.

Effets de la menace : Une créature peut effectuer une **attaque d'opportunité** (voir à la page 14) contre une créature ennemie qui quitte une case qu'elle menace. Les ennemis ne peuvent pas lancer de sorts (autres que des sorts de **contact**) ou faire des attaques à distance tant qu'ils sont sur une case menacée par votre créature. En revanche, ils peuvent utiliser les capacités spéciales.

Abri : Si la créature menaçante ne peut pas voir la créature active ou si la créature active est à l'abri de la créature menaçante, ces restrictions ne s'appliquent pas : la créature située sur la case menacée peut se déplacer sans provoquer d'attaque d'opportunité, lancer des sorts et faire des attaques à distance.

Prise en tenaille

Quand elle attaque au corps à corps, une créature gagne un bonus de +2 au jet d'attaque si la créature qui est attaquée est sur une case menacée par un ennemi situé sur le côté ou le coin opposé.

Quand vous n'êtes pas sûr que deux créatures en prennent une en tenaille, tracez une ligne imaginaire reliant le centre des deux créatures. Si cette ligne traverse les bords opposés de l'espace du défenseur (y compris les coins de ces bords), ces deux créatures le prennent en tenaille.

Grosses créatures : Si une créature occupe plus d'une case, toutes les cases qu'elle occupe comptent pour la prise en tenaille.

Abri et combat au corps à corps

Il est plus difficile de toucher un ennemi qui est à l'abri. Si une créature ennemie est adjacente, mais dans un coin ou au bout d'un mur, le défenseur à **l'abri contre le corps à corps** et il obtient un bonus de +4 à sa CA.

{diagrams page 13}

Prise en tenaille

nain (étourdi)

guerrier

Halfelin +2

paladin +2

moine

orque

Ici, le paladin et le halfelin se donnent l'un l'autre un bonus de prise en tenaille. Le guerrier n'obtient pas de bonus parce que l'orque n'a pas d'autre ennemi situé du côté opposé. Le moine n'obtient pas le bonus non plus parce que le nain est étourdi (et donc, il ne menace pas la case sur laquelle l'orque se trouve).

Prise en tenaille, grandes créatures

nain +2

ogre
guerrier A +2
guerrier C
guerrier B +2

Le nain et le guerrier A prennent l'ogre en tenaille.
Le nain et le guerrier B aussi. Le guerrier C, en revanche, ne prend pas l'ogre en tenaille.
La ligne reliant son centre à celui du nain ne traverse pas les bords opposés de l'espace de l'ogre.

Abri contre le corps à corps

orque
nain
gnoll
guerrier

Au corps à corps, un défenseur a l'abri si toute ligne reliant l'espace de l'attaquant à celui du défenseur traverse un mur. Par exemple, l'orque est à l'abri du nain (et vice versa). La présence du gnoll, d'un autre côté, ne fournit pas à l'orque ou au guerrier un abri.

{end of diagrams page 13}

Grosses créatures : Quand une créature occupe plus d'une case, elle n'obtient pas l'abri contre le corps à corps si une des cases qu'elle occupe n'a pas l'abri contre le corps à corps.

Attaques d'opportunité

Si un ennemi quitte une case menacée par une créature, cette créature peut faire une attaque au corps à corps immédiate contre cet ennemi. C'est ce qu'on appelle une **attaque d'opportunité**.

Une fois par tour : Il n'y a pas de limite au nombre d'attaques d'opportunité qu'une créature peut faire pendant un round, mais elle ne peut en faire qu'une pendant le tour d'une créature donnée.

Temps : Une créature fait une attaque d'opportunité en réponse au déplacement d'un ennemi. L'attaque se déroule quand l'ennemi est sur le point de quitter la case menacée, mais avant qu'il ne le fasse. Arrêtez le déplacement et attaquez ; si l'ennemi survit, il continue son déplacement.

Adversaires multiples : Si des créatures de plusieurs groupes de guerriers différents peuvent faire une attaque d'opportunité, résolvez les attaques dans l'ordre du jeu (dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur actif).

Choisissez votre attaque : Si la créature attaquante peut faire plusieurs attaques au corps à corps, choisissez laquelle elle utilise pour son attaque d'opportunité.

Abri contre le corps à corps : Une créature ne peut pas faire d'attaque d'opportunité si le défenseur a l'abri contre le corps à corps.

Champ de vision : Une créature ne peut pas faire d'attaque d'opportunité si elle n'a pas l'ennemi dans son champ de vision (voir Champ de vision à la page 15).

Position légale : Si une créature termine son tour sur une position illégale consécutive à une attaque d'opportunité de l'ennemi (ou à une autre circonstance), déplacez-la sur la case légale la plus proche du choix de son contrôleur.

Charger

Une créature a la possibilité de **charger** l'ennemi le plus proche.

{diagram page 14}

Charger

nain

guerrier

orque

Le nain qui charge doit se déplacer sur la case adjacente à l'orque la plus proche. Quand elle charge, une créature se déplace d'un nombre de cases égal au maximum au double de sa vitesse (et d'au moins 2 cases) en prenant le chemin le plus court vers l'espace le plus proche adjacent à l'ennemi qu'elle voit. À la fin de la charge, la créature attaque au corps à corps la créature qu'elle chargeait avec un bonus de 2.

Charge bloquée

guerrier

guerrier

orque

Le nain qui charge doit se déplacer sur la case adjacente à l'orque la plus proche. Dans ce cas précis, elle est occupée.

Le nain ne peut pas charger l'orque pour trois raisons.

1. Il ne peut pas terminer son déplacement sur l'espace adjacent à l'orque le plus proche, parce qu'une autre créature (un guerrier) s'y trouve.
2. Le chemin qu'il devrait suivre traverse une case avec un mur, qui bloque le déplacement.
3. Le chemin traverse une case occupée par un allié (un guerrier).

{end of diagram page 14}

Pour charger, une créature se déplace au double de sa vitesse en direction de l'ennemi le plus proche dans son champ de vision, et elle doit terminer son déplacement sur l'espace adjacent à cet ennemi le plus proche (y compris en diagonale). Si elle a la voie libre, que rien ne la ralentit, et qu'elle se déplace d'au moins 2 cases, cette créature peut attaquer cet ennemi au corps à corps avec un bonus de +2 sur son jet d'attaque.

Espace le plus proche : La créature qui charge doit se déplacer sur l'espace le plus proche adjacent à l'ennemi le plus proche. Si cet espace est bloqué ou occupé, la créature ne peut pas charger. Si plus d'un espace est considéré comme le plus proche, vous pouvez choisir celui de votre choix.

Voie bloquée : Si une ligne tracée entre l'espace de départ et d'arrivée de la créature traverse un espace qui ralentit ou empêche le déplacement, ou qui contient une créature (même alliée), la charge n'est pas permise.

Champ de vision : Une créature ne peut pas charger si elle ne peut pas voir un ennemi au début de son tour.

Ennemi le plus proche uniquement : Si quelque chose empêche une créature de charger l'ennemi le plus proche, elle ne peut pas charger.

Attaques à distance

Alors que les attaques au corps à corps concernent les ennemis situés sur des cases adjacentes, les attaques à distance concernent généralement les ennemis qui sont beaucoup plus loin.

Valeur d'attaque à distance : La plupart des créatures ne peuvent pas attaquer à distance. Pour pouvoir attaquer à distance, une créature doit avoir une valeur d'attaque à distance indiquée sur sa fiche de caractéristiques.

Champ de vision : Pour attaquer à distance, la créature doit avoir l'ennemi dans son **champ de vision**. Le diagramme sur cette page explique comment déterminer s'il y a un champ de vision ou non.

Ennemi menaçant : Une créature ne peut pas attaquer à distance si elle est sur une case menacée par un ennemi, à moins qu'elle n'ait l'abri contre le corps à corps. Les coins et les extrémités des murs fournissent un abri contre le corps à corps (voir à la page 13). De plus, si la créature n'est pas dans le champ de vision d'un ennemi adjacent (par exemple, parce que la créature a l'Invisibilité), celui-ci ne l'empêche pas de faire des attaques à distance.

Cibles des attaques à distance

Une créature doit faire son attaque à distance contre l'ennemi le plus proche se trouvant dans son champ de vision. Cela veut souvent dire tirer sur un ennemi qui a l'abri (voir ci-dessous) même s'il y a une cible parfaitement visible un peu plus loin. Les joueurs les plus stratégiques déplacent d'abord leurs attaquants à distance pour avoir le champ dégagé pour tirer sur les cibles les plus proches.

Attaques à distance multiples : Une créature qui a plus d'une attaque à distance peut attaquer plusieurs cibles. Si sa première attaque détruit l'ennemi le plus proche ou provoque sa déroute, il effectue l'attaque suivante sur le nouvel ennemi le plus proche.

Abri et attaques à distance

Les créatures, les murs et les statues fournissent un **abri** contre les attaques à distance. Il est plus difficile de toucher un ennemi qui est à l'abri.

Bonus CA : L'abri donne un bonus de +4 à la CA de la cible. Il est même possible d'acquérir un bonus d'abri contre une attaque au corps à corps si le défenseur est dans un coin de mur (voir à la page 13). Si une créature est à l'abri pour plusieurs raisons (par exemple, si elle est au coin d'un mur et qu'une autre créature s'interpose), elle n'obtient pas plusieurs bonus. Elle a l'abri ou elle ne l'a pas.

{diagram page 15}

Champ de vision : Qui voit qui

champ de vision OK

champ de vision bloqué

orque

gnoll

archer

Deux créatures peuvent se voir l'une l'autre si elles peuvent tracer au moins une ligne droite ininterrompue reliant n'importe quel point de l'espace d'une créature à n'importe quel point de celui de l'autre. Cette ligne n'est pas bloquée si elle ne traverse pas (ou ne touche pas) une case qui bloque le champ de vision.

{end of diagram page 15}

{diagrams page 16}

Abri contre les attaques à distance

L'archer a l'orque et le gnoll dans son champ de vision.

L'orque bénéficie de l'abri du mur (+ 4 CA).

gnoll

rôdeur

archer

orque

L'attaquant choisit le coin d'une case dans son espace. Si une ligne reliant ce coin et l'espace du défenseur traverse une case ou un bord qui bloque le champ de vision ou qui fournit un abri, ou une case occupée par une autre créature, le défenseur bénéficie de l'abri (bonus +4 à la CA).

Le gnoll est à l'abri (+4 CA) du rôdeur.

(L'archer tire aussi au corps à corps, alors le gnoll obtient un autre bonus de +4 bonus à la CA, soit un total de +8 à la CA contre cette attaque à distance.)

Tirer dans les coins

orque

archer

Comme l'attaque à distance part du coin choisit par l'attaquant, une créature peut tirer dans le coin d'un mur sans subir de pénalité. L'orque n'est pas à l'abri de l'attaque à

distance de l'archer parce que les lignes de champ de vision partant du coin choisi par l'archer sont parallèles au bord du mur. Elles ne le traversent pas.

Abri, grandes créatures
rôdeur
ogre
archer

Le mur fournit un abri à l'ogre.

Aucun abri dans les deux sens

Aucun abri dans les deux sens

Au corps à corps, un grand attaquant peut choisir une des cases qu'il occupe pour déterminer si un adversaire est à l'abri de ses attaques au corps à corps. De même, quand il attaque une grande créature au corps à corps, un attaquant peut choisir une des cases occupées par la grande créature pour déterminer si elle est à l'abri. Les attaques à distance suivent les règles d'abri standards.

{end of diagrams page 16}

Déterminer l'abri : Pour déterminer si une créature est à l'abri d'une attaque à distance, le joueur qui contrôle la créature attaquante choisit le coin d'une case dans l'espace de la créature attaquante. Si une ligne reliant ce point à un point de l'espace de la cible traverse un mur, une case ou une bordure qui fournit un abri, la cible bénéficie de l'abri. (En pratique, l'attaquant essaie de trouver un coin qui lui permet d'attaquer sans fournir un abri au défenseur.)

Toucher les bords : La cible ne bénéficie pas de l'abri si la ligne est parallèle ou touche le bord d'un mur ou d'une autre case qui fournirait normalement un abri. Si vous n'êtes pas sûr, vérifiez en tendant un fil.

Portée des attaques à distance

La plupart des attaques à distance peuvent cibler des ennemis à n'importe quelle distance, à condition que la créature attaquante ait le champ de vision dégagé. Quelques créatures ont des attaques à distance qui peuvent cibler un ennemi uniquement jusqu'à 6 cases de distance.

Attaques multiples

Certaines créatures peuvent faire plus d'une attaque au corps à corps ou à distance dans le même round. Ces créatures ont une valeur d'attaque au corps à corps ou d'attaque à distance contenant des attaques multiples, séparées par des barres obliques : +12/+12, par exemple.

Pas de déplacement : Pour attaquer plus d'une fois pendant le même round, une créature ne peut pas se déplacer.

Décidez au fur et à mesure : Vous n'êtes pas obligé de choisir les cibles de vos attaques à l'avance. Vous pouvez attendre le résultat de la première attaque, puis effectuer la

suivante contre une autre créature si vous le désirez. Vous pouvez même faire une attaque et vous déplacer au lieu d'attaquer à nouveau.

Modificateurs d'attaque

Certaines situations spécifiques peuvent modifier les jets d'attaque d'une créature ou affecter sa CA. Elles sont résumées sur les tableaux suivants.

Modificateurs d'attaque au corps à corps

L'attaquant charge	bonus de +2 au jet d'attaque
L'attaquant prend en tenaille (voir diagramme)	bonus de +2 au jet d'attaque
Le défenseur ne voit pas l'attaquant	bonus de +2 au jet d'attaque
Le défenseur est étourdi	pénalité de -2 à la CA
Le défenseur est paralysé, endormi ou sans défense	Réussite automatique, doubles dégâts
Le défenseur est à l'abri (d'un coin ou extrémité d'un mur)	bonus de +4 à la CA
L'attaquant ne voit pas le défenseur	Le défenseur a temporairement la capacité spéciale Camouflage 11(voir à la page 29)

Modificateurs d'attaque à distance

Le défenseur est au corps à corps*	bonus de +4 à la CA
Le défenseur est à l'abri	bonus de +4 à la CA
Le défenseur est étourdi	pénalité de -2 à la CA
Le défenseur ne voit pas l'attaquant	bonus de +2 au jet d'attaque
Le défenseur est paralysé, endormi ou sans défense	bonus de +4 au jet d'attaque, dégâts normaux
L'attaquant ne voit pas le défenseur	Pas d'attaque possible

*Si la cible d'une attaque à distance menace la case d'un allié de l'attaquant ou se trouve sur une case menacée par un allié de l'attaquant, cette créature ciblée gagne un bonus de +4 à sa CA.

Jets de sauvegarde

Bon nombre de situations peuvent obliger des créatures à faire des jets de sauvegarde pour éviter ou réduire des effets néfastes, comme subir les dégâts d'un sort ou tenter d'éviter de s'enfuir quand elles sont gravement blessées.

Pour faire un jet de sauvegarde, lancez 1d20 et ajoutez-y le niveau de la créature.

Comparez le résultat au DD (degré de difficulté) indiqué pour le jet de sauvegarde. Voir à la page 21 pour plus de détails sur les jets de sauvegarde contre les effets de dégâts et d'autres types d'effet.

Un 20 naturel est une réussite automatique : Si vous faites un 20 naturel quand vous faites un jet de sauvegarde (un résultat de 20 au dé sans les modificateurs), il réussit automatiquement, quel que soit le DD du jet de sauvegarde.

Un 1 naturel est un échec automatique : Si vous faites un 1 naturel quand vous faites un jet de sauvegarde (un résultat de 1 au dé sans les modificateurs), il échoue automatiquement, quel que soit le DD du jet de sauvegarde.

{diagram page 18}

Champ de vision et abri

hors champ de vision

archer

orque

pas d'abri

archer

orque

hors champ de vision

pas d'abri

pas d'abri

hors champ de vision

orque

orque

orque

orque

archer

archer

archer

archer

Une ligne qui suit un mur ou qui touche le coin d'un mur ne fournit pas de champ de vision dégagé. Mais si une autre ligne fournit un champ de vision, une ligne qui suit un mur ou qui touche le coin d'un mur n'accorde pas l'abri.

Quand vous déterminez le champ de vision ou l'abri, ne comptez pas les lignes qui suivent les murs ou qui touchent leurs coins.

{end of diagram page 17}

Moral

Les dégâts et les effets de certaines sorts et capacités spéciales peuvent contraindre des créatures à prendre la fuite. C'est ce qu'on appelle la **déroute**.

Jet de moral

Pour déterminer si une créature est en déroute, faites un jet de moral. Lancez 1d20 et ajoutez le niveau de la créature, puis comparez le résultat à la valeur ciblée, appelée DD (degré de difficulté). Contrairement aux autres jets de sauvegarde, le jet de moral ajoute aussi la valeur de commandement (si la créature est sous commandement ; voir ci-après). Si le résultat est supérieur ou égal au DD, le jet réussit. Le DD de tous les jets de moral est de 20.

Comme pour tous les autres jets de sauvegarde, un 1 naturel est un échec automatique et un 20 naturel, une réussite automatique.

Une créature ne peut pas rater volontairement un jet de moral ou choisir de ne pas en faire un.

Moitié des points de vie

Quand les points de vie d'une créature descendent à la moitié de son total de départ, elle doit faire un jet de moral pour éviter la déroute. Si une créature a déjà fait un jet de moral (réussi ou non) parce qu'elle a atteint la moitié de ses points de vie, elle ne doit pas en refaire un autre.

Commandement et jets de moral

Une créature sous commandement ajoute la valeur de commandement en bonus à son jet de moral.

Commandants multiples : Si une créature qui fait un jet de moral est sous le commandement d'au moins deux commandants, utilisez la valeur de commandement la plus élevée.

Commandants : Un commandant ajoute toujours sa valeur de commandement à ses propres jets de moral, même s'il est en déroute, étourdi ou incapable de commander à d'autres créatures. Si un commandant est sous le commandement d'un autre commandant, il utilise sa propre valeur de commandement ou celle de l'autre commandant, la plus élevée des deux.

Déroute

Une créature qui rate son jet de moral est en **déroute** et elle tente de fuir la grille de combat. Elle se dirige immédiatement à double vitesse et en empruntant le chemin le plus court en direction de la **sortie** de son groupe de guerriers (les cases marquées « Sortie » sur la plaque de rassemblement où le groupe a été mis en place). En arrivant à la sortie, la créature en déroute sort de la grille de combat s'il lui reste encore un déplacement.

Chemin le plus court : Déplacez la créature en déroute en suivant le chemin le plus rapide vers la sortie. Ce n'est pas obligatoirement un chemin en ligne droite s'il n'existe pas d'autre moyen pour que la créature quitte la grille de combat plus rapidement. Si un adversaire vous indique un moyen plus rapide d'arriver à la sortie, la créature en déroute doit l'utiliser. (Il est possible qu'elle se déplace près d'ennemis adjacents et qu'elle déclenche des attaques d'opportunité.) Dans le cas où tous les chemins menant vers la sortie seraient bloqués, une créature en déroute approche le plus possible d'une case de sortie.

Hors de la grille de combat : Si le déplacement de la créature en déroute la conduit hors de la grille de combat, elle est éliminée et quitte la partie. Une créature qui occupe plus d'une case quitte la grille de combat aussitôt qu'une partie de son socle est à l'extérieur de la grille.

Ce que les créatures en déroute peuvent faire

Les créatures en déroute prennent la fuite. Elles ne peuvent pas attaquer, lancer des sorts, menacer des cases adjacentes, faire des attaques d'opportunité, donner un bonus de prise en tenaille, utiliser des capacités spéciales qui doivent être activées ou ciblées, ou mettre

des créatures sous leur commandement. Les créatures en déroute ne font pas de jets de moral, sauf pour tenter un ralliement.

Hors commandement : La vitesse d'une créature en déroute n'est pas réduite si elle est hors commandement.

Activation en déroute : Une créature qui commence son tour en déroute et qui rate un ralliement (voir ci-dessous) passe son tour à se déplacer au double de sa vitesse en direction de la sortie.

Commandants en déroute

Une commandant en déroute ne peut pas mettre de créatures sous son commandement (pas même lui) ou donner à une autre créature un bonus sur son jet de moral. Son effet de commandement ne fonctionne pas.

Déroute et attaques d'opportunités

Une créature en déroute prend la fuite sans se contrôler et donc, n'évite pas les ennemis. En prenant le chemin le plus rapide vers la sortie, les créatures en déroute se déplacent souvent sur des cases menacées par des ennemis et donc provoquent des attaques d'opportunité.

Ennemi provoquant la déroute : Un ennemi qui vient juste de provoquer la déroute de la créature (avec une attaque, une capacité spéciale ou un sort) n'a pas droit à une attaque d'opportunité contre cette créature en déroute ce tour-ci.

Ralliement

Une créature qui commence son tour en déroute peut tenter un ralliement si elle est sous commandement (ou s'il s'agit d'un commandant). Elle fait un autre jet de moral pour tenter un ralliement. S'il réussit, la créature ne fait rien d'autre ce tour-ci, mais elle n'est plus en déroute. S'il échoue, elle ne peut que se déplacer au double de sa vitesse en direction de sa case de sortie ce tour-ci.

Une créature ne peut pas choisir de ne pas tenter un ralliement.

Ralliement des commandants : Un commandant en déroute tente un ralliement quand il s'active. Il ajoute sa propre valeur de commandement à son jet de moral. S'il est sous le commandement d'un commandant avec une valeur de commandement plus élevée, il utilise cette valeur à la place de la sienne.

Sorts

Certaines créatures peuvent lancer des sorts magiques pour aider leur groupe de guerriers ou détruire celle d'un adversaire.

Remplace les attaques : Pendant son tour, une créature avec la capacité de lancer des sorts peut lancer un sort à la place d'attaquer. En d'autres mots, elle peut se déplacer d'un nombre de cases égal au maximum à sa vitesse et lancer un sort, ou lancer un sort et se

déplacer ensuite. (Avoir la capacité de faire des attaques multiples ne veut pas dire qu'une créature peut lancer des sorts multiples.)

Choisir une cible : Les sorts à distance (et les capacités spéciales à distance) peuvent cibler l'ennemi ou l'allié le plus proche. Avec un sort de contact, une créature peut cibler n'importe quelle créature adjacente ou se cibler elle-même.

Ennemi menaçant : Seuls les sorts qui ont une portée de contact peuvent être lancés quand un ennemi menace la case de la créature active.

Exceptions : Quand une créature est à l'abri contre le corps à corps d'un ennemi adjacent, la présence de l'ennemi ne l'empêche pas de lancer des sorts. De plus, si la créature active n'est pas dans le champ de vision de l'ennemi, il n'empêche pas cette créature de lancer des sorts.

Lire les descriptions des sorts

La plupart des sorts sont décrits sur les fiches de caractéristiques selon le format suivant. Quelques sorts plus compliqués, comme *convocation de monstres* (*summon monster*), sont entièrement expliqués dans le glossaire à la fin de ce livret.

Nom [nombre d'utilisation] (**portée ; aire d'effet** [le cas échéant] ; **effets et conditions ; DD du jet de sauvegarde** [le cas échéant])

Par exemple, le Magicien aventurier lance un sort de *boule de feu* (*blast of flame*) une fois par escarmouche. La description du sort sur sa fiche de caractéristiques ressemble au texte suivant :

boule de feu (cône ; 30 dégâts de feu, ignore la résistance à la magie ; DD 16)

Nombre d'utilisations

La plupart des sorts ne peuvent être utilisés qu'un nombre limité de fois. Pour la plupart des créatures, c'est indiqué par un nombre de cases () qui suivent le nom du sort, une case pour chaque utilisation possible du sort. Certaines créatures, à la place, ont une sélection de sorts qu'ils peuvent lancer à leur guise, appelée Grimoire (Sorcerer Spells). Leur fiche de caractéristiques liste les sorts qui leur sont disponibles et une série de cases pour chaque niveau de sort qu'ils peuvent lancer.

Portée

La **portée** d'un sort indique à quelle distance de la créature active il peut avoir un effet. Il existe huit portées standards : soi, contact, portée 6, cône, ligne, vue, votre groupe de guerriers et n'importe quel groupe de guerriers. Voir le glossaire pour des descriptions détaillées.

Champ de vision et aires d'effet : Les terrains qui bloquent le champ de vision bloquent les aires d'effet, comme les cercles, les cônes et les lignes. Seules les cases à l'intérieur d'une aire d'effet qui sont dans le champ de vision du point d'origine de l'effet sont affectées par le sort ou la capacité.

Rayon

Certains sorts affectent une zone circulaire de la grille de combat. Les descriptions de ces sorts indiquent le rayon de leur effet. Voir le glossaire pour les descriptions de ces mots-clés.

Effets et conditions

Quelques-uns des effets et mots-clés de sorts les plus courants sont détaillés ici. D'autres sont expliqués plus en détails dans le glossaire.

Durée du sort : Les effets de sort durent pendant toute l'escarmouche à moins que le texte du sort ou de l'effet n'indique le contraire.

Sorts qui n'affectent pas des types de créature spécifiques : Certains sorts ne fonctionnent pas contre certains types de créature. Si la cible la plus proche est une créature que votre sort ne peut pas affecter, choisissez un autre sort ou déplacez la créature active sur une case où elle peut cibler le bon type de créature.

Sorts qui donnent des bonus ou des pénalités : Les bonus qui sont de simples ajouts à une caractéristique de la créature sont indiqués par un signe « + ». Par exemple, *endurance de l'ours (bear's endurance)* (contact ; la créature vivante ciblée gagne +10 PV) ajoute 10 points de vie à la cible.

Cumulation des sorts : Les sorts qui accordent des bonus continus à la même caractéristique ont généralement un effet cumulatif. Par exemple, lancer *arme magique (magic weapon)* (contact ; attaque +1, ignore DD) et *bénédition (bless)* (votre groupe de guerriers ; attaque +1) sur la même créature lui donne un bonus de +2 à l'attaque. Cette même règle s'applique aux sorts qui imposent des pénalités continues ou d'autres effets néfastes.

Sorts en double : Aucune créature ne peut bénéficier de deux lancements du même sort s'il accorde un effet continu ; un deuxième sort *arme magique* lancé sur une créature ne lui donne pas de bonus supplémentaire. De même, les effets de sorts néfastes en double ne se cumulent pas.

Versions de sort : Les sorts ayant les mots « grand », « petit », « légion », « masse », « rapide », « renforcé », « accéléré » ou « maximisé » (“greater,” “lesser,” “legion,” “mass,” “swift,” “empowered,” “quicken,” “maximized”) dans leur titre sont simplement des versions d'autres sorts. Leurs effets ne se cumulent pas à ceux de leurs autres versions.

Points de vie : Les sorts qui soignent les créatures blessées ou qui augmentent les points de vie d'une créature utilisent l'expression « PV. »

Sorts qui infligent des dégâts : Beaucoup de sorts réduisent les points de vie des créatures. Ils utilisent généralement le mot « dégâts » (damage). Les sorts qui infligent

des dégâts peuvent aussi permettre à la cible de faire un jet de sauvegarde pour ne subir que la moitié des dégâts (voir DD de jet de sauvegarde ci-dessous).

DD de jet de sauvegarde

Certains sorts autorisent un jet de sauvegarde qui réduit ou évite leur effet. Ceci est indiqué par une valeur DD. Chaque créature affectée par un sort fait un jet de sauvegarde. Lancez 1d20 et ajoutez le niveau de la créature affectée au résultat. (Vous n'ajoutez pas de valeur de commandement à moins qu'il s'agisse d'un jet de moral.) Si le résultat est supérieur ou égal au DD indiqué, le jet de sauvegarde réussit.

Sorts qui infligent des dégâts : Si une créature fait un jet de sauvegarde contre un sort qui inflige des dégâts, le sort n'inflige que la moitié des dégâts à la cible, arrondie au multiple de 5 inférieur le plus proche (soit 5 ou 0).

Effets sans dégâts : Sauf si le sort indique le contraire, une créature évite tous les effets d'un sort en réussissant un jet de sauvegarde.

Capacités spéciales

Beaucoup de créatures ont des capacités spéciales. La plupart d'entre elles sont détaillées dans le glossaire. Certaines sont décrites sur la fiche de caractéristiques. Consultez le glossaire pour les termes spécifiques au jeu apparaissant dans les descriptions de capacité spéciale.

Ignorer les ennemis menaçants : Les créatures peuvent utiliser les capacités spéciales même si elles sont sur une case menacée par un ennemi.

La plupart ne remplacent pas les attaques : Utiliser la plupart des capacités spéciales ne remplace pas les attaques de la créature. Les capacités spéciales qui remplacent les attaques d'une créature, comme dans le cas des sorts, indiquent « remplace l'attaque » sur la fiche de caractéristiques. Les capacités spéciales qui remplacent les attaques ne peuvent être utilisées que pendant le tour de la créature active, pas pendant celui des autres créatures.

Utilisation du format des sorts : Certaines capacités spéciales, comme Arme de souffle (Breath Weapon) et Attaque du regard (Gaze Attack), utilisent le même format que la description des sorts, voir à la page 20. Cependant, ces capacités spéciales ne sont pas des sorts, et les créatures peuvent les utiliser même si elles se trouvent sur une case menacée.

Cumulation des capacités spéciales : Comme pour les sorts, des capacités spéciales différentes qui accordent des bonus ou des pénalités à la même caractéristique sont généralement cumulatives. Cependant, les effets de capacité spéciale en double ne se cumulent pas.

Terrain

Différents types de terrain ont des effets spécifiques sur la partie.

Les créatures plus grandes que la taille Moyenne occupent plusieurs cases. On considère qu'elles sont sur un type de terrain si au moins une case qu'elles occupent est sur ce type de terrain. Elles paient les coûts de déplacement supplémentaires, gagnent les avantages magiques, et ainsi de suite, en fonction du type de terrain.

Pierre de sang

Une créature qui se trouve sur une pierre de sang fait un critique quand son jet d'attaque au corps à corps est un 19 ou un 20 naturel. L'attaque touche automatiquement quelle que soit la CA du défenseur, même si le défenseur est immunisé contre les critiques. Les attaques à distance ne sont pas affectées par la pierre de sang.

Certaines plaques de terrain sont entièrement recouvertes de pierre de sang (Caverne de pierre de sang, Abattoir) ; d'autres n'ont de la pierre de sang que sur certaines cases spécifiques (Reliquaire du massacre).

Terrain difficile

Les gravats, les tas de trésor et les autres types de terrains difficiles ralentissent le déplacement. Chaque case de terrain difficile coûte 2 cases de déplacement (3 si c'est un déplacement en diagonale). Vous pouvez identifier un terrain difficile par son icône (un triangle de couleur claire). Seules les cases contenant l'icône sont considérées comme des terrains difficiles. Les petits détails tels que les pièces ou les os éparpillés ne comptent pas.

Certaines créatures comme celles qui ont les capacités spéciale Vol (Flight) ou Incorporé, et les créatures fouisseuses, ne sont pas ralenties par les terrains difficiles. Le terrain difficile ne fournit pas d'abri.

Cercle sacré

Une créature située sur une case contenant une portion de cercle sacré gagne un bonus de +2 aux jets d'attaque. Tous les dégâts qu'il inflige avec ces attaques sont considérés comme des dégâts magiques qui pénètrent la RD (Réduction des dégâts ; voir le glossaire à la fin de ce livret pour plus de renseignements). Les cercles sacrés n'ont pas d'effet sur le déplacement.

{ diagram page 23 }

Terrain difficile

guerrier

gnoll

Les terrains difficiles, comme les gravats, les sols accidentés dans les cavernes, les taillis, etc, ralentissent le déplacement. Chaque case compte comme 2 cases quand vous vous déplacez en terrain difficile. Chaque déplacement en diagonale compte comme 3 cases (comme deux déplacements normaux en diagonale).

{ end of diagram page 23 }

Pierres acérées

Les cases contenant des pierres acérées comptent comme des cases de terrain difficile et ralentissent le déplacement comme indiqué à la page 23. À chaque fois qu'une créature dont le déplacement est ralenti par un terrain difficile se déplace sur une nouvelle case

(ou plusieurs) contenant des pierres acérées, elle subit 5 points de dégâts magiques. Les créatures qui ne sont pas ralenties par un terrain difficile ne subissent pas de dégâts des pierres acérées. Une créature qui n'est pas en déroute ne peut pas se déplacer sur une case contenant des pierres acérées si ce terrain lui infligerait suffisamment de dégâts pour la détruire.

Vous pouvez identifier les pierres acérées par leur icône () sur le terrain. Seules les cases contenant l'icône sont considérées comme contenant des pierres acérées.

Statues

Les statues ralentissent le déplacement et procurent un abri. Se déplacer sur une case contenant une statue coûte 2 cases (ou 3 pour un déplacement en diagonale). Une créature ne peut pas terminer son déplacement sur une case contenant une statue. Les statues procurent un abri aux créatures qui se trouvent derrière elles, mais elles ne bloquent pas le champ de vision.

Murs

Les murs et la pierre solide bloquent le déplacement et le champ de vision. (Voir à la page 15 les règles de champ de vision.) Une créature ne peut pas se déplacer ou attaquer à distance au travers d'un mur. Une créature ne peut pas non plus se déplacer en diagonale au coin ou à l'extrémité d'un mur. Comptez les cases en contournant les murs pour déterminer sur les commandants sont assez proches pour influencer les créatures de leur groupe de guerriers. (Voir le diagramme à la page 10.)

{diagram page 25}

Se déplacer dans les coins
guerrier
minotaure

Une créature ne peut pas se déplacer en diagonale au coin d'un mur. Il faut pour une créature petite ou moyenne 2 cases de déplacement pour contourner le coin, et une grande créature telle que le minotaure doit utiliser 3 cases de déplacement pour le faire.

{diagram page 25}

Scénarios et variantes

Le scénario standard (détaillé ci-dessous) établit les règles de base de mise en place et de combat en escarmouche. Ce chapitre définit aussi deux variantes de scénario : Assaut rapide et Prêt à jouer. Voir le *Miniatures Handbook* pour d'autres scénarios.

Scénario standard

Utilisez ces règles à moins qu'une variante n'indique le contraire.

Nombre de joueur : Au choix.

Groupes de guerriers : La taille de groupe par défaut est de 100 points, mais 50 ou 200 points peuvent créer des groupes de combat amusants. Vous pouvez même utiliser des groupes de guerriers de tailles différentes si les joueurs se mettent d'accord au préalable.

Aucune créature ne peut coûter plus de 70% du total du groupe de guerriers (70 points dans un groupe à 100 points).

Vous ne pouvez pas avoir plus de douze créatures dans votre groupe de guerriers.

Mise en place du terrain : Suivez les descriptions du chapitre Mise en place à la page 7.

Victoire : Dans une partie à deux joueurs, vous gagnez en éliminant toutes les créatures ennemies. En parties multijoueurs, ou si vous voulez tenir des comptes, chaque créature vaut son coût en points de victoire pour le joueur qui l'élimine. Éliminer une créature peut signifier la détruire avec les vôtres ou la mettre en déroute pour lui faire quitter la grille de combat. Vous gagnez quand vous avez gagné un nombre de points égal à la taille de groupe décidée au début de la partie, ou quand toutes les créatures des adversaires ont été éliminées.

Éliminer vos propres créatures : Comme d'habitude, les créatures ne peuvent pas attaquer leurs alliés. Si vous éliminez une de vos propres créatures avec un sort ou une capacité spéciale, ou si une de vos créatures est éliminée sans impliquer une action d'un ennemi (comme une créature couarde en déroute qui fuit la grille de combat), vos adversaires partagent les points de victoire pour cette créature, arrondis à l'unité inférieure. (Dans une partie à deux joueurs, votre adversaire gagne tous les points de victoire.)

Égalité : Si aucune créature n'a infligé de dégâts à une créature ennemie, fait de jet d'attaque ou forcé une créature ennemie à faire un jet de sauvegarde pendant 10 rounds consécutifs, le gagnant est le joueur qui a gagné le plus grand nombre de points en éliminant des créatures ennemies. S'il y a toujours égalité, le vainqueur est le joueur qui a la créature la plus proche du centre de la grille de combat. Si les joueurs sont toujours à égalité, celui qui a la créature la plus chère la plus proche du centre est déclaré vainqueur.

Escarmouches par équipes : Les parties à quatre joueurs fonctionnent mieux en escarmouches par équipes. Les équipiers placent leurs plaques de rassemblement sur la même longueur de la grille de combat mais sont séparés par un adversaire autour de la table pour que les équipes puissent alterner les phases. Votre équipe l'emporte quand toutes les créatures de vos adversaires sont éliminées.

Scénario d'assaut rapide

Ce scénario encourage un jeu agressif et empêche les créatures les plus puissantes de dominer la partie. Il est identique au scénario standard, à l'exception de sa condition de victoire.

Victoire : Vous gagnez en éliminant les créatures ennemies dont les points s'ajoutent pour représenter 70% de la taille de groupe décidée. Vous gagnez aussi si les groupes de guerriers de vos adversaires ont été réduits à une créature chacun.

Scénario prêt à jouer

Quand vous jouez un scénario prêt à jouer, vous ignorez les restrictions de faction des groupes de guerriers. Vous jouez avec ce que vous avez !

Utilisez ces règles pour des scénarios en format Limité, à moins qu'il n'en soit précisé autrement.

Nombre de joueur : Au choix.

Groupes de guerriers : Chaque joueur ouvre un Booster **D&D Miniatures** scellé et joue avec les figurines qu'il y trouve. Il n'y a pas de factions de groupe dans un scénario prêt à jouer. Utilisez la faction de la créature individuelle uniquement pour les capacités spéciales comme Châtiment du Mal (Smite Evil). Si une créature peut appartenir à deux factions, elle compte comme si elle appartenait aux deux. Par exemple, une créature qui est LB/CB compte comme si elle était à la fois LB et CB, et donc elle est affectée par tout ce qui affecte les créatures loyales, bonnes ou chaotiques.

Les créatures qui pourraient appartenir à toutes les factions comptent comme si elles n'avaient pas de faction et elles ne sont pas affectées par les effets qui dépendent des factions.

Règle « commandement 0 » : Si vous n'avez pas de commandant dans votre booster, vous pouvez choisir la créature la moins chère, non-Difficile et non-Sauvage de votre groupe de guerriers et en faire un commandant avec une valeur de commandement de 0. Le coût en points de cette créature augmente de 5. Vous devez marquer et annoncer clairement à vos adversaires quelle créature est le commandant avant le début de l'escarmouche. Si plusieurs créatures non-Difficiles et non-Sauvages sont de coût égal, vous choisissez celle qui devient le commandant, le cas échéant. Les créatures « commandement 0 » n'ont pas d'effets de commandement.

Capacités spéciales : Si vous obtenez plusieurs exemplaires d'une créature unique, ignorez la restriction à un exemplaire uniquement dans votre groupe de guerriers. Les sorts et les capacités spéciales qui vous permettent d'ajouter une autre créature dans votre groupe de guerriers ne fonctionnent pas dans les escarmouches en scénario prêt à jouer. Parmi ces effets qui ne fonctionnent pas, on trouve les sorts d'*invocation* et la capacité spéciale Serviteurs (Minions).

Victoire : Vous pouvez utiliser au choix les conditions de victoire du scénario standard ou d'assaut rapide.

Construction de groupe de guerriers de compétition : Pour jouer un scénario en format limité plus complexe, chaque joueur ouvre deux boosters et construit un groupe de guerriers de 100 ou 200 points (dépendant du niveau de pouvoir de l'extension) avec ces figurines. Vous ignorez toujours la capacité spéciale Unique et les factions de groupes de guerriers ; voir Format Limité dans le glossaire pour plus de détails.

Vous pouvez utiliser l'option « commandement 0 » si votre groupe de guerriers n'a pas de commandant, même si vous obtenez un commandant dans l'un de vos boosters.

Glossaire

Ce glossaire explique les termes de jeu (généralement en caractères **gras** la première fois qu'ils apparaissent dans les règles), ainsi que les mots-clés qui apparaissent sur les fiches de caractéristiques. Il contient des informations détaillées sur certaines capacités spéciales qui sont trop longues à expliquer sur les fiches de caractéristiques, ainsi que des explications sur les capacités qui apparaissent uniquement sur les fiches de caractéristiques jusqu'à présent.

Certaines entrées concernent des capacités spéciales qui n'apparaissent que sur les fiches de caractéristiques. Elles ont un « rappel de règle » indiqué entre parenthèses, mais aucune autre explication. Tout éclaircissement de règle apparaît en italiques.

Guide de lecture des entrées

Ce glossaire utilise certains codes.

[#] : Ceci représente une valeur numérique variable. Par exemple, « Camouflage [#] » décrit la capacité de Camouflage (Conceal), mais ne lui attribue aucune valeur particulière. Une créature donnée a une valeur spécifique de Camouflage, comme Camouflage 6.

LETTRES CAPITALES : Un mot en lettres capitales, comme « CRÉATURE » ou « ÉNERGIE », indique une variable. Ainsi, « Immunité à ÉNERGIE » signifie que la créature ne subit pas de dégâts d'un type donné d'énergie mais ne spécifie pas le type d'énergie en question. Un Dragon vert, par exemple, a l'Immunité à l'acide.

: Beaucoup de capacités spéciales, la plupart des sorts et même certaines attaques peuvent être utilisés uniquement un certain nombre de fois par escarmouche, indiqué par des cases (). Chaque case autorise une utilisation. Si une capacité à utilisation limitée nécessite une attaque réussie, comme la capacité Châtiment du Mal de l'Exorciste de la Flamme d'argent, le joueur actif déclare l'utilisation de la capacité avant de faire le jet d'attaque. Une réussite ou un échec compte comme une utilisation de la capacité spéciale.

Définitions

Les termes suivants sont listés par ordre alphabétique, avec leur équivalent en anglais entre parenthèses, le cas échéant.

Aberration : Un type de créature.

CA (AC) : Classe d'armure. Une valeur représentant la capacité d'une créature à éviter d'être touchée par une attaque. Voir page 5.

acide (acid) : (mot-clé) Un type d'énergie.

actif (acting) : La créature active est la créature qui se déplace, qui attaque ou qui produit un effet.

Le joueur actif est le joueur qui possède le groupe de guerriers dont cette figurine est un membre.

Généralement, la créature active est la créature qui joue son tour, mais dans certains cas, comme les attaques d'opportunité ou la déroute, les créatures agissent en dehors de leur tour.

activer (activate) : Quand vous activez une de vos créatures, cette créature joue son tour pour ce round-ci. Voir Activer les créatures page 8.

agissant (active) : Une créature agissante n'est pas en déroute, étourdie, endormie, paralysée ou sans défense.

adjacent : Occupant une case touchant cet espace (y compris par la diagonale). Une créature n'est pas adjacente à des créatures situées derrière des murs.

allié/créature alliée (ally/allied creature) : Les alliés sont les autres créatures d'un même groupe de guerriers ou appartenant aux groupes de guerriers des équipiers.

Animal : Un type de créature.

n'importe quel/de votre choix (any) : (Mot-clé) Ce sort ou cette capacité spéciale n'obéit pas aux restrictions habituelles et n'est pas contraint de cibler uniquement l'ennemi ou l'allié le plus proche. (Les restrictions de champ de vision et de portée s'appliquent toujours, sauf indication contraire.) Par exemple, la phrase « échangez les positions de deux créatures de votre choix » peut affecter n'importe quel couple de créature dans le champ de vision de la créature active et à portée du sort.

n'importe quel groupe de guerriers : (Portée) Une portée de sort similaire à « votre groupe de guerriers » (voir cette entrée à la page 39), mais vous pouvez choisir n'importe quel groupe de guerriers comme ciblée : la vôtre, celle d'un équipier ou même celle d'un adversaire.

Bouclier déviateur de projectiles (Arrow Catching Shield) (Les attaques à distance contre des créatures adjacentes ciblent cette créature à la place)

Déterminez le champ de vision, la portée et l'abri comme si la cible de départ était toujours la cible de l'attaque.

Attaque (Attack) : (Caractéristique de créature) Une valeur représentant la capacité d'une créature à toucher au combat avec une attaque.

Il y a deux types de valeur d'attaque : une pour les attaques au corps à corps et l'autre pour les attaques à distance. Beaucoup de bonus et de pénalités accordés par des sorts et des capacités spéciales affectent la valeur d'attaque d'une créature. Si aucune attaque n'est spécifiée, l'effet s'applique à la fois aux attaques au corps à corps et à distance.

Certaines capacités spéciales, comme Attaque du regard, utilisent le mot « attaque » dans leur nom, mais elles suivent quand même les règles des capacités spéciales et non pas celles des attaques.

attaquer/jet d'attaque (attack/attack roll) : Une tentative visant à endommager un ennemi avec une attaque au corps à corps ou une attaque à distance. Voir page 12.

attaque d'opportunité (attack of opportunity) : Une attaque au corps à corps unique et immédiate effectuée contre un ennemi adjacent qui se déplace. Voir page 14.

grille de combat (battle grid) : La carte de jeu quadrillée sur laquelle vous placez les plaques de terrain et les figurines.

Maître des bêtes (Beastmaster) [#] : Les animaux et les animaux magiques de votre groupe de guerriers qui sont d'un niveau inférieur ou égal à la valeur de Maître des bêtes de cette créature sont traités comme si elle n'avaient pas les capacités spéciales Difficile ou Sauvage. Par exemple, un commandant avec Maître des bêtes 2 pourrait placer sous son commandement autant de hyènes et de loups (niveau 2) qu'il le désire dans son groupe de guerriers, mais pas un ours-hibou de niveau 5.

Si toutes les créatures avec la capacité Maître des bêtes dans un groupe sont éliminées, les animaux et les animaux magiques de ce groupe de guerriers recouvrent leur statut Sauvage et Difficile.

Combat en aveugle : Cette créature peut lancer deux fois un dé contre la capacité de Camouflage d'une créature ennemie quand elle fait une attaque au corps à corps. Si au moins l'un des jets réussit, l'attaque touche. Cette créature peut aussi se déplacer à vitesse normale, même si elle ne peut pas voir. Les attaquants que cette créature ne voit pas n'obtiennent pas de bonus à l'attaque contre elle. Les créatures avec Combat en aveugle sont immunisées aux Attaques du regard. Une créature avec Combat en aveugle ne voit pas les ennemis invisibles, alors elle ne peut pas faire d'attaques d'opportunités sur eux.

Vision aveugle (Blindsight) : Cette créature peut détecter des ennemis en utilisant des sens autres que la vue. Elle réussit automatiquement ses jets contre la capacité de Camouflage d'une créature ennemie. Cette créature peut aussi se déplacer à vitesse normale, même si elle ne peut pas voir.

Les attaquants que cette créature ne voit pas n'obtiennent pas de bonus à l'attaque contre elle. Cette créature ignore les Attaques du regard, les effets d'invisibilité et la capacité Discrétion.

Pierre de sang : Un type de terrain ; voir Terrain à la page 22.

Arme de souffle (Breath Weapon) (Remplace les attaques : PORTÉE ; EFFETS ET CONDITIONS ; DD [#]).

Fouisseur (Burrow) [#] : Cette créature peut se déplacer sous terre à la place de la surface. Si elle choisit de creuser, elle utilise le mode Fouisseur pendant tout le déplacement de son tour, et sa vitesse est de la valeur indiquée sur sa fiche. La créature qui creuse ignore les effets de terrain de la surface et peut même traverser des cases contenant des murs et des créatures ennemies, mais elle doit terminer son déplacement en position légale. Tant qu'elle creuse, la créature est immunisée contre les attaques d'opportunité et elle ne peut pas charger ; à la fin de son déplacement, elle retourne à la surface et peut attaquer et être attaquée normalement.

Une créature hors commandement avec la capacité Fouisseur ne peut creuser qu'à une vitesse de 2 à moins qu'elle ne fonce sur l'ennemi le plus proche au double de sa vitesse de Fouisseur.

Une créature en déroute avec la capacité Fouisseur peut choisir de creuser.

lanceur de sorts (caster) : Une créature active qui utilise un sort.

chaotique (chaotic) : (mot-clé) Les créatures appartenant à des groupes de guerriers d'alignement chaotique bon ou chaotique mauvais sont chaotiques, quelle que soient les factions apparaissant sur les fiches de caractéristiques des créatures. Elles peuvent être affectées par des sorts et des capacités spéciales qui affectent les créatures chaotiques.

charger : Une créature peut se déplacer au maximum au double de sa vitesse et gagner un bonus de +2 à son jet d'attaque au corps à corps quand elle charge l'ennemi le plus proche. Voir Charger à la page 14.

Enchaînement (Cleave) : Une fois par tour, si cette créature détruit un ennemi en réduisant ses points de vie à 0 avec son attaque au corps à corps (même une attaque d'opportunité), elle peut immédiatement faire une attaque au corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi. Si la créature active peut faire plus d'une attaque au corps à corps, elle utilise la même que celle qui a détruit le premier ennemi.

froid (cold) : (Mot-clé) Un type d'énergie.

commandant : Une créature qui a une valeur de commandement est un commandant. Voir Commandement à la page 9.

Commandement (Commander) [#] : Une valeur qui représente la capacité d'une créature à diriger les autres. Voir Commandement à la page 9.

effet de commandement (commander effect) : Un avantage accordé par un commandant à ses proches, ou parfois un effet néfaste qu'un commandant a sur ses ennemis. Voir Effets de commandement à la page 11.

Camouflage (Conceal) [#] : Quand une autre créature obtient au dé d'attaque un résultat qui réussirait normalement à toucher cette créature, l'attaquant doit lancer 1d20. Si le résultat du deuxième jet est supérieur ou égal à la valeur indiquée, l'attaque réussit. Sinon, elle échoue automatiquement. Même un 20 naturel échoue si le jet d'attaque contre le Camouflage échoue. Si plusieurs effets accordent le Camouflage à une créature, seule la valeur la plus élevée s'applique.

cône : (Mot-clé) Un cône affecte toutes les créatures à moins de 6 cases de la créature active dans un quart de cercle. Il y a deux modèles de cône imprimés au verso de la grille de combat, indiquant deux manières de le positionner. (Vous pouvez les photocopier et les découper.)

Le point d'origine du cône (indiqué par des flèches pointant vers l'extérieur) doit être le coin d'une case dans l'espace de la créature active. Les cases du modèle de cône doivent être alignées avec celles de la grille de combat.

L'ennemi ou l'allié le plus proche doit être dans la zone délimitée par le cône.

Confusion/confus : (DD [#]) (Mot-clé) La confusion n'affecte que les créatures vivantes. Une créature qui subit cet effet est confuse. Chaque fois qu'une créature confuse s'active, lancez 1d20 et consultez ce tableau.

Résultat D20 Action aléatoire

1–5 Un adversaire choisi au hasard contrôle cette créature ce tour-ci. La créature est hors commandement ce tour-ci.

Vos créatures peuvent faire des attaques d'opportunité contre elle si vous le désirez, mais l'adversaire contrôlant la créature confuse reçoit les points de victoire si elle est éliminée pendant qu'elle est sous son contrôle. Elle compte toujours comme une de vos activations pour la phase.

6–15 Cette créature reste immobile ce tour-ci et ne peut faire aucune action.

16–20 Vous contrôlez la créature normalement ce tour-ci. En revanche, elle reste confuse jusqu'à la fin de l'effet.

Une créature confuse ne peut pas faire d'attaques d'opportunité. Un commandant confus ne peut pas mettre d'autres créatures sous son commandement ou ajouter sa valeur de commandement à ses jets d'initiative, et son effet de commandement ne fonctionne pas. Beaucoup d'effets de confusion expliquent que la créature confuse peut essayer de récupérer à la fin de son tour en faisant un jet de sauvegarde du DD de l'effet de départ.

Absorption de la constitution (Constitution Drain) (À chaque fois que l'attaque au corps à corps de cette créature inflige des dégâts à une créature vivante, la créature endommagée doit faire un jet de sauvegarde ou elle subit les dégâts +[#] et cette créature gagne +[#] PV ; DD [#])

Les avantages de cette capacité s'accumulent.

Création (Construct) : (Type de créature) Les créations ne sont pas des créatures vivantes. Toutes les créations sont Intrépides et elles ont les capacités spéciales suivantes : Immunité contre la confusion, les critiques, la domination, l'incitation, la

paralyse, le poison, le sommeil, les attaques sournoises, l'étourdissement. Les effets de guérison et les dégâts négatifs n'affectent pas les créatures de type création.

Contre-chant (Countersong) : Les créatures ennemies situées à moins de 6 cases de cette créature ne peuvent pas bénéficier des effets de commandement de leurs commandants. Les effets de commandement des commandants ennemis situés à moins de 6 cases de cette créature ne fonctionnent pas.

abri (cover) : Une créature à l'abri gagne un bonus de +4 à sa CA. Les créatures, les murs et les statues fournissent un abri contre les attaques à distance (voir page 15). Les murs fournissent un abri contre le corps à corps (voir page 13).

Couarde (Cowardly) (Si cette créature n'a pas un allié agissant à moins de 6 cases d'elle quand un allié est détruit, elle est en déroute.) *Il manquait le mot « agissant » dans les anciennes versions de la capacité.*

critique (critical hit) : Un 20 naturel sur un jet d'attaque est une réussite automatique qui inflige le double des dégâts. Certaines créatures sont immunisées contre les critiques, mais un 20 naturel les touche quand même automatiquement. Si une créature parvient à faire un critique sur un résultat inférieur à 20, il compte comme une réussite automatique. Voir Jets d'attaque à la page 12.

dégâts (damage) : Les attaques au corps à corps et à distance infligent des dégâts, comme bon nombre de sorts et de capacités. Les différents types de dégâts sont : corps à corps, à distance, énergie (acide, froid, électricité, feu et sonique), magiques et négatifs. Si une capacité spéciale accorde une augmentation de dégâts (comme Châtiment), alors les dégâts supplémentaires sont du même type que les dégâts d'origine. Si la créature inflige déjà des dégâts d'un type et des dégâts supplémentaires d'un autre, l'augmentation de dégâts de la capacité spéciale est du même type que les dégâts de base, pas les dégâts supplémentaires.

Par exemple, un Dragon Samourai inflige des dégâts magiques et des dégâts de feu supplémentaires. S'il acquérait la capacité spéciale Châtiment (par exemple, par un effet de commandement), les dégâts supplémentaires du Châtiment seraient des dégâts magiques, pas des dégâts de feu.

doubles dégâts (double damage) : Quand vous calculez les doubles dégâts, ajoutez les bonus aux dégâts après avoir doublé les dégâts de base.

Par exemple, doubler des dégâts de 10 + 5 feu se traduit par 20 points de dégâts, plus 5 points de dégâts de feu. Si la créature endommagée à RD (voir ci-dessous), appliquez la RD après avoir doublé les dégâts.

moitié des dégâts (half damage) : Quand vous divisez les dégâts par deux, par exemple quand vous réussissez un jet de sauvegarde, arrondissez au multiple de 5 inférieur. Par exemple, la moitié de 15 points de dégâts, c'est 5 ; la moitié de 5 points de dégâts, c'est 0.

DD (DC) [#] : (Mot-clé) Degré de difficulté. Une créature peut éviter ou réduire certains effets en faisant un jet de sauvegarde.

Lancez 1d20 et ajoutez-y le niveau de la créature ; le jet de sauvegarde réussit si le résultat est supérieur ou égal au DD indiqué.

Contre les sorts et les capacités qui infligent des dégâts, un jet de sauvegarde réussi réduit les dégâts de moitié. Contre d'autres effets, il annule l'effet négatif.

DD [#] annulation (negates) : (Mot-clé) Cette mention apparaît sur certains sorts et capacités spéciales qui infligent des dégâts et qui ont aussi d'autres effets. Un jet de

sauvegarde réussi annule tous les effets du sort ou de la capacité, y compris les dégâts (à la place de les réduire de moitié normalement).

Attaque de mort (Death Attack) : (DD [#]) Quand cette créature est sur le point d'utiliser sa capacité Attaque sournoise, elle peut aussi utiliser Attaque de mort. Ceci doit être déclaré avant d'effectuer l'attaque. Les dégâts supplémentaires de l'Attaque sournoise sont toujours infligés.

Une créature frappée par l'Attaque de mort doit faire un jet de sauvegarde du DD indiqué ou être détruite. Cette capacité spéciale ne fonctionne pas contre les créatures qui ont Immunité contre les attaques sournoises.

Explosion de mort (Death Burst) : (rayon [#] ; ÉNERGIE [#] ; DD [#]) Quand les points de vie de cette créature atteignent 0 ou moins, toutes les créatures adjacentes situées dans le rayon indiqué subissent la quantité du type de dégâts indiqué. Centrez le modèle de rayon approprié sur la créature active.

Certaines capacités d'Explosions de mort n'indiquent pas de portée. Dans ces cas, l'effet inflige des dégâts à toutes les créatures adjacentes.

Frappe de mort (Death Strike) (Quand les PV de cette créature atteignent 0 ou moins, elle peut faire une attaque au corps à corps immédiate)

Une créature qui fait une Frappe de mort ne peut pas se sauver avec une capacité comme l'Absorption de constitution ; elle est détruite, quel que soit le résultat de l'attaque.

Parade de projectiles (Deflect Arrows) : Cette créature gagne un bonus de +4 à sa CA contre les attaques à distance.

détruire/détruit (destroy/destroyed) : (Mot-clé) Une créature est détruite quand ses points de vie atteignent 0 ou moins. Certains sorts ou effets peuvent aussi détruire une créature sur le champ. Retirez les créatures détruites de la grille de combat.

Une créature détruite fait gagner des points de victoire à l'adversaire responsable de sa destruction.

Si un sort ou une capacité (mais pas une condition de scénario) renvoie une créature détruite spécifique en jeu, les joueurs qui ont gagné des points de victoire pour l'avoir détruite perdent ces points.

Difficile (Difficult) [#] : Cette créature peut uniquement être mise sous le commandement d'un commandant dont la valeur de commandement est supérieure ou égale à celle de la valeur Difficile de cette créature. Par exemple, un Minotaure (Difficile 4) peut être mis sous le commandement d'un commandant dont la valeur de commandement est supérieure ou égale à 4. Un commandant dont la valeur de commandement n'est pas assez élevée ne peut pas donner son effet de commandement à cette créature.

Contrairement aux créatures normales, une créature Difficile hors commandement qui est trop loin d'un ennemi pour faire une attaque au corps à corps *doit* foncer sur la créature ennemie la plus proche qu'il voit et peut atteindre pendant son tour. Cependant, une créature Difficile hors commandement peut rester en place et utiliser une attaque à distance, une capacité spéciale à distance ou un sort à distance à la place de foncer, mais seulement s'il y a une cible à portée au début de son tour. Une créature Difficile hors commandement qui est à portée d'attaque ou qui peut utiliser un effet à distance doit attaquer, utiliser l'effet à distance, ou foncer.

terrain difficile (difficult terrain) : Un type de terrain ; voir Terrain à la page 22.

double vitesse (double speed) : Pendant son tour, une créature qui n'attaque pas, ne lance pas de sort ou ne fait pas d'action qui remplace les attaque peut se déplacer au maximum au double de sa vitesse. Une créature se déplace aussi au double de sa vitesse quand elle est en déroute, qu'elle ait attaqué ou non ou que ce soit son tour ou non.

RD (DR) [#] : Réduction de dégâts. Quand cette créature subit des dégâts d'une attaque au corps à corps ou à distance, soustrayez la quantité indiquée aux dégâts infligés. Les dégâts d'énergie, les dégâts des sorts et les dégâts magiques ne sont pas réduits par la RD.

Dragon : (Type de créature) Tous les dragons ont les capacités spéciales suivantes : Immunité contre la paralysie, le sommeil.

Double activation (Dual Activation) (Cette créature peut jouer deux fois à chaque round ; chaque fois compte comme une activation pendant cette phase)

électricité (electricity) : (Mot-clé) Un type d'énergie.

Élémental : (Type de créature) Tous les élémentaux ont les capacités spéciales suivantes : Immunité contre les critiques, la prise en tenaille, la paralysie, le poison, le sommeil, les attaques sournoises, l'étourdissement.

Elfe (Elf) : Tous les elfes sont des humanoïdes. Ils ont la capacité spéciale Immunité contre le sommeil.

éliminé (eliminated) : Les créatures qui sont détruite ou qui ont quitté la grille de combat à cause de la déroute sont éliminées. Elles rapportent des points de victoire au joueur dont les créatures les ont éliminées.

ennemi/créature ennemie (enemy/enemy creature) : Les ennemis sont les créatures des groupes de guerriers de vos adversaires, pas les vôtres ou celles d'un équipier.

énergie (energy) : (Mot-clé) L'une des formes de dégâts suivantes : acide, froid, électricité, feu et sonique. Les dégâts d'énergie ne sont pas réduits par la RD.

Enchevêtrement/enchevêtré (Entangle/entangled) : (DD [#]) (Mot-clé) Contrairement à la plupart des effets, l'Enchevêtrement ne nécessite pas un jet de sauvegarde immédiat. Une créature enchevêtrée doit faire un jet de sauvegarde du DD de l'effet indiqué à chaque fois qu'elle tente de bouger. Si le jet de sauvegarde réussit, l'effet d'Enchevêtrement est retiré, et la créature peut se déplacer normalement. S'il échoue, la créature enchevêtrée ne peut pas se déplacer ce tour-ci. A la fin du tour d'une créature enchevêtrée, faites un autre jet de sauvegarde (même DD). S'il réussit, l'effet d'Enchevêtrement est retiré, et la créature pourra agir normalement lors des prochains tours.

mauvais (evil) : (mot-clé) Les créatures appartenant à des groupes de guerriers d'alignement loyal mauvais ou chaotique mauvais sont mauvaises, quelle que soient les factions apparaissant sur les fiches de caractéristiques des créatures. Elles peuvent être affectées par des sorts et des capacités spéciales qui affectent les créatures mauvaises.

factions : Organisations ayant un point de vue moral et éthique particulier.

Intrépide (Fearless) : Cette créature réussit automatiquement ses jets de sauvegarde. Elle ne peut pas être effrayée (voir cette entrée ci-dessous).

Nourriture (Feed) [#] (A chaque fois que cette créature détruit un humanoïde, elle gagne immédiatement + [#] PV) *Les avantages de cette capacité s'accumulent.*

fée (fey) : Un type de créature.

feu (fire) : (Mot-clé) Un type d'énergie.

prise en tenaille/être pris en tenaille (flanking/flanked) : Deux créatures qui sont sur les côtés opposés d'un ennemi et qui menacent sa case prennent cet ennemi en tenaille.

Elles gagnent un bonus de +2 aux attaques au corps à corps contre la créature prise en tenaille. Voir Prise en tenaille à la page 13.

Vol (Flight) : Cette créature peut survoler la grille de combat à la place de se déplacer à la surface. Elle atterrit à la fin de son déplacement.

La Vitesse sur sa fiche de caractéristique est précédée par le préfixe F. Elle n'est pas ralentie par les éléments de terrain qui ralentissent normalement le déplacement, comme les terrains difficiles ou les statues. Elle doit quand même contourner les murs (qui montent jusqu'au plafond du donjon). Elle peut se déplacer par-dessus les puits mais ne peut pas terminer son déplacement sur eux. Une créature volante est immunisée contre les effets d'Enchevêtrement.

Cette créature peut se déplacer et même charger en traversant des cases occupées par d'autres créatures (mais elle ne peut pas terminer son déplacement sur un espace occupé par une autre créature ou sur une position illégale). Elle ignore les attaques d'opportunité des ennemis après la première case de déplacement pendant son tour. (Cette case correspond à son « décollage »)

proche (follower) : Une créature non-commandant dans votre groupe de guerriers. Dans les effets de commandement, ce terme fait références aux proches que le commandant à sous son commandement, à moins de 6 cases de distance.

effrayer/effrayé (frighten/frightened) : (Mot-clé) Une créature qui est effrayée a peur mais elle n'est pas en déroute. Elle subit une pénalité de -4 à ses jets d'attaque, de sauvegarde, et à sa CA. Les créatures qui ont la capacité spéciale Intrépide ne peuvent pas devenir effrayées.

acquiert/gagne (gains) : (Mot-clé) L'effet donne à la créature une nouvelle capacité spéciale ou modifie une caractéristique.

Attaque du regard (Gaze Attack) : (Remplace les attaques : PORTÉE ; EFFETS ET CONDITIONS ; DD [#]) Au lieu de faire ses attaques normales, cette créature peut utiliser son Attaque du regard contre l'ennemi ou l'allié le plus proche. La cible subit l'effet indiqué à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde du DD indiqué. De plus, toute créature (ennemie ou alliée) à portée de l'Attaque du regard qui choisit cette créature comme cible d'une attaque à distance, d'un sort à distance ou d'une capacité spéciale à distance doit faire un jet de sauvegarde après son attaque pour éviter l'effet de l'Attaque du regard.

Une Attaque du regard nécessite un champ de vision dégagé, mais pas une ligne d'effet. Une créature avec l'Attaque du regard qui est rendue Invisible ne peut pas utiliser cette capacité.

géant (giant) : Un type de créature.

bon (good) : (mot-clé) Les créatures appartenant à des groupes de guerriers d'alignement loyal bon ou chaotique bon sont bonnes, quelle que soient les factions apparaissant sur les fiches de caractéristiques des créatures. Elles peuvent être affectées par des sorts et des capacités spéciales qui affectent les créatures bonnes.

guérison (heal) [#] : (Mot-clé) Cet effet retire la quantité de dégâts indiquée sur une créature vivante blessée.

Il ne peut pas faire monter les points de vie de la créature au-dessus de leur valeur de départ.

Un effet de guérison inflige la quantité de dégâts indiquée à un mort-vivant et il n'est pas affecté par la RD. La créature a droit à un jet de sauvegarde pour réduire les dégâts de

moitié. Le DD du jet de sauvegarde est de 12 + le niveau du sort, ou si ce n'est pas un sort, le niveau de la créature active.

Les créations sont immunisées contre les effets de guérison.

sans défense (helpless) : Un certain nombre de situations et d'effets peuvent rendre une créature.

Une créature sans défense ne peut pas attaquer, lancer des sorts, menacer des cases adjacentes, faire des attaques d'opportunité, donner un bonus de prise en tenaille, utiliser des capacités spéciales qui doivent être activées ou ciblées, ou mettre des créatures sous son commandement.

Les créatures sans défense font leurs jets de sauvegarde normalement. Être sans défense n'empêche pas les conséquences d'un jet de moral raté, mais la condition qui rend une créature en déroute sans défense peut temporairement l'empêcher de se déplacer.

Toute attaque au corps à corps contre une créature sans défense réussit automatiquement (inutile de lancer le dé) et inflige le double des dégâts. Les attaques à distance infligent les dégâts normaux et il faut toujours un jet d'attaque pour toucher, mais l'attaquant gagne un bonus de +4 à son jet.

D'autres créatures peuvent se déplacer sur l'espace d'une créature sans défense mais elles ne peuvent pas y terminer leur déplacement.

Discrétion (Hide) : Si cette créature est à l'abri d'un ennemi non-adjacent grâce à autre chose que des créatures qui s'interposent (comme un mur ou une statue), elle est considérée comme si elle avait la capacité spéciale Invisible (voir cette entrée, ci-dessous) contre cette créature. Une créature sans Vision aveugle qui fait une attaque à distance ne peut pas voir ou cibler un ennemi avec la Discrétion qui a un abri de cette sorte. (Si la créature avec la Discrétion peut faire une attaque à distance, elle gagne généralement un bonus de +2 quand elle attaque des ennemis qui ne peuvent pas la voir.)

PV/points de vie (HP/hit points) : La fiche de caractéristiques d'une créature a une valeur de PV, représentant ses points de vie (indiqués par PV dans les descriptions d'effet). Une créature dont les points de vie atteignent 0 est détruite. Si un sort ou une capacité spéciale accorde des points de vie supplémentaires, cet avantage retire les dégâts sur une créature blessée et peut même augmenter sa valeur de PV au-delà de son montant de départ (si le bonus excède les dégâts subis). Ajouter des points de vie de cette manière n'affecte pas le moment où une créature atteint la moitié de ses points de vie (pour les jets de moral). Les points de vie excédentaires au montant de départ de la créature ne peuvent pas être restaurés par un effet de guérison une fois qu'ils sont perdus.

Très grand (Huge) : Une créature Très grande a un socle de 74 mm et elle occupe un espace de 3 cases de longueur et 3 cases de largeur.

humanoïde : Un type de créature. Il existe beaucoup de sortes d'humanoïdes, parmi eux les elfes, les halfelins, les humains et les orques.

Charge de jet (Hurling Charge) (Cette créature peut faire son attaque à distance contre une créature qu'elle charge pendant son déplacement de charge et avant qu'elle ne fasse son attaque au corps à corps) *Si la cible n'est plus sur le même espace après l'attaque, la créature qui charge continue son déplacement vers sa destination de départ, mais ne peut pas faire d'attaque au corps à corps ce tour-ci.*

immédiat/action immédiate (immediate/immediate action) : (Mot-clé) Un type d'action rapide (voir cette entrée page 38) qu'une créature peut déclencher instantanément à un moment donné, parfois même quand ce n'est pas son tour. Cette action peut

interrompre d'autres actions en prenant effet juste avant elles. La dernière action immédiate déclarée prend effet en premier.

Immunité à EFFET (Immune EFFECT) : La créature n'est pas affectée par le type d'attaque l'énergie, la capacité spéciale ou la condition indiqué.

Les créatures qui ont plusieurs immunités les indiquent dans une seule entrée, séparées par des virgules ; par exemple, une créature immunisée contre les effets basés sur le froid et le feu aurait la capacité Immunité contre le froid, le feu.

Contre-chant suprême (Improved Countersong) : En plus des effets du Contre-chant (voir l'entrée, précédemment dans le glossaire), les ennemis situés à moins de 6 cases de cette créature ne peuvent pas être mises sous le commandement d'autres créatures. Les commandants ennemis situés à moins de 6 cases de cette créature ne peuvent pas mettre d'autres créatures sous commandement.

sur une case (in a square) : Une créature est sur une case si au moins une partie de son espace occupe cette case.

au corps à corps (in melee) : Une créature est au corps à corps si elle est agissante et si elle menace la case d'un ennemi, ou si un ennemi agissant menace sa case.

Incitation/incité (Incite/incited), Inhibition/inhibé (Inhibit/inhibited) : (Mot-clé) Une créature qui a été incitée par un sort ou une capacités spéciale doit jouer son tour le plus tôt possible pendant le round. D'autres créatures dans son groupe de guerriers ne peuvent pas agir avant elle pendant le round sauf si elles sont aussi incitées.

Une créature qui a été inhibée doit jouer son tour le plus tard possible à chaque round.

Vous ne pouvez pas activer une créature inhibée tant que toutes les créatures non-inhibées n'ont pas été activées ce round-ci.

Toute créature qui a la capacité Immunité contre l'incitation a aussi l'Immunité contre l'inhibition.

Incorporel (Incorporeal) : Cette créature est fantomatique, sans substance. Chaque fois que cette créature devrait être endommagée par une attaque, un sort ou une capacité spéciale, le joueur actif lance 1d20. S'il fait 11 ou plus, cette créature ne subit aucun dégâts (et c'est un échec s'il s'agit d'un jet d'attaque). Cependant, elle n'a pas la possibilité d'éviter les attaques des autres créatures incorporelles.

Le déplacement de cette créature n'est pas affecté par le terrain. Elle peut même traverser les murs et survoler les puits, mais elle ne peut pas voir au travers des murs. Elle ne peut pas terminer son déplacement au-dessus d'un puits, dans un mur ou sur une autre position illégale. Si elle est dans un mur ou derrière un mur, les ennemis ne peuvent pas faire d'attaques d'opportunité quand elle se déplace.

Cette créature peut se déplacer et même charger en traversant des créatures ennemies qui n'ont pas la capacité Incorporel, mais elle ne peut pas terminer son déplacement sur une case occupée par une créature.

(Les effets tels que Constriction et Enchevêtrement ont des effets normaux sur les créatures Incorporelles.)

Indépendant : Cette créature est toujours sous commandement. Elle est capable de tenter un ralliement par elle-même comme un commandant, mais sans commandant, elle n'ajoute que son niveau au jet de moral, comme si elle été ralliée par une créature « commandement 0 ».

Invisible/Invisibilité (Invisible/invisibility) : Les autres créatures n'ont pas cette créature dans leur champ de vision. (Les créatures qui ne peuvent pas voir une autre

créature ne peuvent pas choisir cette créature pour cible d'une attaque à distance, ou d'un sort ou une capacité spéciale qui a une portée autre que le contact.) Cette créature acquiert Camouflage 11 contre les attaquants qui ne peuvent pas la voir et gagne un bonus de +2 aux attaques faites contre des ennemis qui ne peuvent pas la voir. Un ennemi qui ne peut pas voir une créature invisible ne peut pas faire d'attaques d'opportunité contre elle ou l'empêcher de lancer un sort ou de faire une attaque à distance.

Grand (Large) : Une Grande créature a un socle de 40 mm et elle occupe un espace de 2 cases de longueur et 2 cases de largeur.

loyal (lawful) : (mot-clé) Les créatures appartenant à des groupes de guerriers d'alignement loyal bon ou loyal mauvais sont loyales, quelle que soient les factions apparaissant sur les fiches de caractéristiques des créatures. Elles peuvent être affectées par des sorts et des capacités spéciales qui affectent les créatures loyales.

Bond (Leap) (Remplace les attaques : déclenche une attaque au corps à corps à + [#], [#] dégâts) *Les anciennes versions de cette capacité n'indiquaient pas qu'elle provoquait une attaque au corps à corps.*

Niveau (Level) : Une caractéristique de créature représentant sa puissance relative. Voir Caractéristiques à la page 5.

Absorption de niveau (Level Drain) (À chaque fois que l'attaque au corps à corps de cette créature inflige des dégâts à une créature vivante, la créature endommagée gagne attaque -1 et sauvegarde -1, et cette créature gagne +5 PV) *Les points de vie gagnés grâce à cette capacité s'accumulent.*

format Limité (Limited format) : En ligue ou en tournoi, ceci fait référence à des escarmouches entre groupes de guerriers composés de créatures récupérées dans une réserve limitée de figurines. Contrairement au format Prêt à jouer, dans certaines escarmouches en format Limité, les joueurs n'utilisent pas toutes les créatures de leur réserve pour construire leurs groupes de guerriers. Ces parties permettent d'accéder aux sorts d'*invocation* et des capacités telles que *Serviteurs*, qui met de nouvelles créatures sur la grille de combat, si la réserve d'un joueur contient des créatures qualifiées qui ne font pas partie de son groupe de guerriers.

ligne (line) : (Portée) Une sort ou un effet qui a une portée de « ligne » affecte les créatures qui se trouvent sur une ligne droite séparant la créature active et l'ennemi ou l'allié le plus proche. Une ligne n'affecte pas les créatures situées à plus de 12 cases. Tracez une ligne partant du coin d'une case dans l'espace de la créature active et qui va vers un coin différent d'une case dans l'espace de la créature ciblée. La ligne affecte toutes les cases qu'elle traverse ou qu'elle touche. (Ne comptez pas le coin où la ligne commence.) La ligne continue jusqu'au bout de sa portée. Elle dépasse généralement la cible et il est possible qu'elle affecte d'autres créatures.

{ diagram page 33 }

Ligne

Une ligne affecte les créatures qui se trouvent sur une ligne droite séparant la créature active et l'ennemi ou l'allié le plus proche. Tracez une ligne imaginaire partant du coin d'une case dans l'espace de la créature active et qui va vers un coin différent d'une case dans l'espace de la créature ciblée. La ligne affecte toutes les cases qu'elle traverse ou

qu'elle touche. Une ligne n'affecte ni les créatures situées à plus de 12 cases, ni les cases uniquement touchées par son point de départ.

coin ciblé

orque 2

orque 1

magicien lançant un *éclair*

{end of diagram page 33}

ligne d'effet (line of effect) : La ligne d'effet est généralement identique au champ de vision (voir ci-dessous). Quelques effets spéciaux, tels que *mur de force*, bloquent la ligne d'effet : ils l'empêchent d'attaquer ou d'affecter un espace avec des capacités spéciales et des sorts, mais ils ne bloquent pas le champ de vision sur cet espace.

champ de vision (line of sight) : Deux créatures sont de la champ de vision l'une de l'autre, sauf si elles sont séparées par un mur. Si vous pouvez tracer une ligne entre deux créatures qui ne touche pas un mur, elles sont dans le champ de vision l'une de l'autre. Voir le diagramme à la page 15.

Certains effets, comme Invisible, empêchent aussi d'avoir le champ de vision.

vivante (living) : Toutes les créatures sont vivantes, à l'exception des créations et des morts-vivants.

Création vivante (Living Construct) : Cette créature est une sorte de création qui a seulement des immunités limitées. Elle n'a pas Intrépide. Elle a seulement les capacités spéciales Immunité contre l'absorption de niveau, la paralysie, le poison, le sommeil. Les créations vivantes peuvent être soignées et la confusion, les critiques, la domination, la prise en tenaille, l'incitation, les attaques sournoises et l'étourdissement les affectent normalement.

magique (magic) : (Mot-clé) Les dégâts magiques ne sont pas réduits par la RD.

créature magique (Magical Beast) : Un type de créature.

Moyen (Medium) : Une créature moyenne a un socle de 25 mm (1 pouce) et elle occupe 1 case.

Attaque au corps à corps (Melee Attack) : (Caractéristique de créature) Cette valeur représente la capacité d'une créature à toucher avec une attaque au corps à corps. Voir Caractéristiques à la page 5.

attaque au corps à corps (melee attack) : Une tentative visant à endommager un ennemi au corps à corps. Voir Attaques au corps à corps à la page 12.

Allonge au corps à corps (Melee Reach) [#] : Cette créature peut attaquer des ennemis situés au maximum de cases de distance indiqué au corps à corps. Utilisez les règles d'attaque à distance (voir page 15) pour déterminer si l'attaquant a la cible dans son champ de vision et si la cible bénéficie d'un abri.

Quand vous déterminez si cette créature peut attaquer au corps à corps, comptez les diagonales normalement.

(Une créature avec Allonge au corps à corps 2 ne peut pas attaquer un ennemi situé sur une case à 2 diagonales de distance.)

Cette capacité ne permet pas à une créature de menacer des cases qui ne lui sont pas adjacentes ou de faire des attaques d'opportunité contre des ennemis qui ne lui sont pas adjacents. Elle ne lui permet pas non plus de charger ou de foncer sur une créature et de

s'arrêter avant qu'elle soit adjacente à l'ennemi qu'elle charge ou sur lequel elle fonce. Une créature qui utilise l'Allonge au corps à corps pour attaquer à distance ne crée par une situation de prise en tenaille.

Attaque sournoise au corps à corps (Melee Sneak Attack) +[#] : Cette créature acquiert le bonus indiqué sur ses dégâts au corps à corps si elle prend le défenseur en tenaille, ou si le défenseur est étourdi, sans défense ou dans l'incapacité de voir la créature attaquante.

Serviteurs (Minions) : ([#] CRÉATURES) Si vous ajoutez cette créature à votre groupe de guerriers, vous acquérez aussi les créatures indiquées.

Ces créatures n'ajoutent rien au coût de votre groupe de guerriers, et elles ne rapportent aucun point de victoire à l'adversaire qui les élimine. Les serviteurs ne comptent pas dans la limite de douze créatures de votre groupe de guerriers.

Souplesse du serpent (Mobility) : Cette créature gagne un bonus de +4 à sa CA contre les attaques d'opportunité.

humanoïde monstrueux (Monstrous Humanoid) : Un type de créature. Elle ne compte pas comme un humanoïde, mais comme un type distinct.

jet de moral (morale save) : Un jet de sauvegarde spécifique pour éviter la déroute. Tous les jets de moral ont un DD de 20. Voir Moral à partir de la page 19.

Jet de moral (Morale Save) + [#] : Ajoutez le bonus indiqué aux jets de moral de cette créature.

déplacement/déplacer (Move) : Pendant son tour, une créature peut remplacer son ou ses attaques par un déplacement, ce qui lui permet de se déplacer au maximum au double de sa vitesse. Parfois les capacités spéciales, les sorts ou les effets remplacent au moins l'un des deux déplacements.

Une créature agissante peut toujours utiliser tout son tour pour se déplacer d'une case dans la direction de son choix, même en diagonale, que le terrain soit difficile ou que les espaces soient étroits. (Cette règle ne permet pas à une créature de traverser un terrain infranchissable ou se de déplacer quand aucun déplacement n'est autorisé, comme, par exemple, quand elle est paralysée.)

allié le plus proche (nearest ally) : Choisissez l'allié le plus proche d'une créature en utilisant les règles qui déterminent qui est l'ennemi le plus proche (voir ci-dessous).

ennemi le plus proche (nearest enemy) : L'ennemi le plus proche de la créature active est l'ennemi le plus proche qu'elle peut voir. Un autre ennemi, plus proche, mais hors champ de vision, ne compte pas comme s'il était le plus proche. Si au moins deux ennemis sont à même distance, la créature active peut choisir celle qu'il veut comme la plus proche.

Pour foncer et pour charger, comptez la distance qui sépare la créature des ennemis comme si la créature active prenait le chemin le plus court pour l'espace le plus proche adjacent à cet ennemi. Tenez compte des autres créatures, du terrain et des modes de déplacements spéciaux, comme Vol ou Fousseur.

Pour les attaques et les effets à distance, en revanche, calculez la distance sans vous préoccuper des créatures, des modes de déplacement et du terrain (tant que l'attaquant a l'ennemi dans son champ de vision). Il est possible qu'un ennemi soit le plus proche pour des attaques à distance et qu'un autre le soit pour foncer ou charger.

négatif : (Mot-clé) Les dégâts négatifs ne sont pas affectés par la RD et n'ont aucun effet sur les créations. Ils retirent les dégâts des morts-vivants, et elles ne font pas de jets de sauvegarde contre les sorts et les effets qui infligent des dégâts négatifs.

non-vivant (nonliving) : (Mot-clé) Les créations et les morts-vivants sont non-vivants.

Non affecté par les effets de commandement (Not Subject to Commander Effects) : Cette créature ne peut pas bénéficier des effets de commandement des commandants de son groupe de guerriers. Elle ignore aussi les effets de commandement des commandants ennemis qui n'affectent que les ennemis.

sur le terrain (on terrain) : Une créature est sur un type de terrain si une partie de son espace occupe une case qui contient ce terrain.

vase (Ooze) : (Type de créature) Toutes les vases ont Intrépide et aussi les capacités spéciales suivantes : Vision aveugle ; Immunité contre la confusion, les critiques, la domination, la prise en tenaille, les attaques du regard, l'incitation, la paralysie, le poison, le sommeil, les attaques sournoises, l'étourdissement.

adversaire (opponent) : Un joueur contre lequel vous jouez une escarmouche.

Extérieur (Outsider) : Un type de créature.

Paralysie/paralysé (Paralysis/paralyzed) : (DD [#]) (Mot-clé) Une créature subissant cet effet est paralysée si elle ne réussit pas son jet de sauvegarde du DD indiqué. Une créature paralysée est sans défense. À la fin du tour d'une créature paralysée, quand elle n'a pas pu agir, elle doit faire un autre jet de sauvegarde (même DD). S'il réussit, l'effet de Paralysie est retiré, et la créature pourra agir normalement lors des prochains tours.

Combat en phalange (Phalanx Fighting) (+2 CA quand adjacent à un allié qui a le Combat en phalange)

phase : Partie d'un round. Vous activez deux créatures à chaque phase. Voir Règles d'escarmouche de base à la page 8.

disparition (phase out) : (Mot-clé) certains sorts et capacités spéciales retirent une créature de la grille de combat sans l'éliminer. (Notez la position de la créature quand elle disparaît ; à moins qu'il n'en soit précisé autrement, elle revient en jeu sur ce même espace.) Tant qu'elle est retirée de la grille de cette manière, la créature ne peut pas être affectée par ce qui est en jeu, mais elle compte comme si elle était éliminée et rapporte des points de victoire jusqu'à ce qu'elle revienne en jeu. Une créature qui a disparu joue son tour normalement (ce qui est important si elle est capable de revenir en jeu).

Plante (Plant) : (Type de créature) Toutes les plantes ont les capacités spéciales suivantes : Immunité contre la confusion, les critiques, la domination, l'incitation, la paralysie, le poison, le sommeil, les attaques sournoises, l'étourdissement.

Poison/empoisonné (Poison/poisoned) : (EFFET ; DD [#]) (Mot-clé) Quand une créature est touchée par une attaque ou un effet qui inclut le mot « poison », cette créature doit faire un jet de sauvegarde du DD indiqué ou être empoisonné et subir l'effet indiqué. Les effets de poison sont variés, incluant les dégâts immédiats (un jet de sauvegarde réussi permet de réduire les dégâts de moitié), la Paralysie, ou la destruction de la créature empoisonnée.

La plupart des effets de poison indiquent « 5 points de dégâts à chaque fois que la créature empoisonnée s'active. » Jusqu'à la fin de l'escarmouche, au début du tour de la créature empoisonnée et avant qu'elle ne puisse faire une action, elle subit immédiatement 5 points de dégâts. Une créature éliminée par le poison rapporte des points de victoire au joueur à qui la créature qui l'a empoisonnée appartient.

Les effets de poison de description identique ne s'accumulent pas.

Bondir (Pounce) : Quand elle charge, cette créature peut faire toutes ses attaques au corps à corps (au lieu d'une) contre la cible de sa charge. Chaque attaque gagne le bonus de +2 de la charge.

Charge en puissance (Powerful Charge) + [#] : Cette créature inflige la quantité indiquée de dégâts au corps à corps supplémentaires quand elle charge.

Tir de précision (Precise Shot) : Cette créature peut faire des attaques à distance contre un ennemi qui est engagé au corps à corps sans donner à la cible son bonus à la CA normal de +4. Le Tir de précision ne permet pas à cette créature d'ignorer le bonus à la CA de +4 pour l'abri (y compris l'abri d'une créature qui est au corps à corps avec la cible).

Psionique : Les capacités psioniques sont indiquées dans les Sorts sur la fiche de caractéristiques d'une créature et elles utilisent les mêmes règles et les mêmes mots-clés que les sorts. Au lieu d'un nombre spécifique d'utilisation pour un sort donné, une créature avec Psionique a une réserve de points de pouvoir (pp) qu'elle peut dépenser pour jouer un des pouvoirs psioniques indiqués aussi souvent qu'elle le veut, jusqu'à sa limite.

Chaque pouvoir psionique a un coût indiqué en pp.

pousser/tirer (push/pull) : (Mot-clé) Certains sorts ou capacités spéciales repoussent les autres créatures de la créature active (ou les attirent vers elle). La créature poussée ou tirée ne peut pas se déplacer sur un espace occupé par une autre créature ou une statue, ou traverser des murs. Les créatures poussées ou tirées ne provoquent pas d'attaques d'opportunité.

Pousser : Une créature repoussée doit se déplacer sur une case qui est plus éloignée de la créature active.

Tirer : Une créature attirée doit se déplacer sur une case qui est plus proche de la créature active.

Recul (Pushback) (Quand l'attaque au corps à corps de cette créature inflige des dégâts à une créature plus petite, elle peut pousser la petite créature d'une case)

rayon (radius) 2 : (Mot-clé) Ce sort ou capacités spéciale affecte toutes les créatures dans un rayon de moins de 2 cases. Photocopiez et découpez le modèle au verso de la grille de combat pour vous aider à positionner l'effet. Placez la créature ciblée à l'intérieur du centre du modèle large de 4 cases. Si la cible occupe 1 case, vous pouvez arranger le modèle comme vous le désirez autour de la cible, tant qu'elle est au centre et que les cases du modèle s'alignent avec celles de la grille de combat. Si la cible est une Grande créature, positionnez-la complètement à l'intérieur du centre du modèle. Si elle est Très grande, positionnez le modèle pour que la créature remplisse son centre.

rayon (radius) 4 : (Mot-clé) Cette capacité fonctionne comme rayon 2 (voir ci-dessus) mais affecte des créatures dans un rayon de 4 cases.

ralliement/rallier (rally) : Une créature en déroute tente un ralliement quand elle s'active, si elle est sous commandement. Voir Moral à partir de la page 19.

portée (range) 6 : (Portée) Cet effet cible l'ennemi ou l'allié le plus proche situé à moins de 6 cases et dans le champ de vision de la créature active.

Attaque à distance (Ranged Attack) : (Caractéristique de créature) Cette valeur représente la capacité d'une créature à toucher avec une attaque à distance.

Voir Caractéristiques à la page 5.

attaque à distance (ranged attack) : Une tentative visant à endommager un ennemi avec une attaque à distance. Voir Attaques à distance à la page 15.

Attaque sournoise à distance (Ranged Sneak Attack) + [#] : Cette capacité fonctionne exactement comme l'Attaque sournoise au corps à corps (voir ci-avant), mais la créature doit faire une attaque à distance à moins de 6 cases de la cible, et le défenseur doit être étourdi, sans défense ou dans l'incapacité de voir la créature active.

Transfert d'ordres (Relay Orders) (Cette créature acquiert la valeur de commandement la plus élevée et chaque effet de commandement des créatures qui sont sous son commandement) *Tant qu'elle est sous commandement, elle est considérée comme un commandant.*

retirer (remove) : (Mot-clé) Annuler, supprimer contrecarrer un ou plusieurs effets existant sur une créature, un objet magique ou une zone. Sauf indication contraire, le retrait est permanent.

Déchirement (Rend) + [#] : Si cette créature touche un ennemi dans deux attaques au corps à corps pendant le même tour, elle inflige la quantité de dégâts au corps à corps supplémentaires indiqué pour la deuxième attaque.

remplace (replace/replaces) : Certaines capacités spéciales ont « remplace » en coût spécial, comme dans « remplace les attaques » ou « remplace le déplacement. » Quand elle utilise la capacité, on considère que la créature a fait l'action spécifiée (voir page 22).

Nécessite CRÉATURE (Requires CREATURE) : Cette créature peut être incluse dans votre groupe uniquement si vous avez aussi la créature indiquée dans votre groupe de guerriers. Quand vous mettez votre groupe de guerriers en place, choisissez quelle créature est nécessaire. Si elle est éliminée, cette créature est aussi éliminée, et les deux créatures rapportent des points à l'adversaire.

Une seule créature peut être la créature nécessaire pour plusieurs créatures ayant cette capacité spéciale.

Dans une partie en format Prêt à jouer ou Limité, si vous n'avez pas de créature qui puisse se qualifier comme étant la créature nécessaire, choisissez n'importe quelle autre créature de votre groupe de guerriers à la place.

relancer (reroll) : Parfois, un sort ou une capacité spéciale vous permet de relancer le dé. Vous relancez le type de dé indiqué par le sort ou la capacité. En revanche, vous ne pouvez pas relancer des dés associés à une mise en place spécifique du scénario ou à une créature ou un objet (comme une statue magique) qui n'est contrôlé par aucun des joueurs. A chaque fois que vous relancez, vous devez vous en tenir au résultat du second jet.

Résistance (Resist) [#] ÉNERGIE : Quand cette créature subit des dégâts du type d'énergie indiqué, réduisez les dégâts infligés de la quantité indiquée.

arrondir (rounding) : Arrondissez les fractions à l'unité inférieure, sauf indication contraire.

être en déroute (rout/routing) : Une créature qui échoue un jet de moral est en déroute et elle fuit en direction de sa sortie. Voir Moral à partir de la page 19.

foncer (rush) : Une créature hors commandement peut se déplacer au double de sa vitesse imprimée (au lieu de Vitesse 2) si elle foncer d'un espace depuis lequel elle peut effectuer une attaque au corps à corps contre l'ennemi le plus proche. Voir Commandement et déplacement à la page 10.

cercle sacré (sacred circle) : Un type de terrain ; voir Terrain à la page 22.

jet de sauvegarde (save) : Une créature peut faire un jet de sauvegarde pour éviter ou réduire des effets néfastes. Voir Jets de sauvegarde à la page 17.

jet de sauvegarde à la fin du tour de chaque créature affectée (save at the end of each affected creature's turn) : Certains effets donnent aux créatures une autre chance de réussir un jet de sauvegarde contre un effet si elles ont raté leur premier jet. À la fin du tour de la créature affectée, faites un nouveau jet de sauvegarde.

S'il réussit, l'effet se termine. Sinon, la créature peut à nouveau tenter sa chance à la fin de son prochain tour.

Sauvegarde (Save) + [#] : Ajoutez le bonus indiqué à tous les jets de sauvegarde de cette créature, y compris les jets de moral.

Sauvegarde (Save) = [#] : Ajoutez la valeur indiquée à la place du niveau de la créature à tous les jets de sauvegarde de cette créature, y compris les jets de moral.

Éclaireur (Scout) : À la place de placer cette créature sur votre plaque de rassemblement au début de l'escarmouche, vous pouvez la placer sur la plaque d'élément de terrain de votre choix qui n'a pas déjà de créature sur elle. Deux Éclaireurs ne peuvent pas être mis en place sur la même plaque d'élément de terrain. Si cette créature entre sur la grille de combat après le premier tour, elle y entre comme toute autre créature.

soi (self) : (Portée) Un sort ou une capacité spéciale avec une portée de « soi » n'affecte que la créature active.

Esquive (Sidestep) : Si cette créature se déplace uniquement d'une case pendant son tour, elle ne provoque pas d'attaques d'opportunité et peut faire des attaques multiples si elle le peut. Entrer sur un terrain qui ralentit le déplacement empêche le fonctionnement de l'Esquive. Une créature avec Esquive ne peut pas se déplacer entre les attaques ; elle doit faire toutes ses attaques, puis se déplacer d'une case, ou se déplacer d'une case et ensuite faire toutes ses attaques .

vue (sight) : (Portée) Un sort ou une capacité à portée de vue cible l'ennemi ou l'allié le plus proche qui se trouve dans le champ de vision de la créature active.

Attaque simultanée (Simultaneous Attack) (Cette créature peut utiliser une COMBINAISON D'ATTAQUES OU DE CAPACITÉS si elle ne se déplace pas) *Le texte de cette capacité spécifie quelles attaques ou capacités peuvent être utilisées pendant le même tour. Résolez les attaques ou capacités l'une après l'autre et pas simultanément.*

effets simultanés (simultaneous effects) : Si plusieurs effets arrivent au même moment, jouez les effets l'un après l'autre.

Généralement, l'ordre dans lequel ils sont joués n'a pas d'importance. Dans le cas contraire, utilisez ces règles.

Au choix du joueur : Si plusieurs effets s'appliquent à la ou aux créatures d'un même joueur, ce joueur détermine l'ordre et résout les effets une créature après l'autre.

Joueur dont la créature joue son tour en premier : Si les effets s'appliquent à des créatures contrôlées par plus d'un joueur, le joueur dont la créature joue son tour en premier commence. Il se charge de tous les effets sur ses créatures, l'une après l'autre. Ensuite, c'est au tour du joueur à sa gauche de faire la même chose, et ainsi de suite.

taille (size) : Les catégories de taille pour les créatures sont : Très petit, Petit, Moyen, Grand et Très grand.

passe le prochain tour (skips next turn) : (Mot-clé) Pendant son prochain tour, la créature subissant cet effet s'active mais ne peut effectuer aucune action.

Cette créature est considérée comme étant agissante. Elle menace normalement les cases, peut faire des attaques d'opportunité et peut recevoir des actions de créatures qui ont ces capacités.

Sommeil/endormi (Sleep/sleeping) : (Mot-clé) Une créature qui subit un effet de Sommeil est endormie. Une créature endormie est sans défense jusqu'à ce qu'une autre créature la réveille. Une créature adjacente à au moins une créature endormie peut retirer le Sommeil à une créature adjacente ; ceci remplace ses attaques. Les effets de sommeil sont aussi retirés immédiatement quand une créature endormie subit des dégâts.

glisser (slide) : (Mot-clé) Cet effet fonctionne comme pousser/tirer (voir ci-dessus), excepté que le déplacement de la créature affectée peut être dans n'importe quelle direction.

Effet de ralentissement (Slow Effect) (Les ennemis qui sont adjacents à cette créature quand elles s'activent ne peuvent pas faire plus d'une attaque à distance ou au corps à corps ce tour-ci ; DD [#]) *Cela reste vrai même si elles s'éloignent de la créature après avoir échoué le jet de sauvegarde.*

Attaque au corps à corps ralentie (Slow Melee Attack) : Cette créature ne peut pas se déplacer pendant le tour où elle attaque au corps à corps.

Attaque à distance ralentie (Slow Ranged Attack) : Cette créature ne peut pas se déplacer pendant le tour où elle attaque à distance.

Petit (Small) : Une Petite créature a un socle de 20 mm et occupe une case.

Châtiment de CRÉATURE (Smite CREATURE) + [#] : Cette créature peut infliger des dégâts supplémentaires avec une attaque au corps à corps contre un ennemi de la sorte, tu type ou de l'alignement spécifié. Si aucune créature n'est indiquée, la capacité affecte n'importe quel ennemi.

Si cette créature est limitée dans ses utilisations du Châtiment, vous devez déclarer l'utilisation de la capacité avant de procéder à l'attaque.

Cela compte comme une utilisation, même si l'attaque échoue.

Attaque sournoise (Sneak Attack) + [#] : Voir Attaque sournoise au corps à corps.

sonique (sonic) : (Mot-clé) Un type d'énergie.

Grimoire (Sorcerer Spells) : La fiche de caractéristiques de cette créature contient la liste de ses sorts ainsi qu'une série de cases () correspondant à chaque niveau de sort qu'elle peut lancer. La créature peut lancer n'importe quel sort listé sur sa fiche de caractéristiques, mais une case est cochée à chaque lancement au niveau du sort. Quand toutes les cases d'un niveau sont cochées, la créature ne peut plus lancer de sorts de ce niveau. Il n'est pas interdit d'utiliser une case de sort de niveau plus élevé pour lancer un sort de niveau moins élevé si elle est disponible.

espace (space) : La ou les cases occupées par une créature.

vitesse (speed) : Le nombre de cases sur lesquelles la créature peut se déplacer. Voir Déplacement à la page 11.

sort (spell) : Un effet magique que certaines créatures peuvent utiliser à la place d'attaquer. Voir Sorts à partir de la page 20.

niveau de sort (spell level) : Un niveau allant de 1er à 9ème indique la puissance relative d'un sort.

Résistance à la magie (Spell Resistance) : Elle est parfois abrégée en RM. Quand vous lancez un sort qui affecterait cette créature, lancez 1d20. Si vous faites au moins 11, le

sort affecte cette créature normalement ; sinon, le sort n'a aucun effet sur elle. Cette créature peut choisir de ne pas résister à la magie.

La résistance à la magie ne fournit aucune protection contre les bonus ou les capacités que les ennemis reçoivent de sorts lancés sur eux. Par exemple, une créature subissant l'effet d'un sort de *force de taureau* (contact ; dégâts au corps à corps +5) inflige toujours les dégâts supplémentaires d'une attaque au corps à corps qui touche une créature qui a la Résistance à la magie.

Certains sorts précisent qu'ils ignorent la Résistance à la magie. Ne faites pas de jet de résistance à la magie pour ses sorts ; ils réussissent automatiquement. Ils affectent même les créatures qui ont la capacité spéciale Résistance à toute magie (voir ci-dessous).

Résistance à toute magie (Spell Resistance All) : Cette créature n'est jamais affectée par un sort qui permet un jet de Résistance à la magie, et elle ne peut pas choisir de ne pas résister à un tel sort.

Attaque éclair (Spring Attack) : Cette créature peut se déplacer, attaquer au corps à corps, et se déplacer à nouveau, tant que la distance de déplacement pendant son tour n'excède pas sa vitesse. La créature n'acquiert aucune protection contre les attaques d'opportunité provoquées par son déplacement.

Se faire tout petit (Squeezing) : Les Grandes créatures peuvent se glisser sur un espace large d'une case, et les Très grandes créatures peuvent se glisser sur un espace large de deux cases. Quand vous le faites, chaque case de déplacement coûte le double (2 cases, ou 3 si vous vous déplacez en diagonale), et la créature subit une pénalité de -4 à ses jets d'attaques et sa CA. Une créature ne peut pas se faire toute petite pour se glisser entre des ennemis.

cumulation (stacking) : En général, les sorts et les capacités se cumulent les uns aux autres. Cependant, il existe quelques exceptions.

Aucun effet continu produit par un sort ou une capacité spéciale ne se cumule avec lui-même. Il est possible que des sorts multiples accordent Dégâts au corps à corps +5 à une créature, mais une créature ne peut pas acquérir dégâts au corps à corps +10 de deux lancements de *force du taureau*. Une créature avec une capacité nommée, comme Charge en puissance +5, qui acquiert une version plus forte de cette capacité (Charge en puissance +10) n'a que Charge en puissance +10, pas Charge en puissance +15.

Les effets de commandement qui accordent des bonus ou des pénalités à la même caractéristique ne se cumulent jamais. Un proche peut bénéficier de n'importe quel nombre d'effets de commandement en même temps, mais si plus d'un modifie la même caractéristique, seul le modificateur le plus fort s'applique.

Les bonus et les pénalités accordés par les effets de commandement se cumulent aux bonus et aux pénalités accordés aux mêmes caractéristiques par d'autres effets.

Chanceler (Stagger) (Cette créature peut charger même si elle ne se déplace pas en ligne droite) *Cette créature peut charger même si le chemin menant à sa cible n'est pas une ligne droite et dégagée, et elle n'est pas contrainte à prendre la voie la plus courte. Elle subit toujours les autres restrictions de charge normales : elle ne peut charger que l'ennemi le plus proche, elle doit se déplacer d'au moins 2 cases et elle ne peut pas traverser de terrain difficile ou d'autres créatures.*

statue : Un type de terrain ; voir Terrain à la page 22.

Puanteur (Stench) (Les créatures vivantes adjacentes [autres que CRÉATURES] acquièrent attaque -2, sauvegarde -2 et -2 CA)

Étourdissement/étourdi (Stun/stunned) : (Mot-clé) Une créature subissant un effet d'Étourdissement est étourdie. Une créature étourdie n'est pas agissante ; elle ne peut pas se déplacer, attaquer ou utiliser de capacités qui remplacent les déplacements ou les attaques, mais elle n'est *pas* sans défense. Une créature étourdie subit une pénalité de -2 à sa CA. Un commandant étourdi ne peut pas mettre d'autres créatures sous son commandement ou ajouter sa valeur de commandement aux jets d'initiative, et son effet de commandement ne fonctionne pas.

Une créature étourdie cesse d'être étourdie à la fin de son prochain tour. En d'autres mots, elle perd une chance d'agir ; si un effet tel que « passer un tour » l'empêche d'agir à son prochain tour, elle reste étourdie jusqu'à ce qu'elle passe un tour durant lequel elle pourrait agir.

Les créatures étourdies font toujours des jets de moral, même si les créatures en déroute ne peuvent pas se déplacer tant qu'elles sont étourdies. Un commandant étourdi peut ajouter sa propre valeur de commandement à son jet de moral si un commandant avec une meilleure valeur n'est pas disponible pour l'aider.

Attaque étourdissante (Stunning Attack) : (DD [#]) Cette créature peut faire une attaque au corps à corps spéciale pour immobiliser un ennemi. Ceci doit être déclaré avant d'effectuer l'attaque. Si l'attaque touche et inflige des dégâts, la créature endommagée doit réussir un jet de sauvegarde du DD indiqué ou être étourdie (voir étourdissement ci-dessus).

Si cette créature dispose de plus d'une utilisation de l'Attaque étourdissante, elle peut uniquement l'utiliser une fois par tour.

Invocation/invoquer (Summon/summoned) : (Mot-clé) Un sort d'*invocation* transporte une ou plusieurs créatures correspondant aux restrictions indiquées sur la grille de combat à moins de 6 cases de la créature active. (Le joueur contrôleur doit fournir les figurines appropriées.) Une créature invoquée ne s'active pas au round durant lequel elle apparaît, mais ensuite elle s'active comme un membre normal du groupe de guerriers. Une créature invoquée ne s'ajoute pas au coût d'un groupe et ne rapporte pas de points de victoire à l'adversaire qui l'élimine. Les créatures invoquées ne comptent pas dans la limite de douze créatures de votre groupe de guerriers. Après avoir été invoquée, la créature adopte la faction du groupe de son invocateur (quelle que soit la faction imprimée sur sa fiche de caractéristiques).

Les commandants ne peuvent pas être invoqués. Les créatures invoquées ne peuvent pas invoquer d'autres créatures, même si elles ont des sorts ou des capacités d'invocation.

Une créature invoquée est éliminée immédiatement si la créature qui l'a invoquée est éliminée. Ignorez toutes capacité spéciale Nécessite CRÉATURE qu'une créature invoquée pourrait avoir.

rapide/action rapide (swift/swift action) : (Mot-clé) Une créature peut utiliser une action rapide pendant son tour (mais pas pendant celui des autres créatures). Elle ne compte pas dans les actions normales et ne remplace pas ses attaques. Une créature peut faire une action rapide avant n'importe laquelle de ses autres actions, pendant le déplacement, ou après n'importe laquelle de ses actions pendant son tour.

échanger les positions (witch position) : (Mot-clé) La créature active échange sa position avec sa cible ou fait que deux autres créatures échangent leurs positions. Si les deux créatures occupent des espaces de même taille, échangez simplement les figurines de place sur la grille de combat. Si les créatures qui échangent leurs positions occupent

des espaces de tailles différentes, elles ne peuvent échanger leurs positions que s'il existe un placement légal pour la créature la plus grande. Celle-ci doit pouvoir couvrir entièrement l'espace occupé précédemment par la plus petite, et la créature la plus petite doit pouvoir tenir entièrement sur l'espace précédemment occupé par la plus grande. Le joueur actif contrôle la position, tant qu'elle est légale.

Si une des créatures résiste au sort, l'effet d'échange échoue.

Quitter ou arriver sur une case menacée par un ennemi de cette manière ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

menacer (threaten) : Une créature agissante menace les cases adjacentes. Voir Menacer à la page 12.

égalité au dé (tied die rolls) : Si au moins deux joueurs sont à égalité dans leur jet d'initiative, le joueur qui a la valeur de commandement la plus élevée l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs impliqués relancent le dé.

Très petit (Tiny) : Une Très petite créature a un socle de 12 mm et occupe une case.

Allonge très petite (Tiny Reach) : Cette créature ne peut pas faire d'attaques d'opportunité et elle menace quand même les cases adjacentes.

contact (touch) : (Portée) La créature active peut se cibler elle-même, une créature adjacente ou une créature contre laquelle elle peut faire une attaque au corps à corps. Les sorts de contact peuvent être lancés même quand un ennemi menace la case de la créature active.

Piétinement (Trample) [#] : (DD [#]) Une fois pendant son tour, cette créature peut traverser l'espace d'un ennemi plus petit. Cet ennemi subit la quantité de dégâts listée si elle rate un jet de sauvegarde du DD indiqué. Une créature qui piétine provoque toujours des attaques d'opportunité. Utiliser le piétinement ne remplace pas les attaques de la créature pour le tour.

Une créature hors commandement peut utiliser le Piétinement tant qu'elle se déplace à Vitesse 2 ou qu'elle fonce sur la créature ennemie la plus proche.

Renvoi des morts-vivants (Turn Undead) [#] : Au lieu d'attaquer ou de lancer un sort, cette créature peut tenter de renvoyer le mort-vivant le plus proche (ennemi ou allié) du niveau inférieur ou égal à celui indiqué. Seuls les morts-vivants situés à moins de 12 cases et qui se trouvent dans le champ de vision de cette créature peuvent être affectés. Les morts-vivants ont Intrépide, mais les effets de cette capacité sont l'exception : pour résister, le mort-vivant doit réussir un jet de moral avec des chances normales d'échec à la place d'une réussite automatique. Si le jet de sauvegarde échoue, le mort-vivant est en déroute. Un commandant du groupe de guerriers du mort-vivant peut lui donner des bonus sur son jet de moral, et peut même tenter de rallier la créature avec des chances normales d'échec. Les morts-vivants renvoyés qui sont hors commandement ne peuvent pas tenter de ralliement et ils fuient la grille de combat.

type : Une ligne sur la fiche de caractéristiques. Cette information inclut parfois au moins un mot entre parenthèses après son nom pour identifier la créature plus en détail, comme par exemple (Kobold). Dans ce cas, la créature est traitée comme une créature de ce genre pour déterminer si elle est affectée par certains sorts ou capacités spéciales.

Moral tyrannique (Tyrannical Morale) + [#] : (Effet de commandement) Si vous le désirez, ce commandant peut donner à un proche situé à moins de 6 cases un bonus supplémentaire égal à la valeur indiquée à son jet de moral. Cependant, si le jet échoue, cette créature est détruite à la place d'être en déroute. L'adversaire dont la créature a

déclenché le jet de moral ou qui a provoqué sa déroute reçoit des points de victoire pour l'élimination de cette créature.

Esquive instinctive (Uncanny Dodge) : Quand cette créature est agissante, elle a les capacités spéciales suivantes : Immunité contre la prise en tenaille, les attaques sournoises.

Mort-vivant (Undead) : (Type de créature) Les morts-vivants ne sont pas des créatures vivantes. Les morts-vivants ont les capacités spéciales suivantes : Immunité contre la confusion, les critiques, la domination, l'incitation, la paralysie, le poison, le sommeil, les attaques sournoises, l'étourdissement. Les effets de guérison infligent des dégâts aux morts-vivants (voir Guérison à la page XX).

Il y a une exception à la capacité spéciale Intrépide des morts-vivants : ils doivent faire des jets de moral contre la capacité Renvoi des morts-vivants (voir ci-dessus) et des jets de moral pour tenter un ralliement s'ils sont renvoyés.

Unique : Cette créature est unique et elle a un nom, comme Regdar, guerrier humain. Vous ne pouvez pas avoir plus d'une créature Unique du même nom dans votre groupe de guerriers. Par exemple, Regdar, guerrier humain et Regdar, aventurier sont tous les deux Regdar ; vous ne pouvez avoir que l'un ou l'autre dans votre groupe de guerriers. Chacun de vos adversaires et de vos équipiers peuvent avoir leur propre exemplaire d'une créature Unique.

vermine (Vermin) : (Type de créature) Toutes les vermines ont les capacités spéciales suivantes : Immunité contre la confusion, la domination, l'incitation, le sommeil.

Vulnérable à ÉNERGIE : Pour chaque 10 points de dégâts de l'énergie spécifique infligés à cette créature, elle subit 5 points de dégâts supplémentaires de ce type de dégâts.

Si la créature fait un jet de sauvegarde pour réduire les dégâts, lancez d'abord le jet de sauvegarde.

Monstre errant (Wandering Monster) : Au lieu de placer cette créature sur votre plaque de rassemblement au début de l'escarmouche, placez-la au hasard sur une plaque d'élément de terrain. Si cette créature entre sur la grille de combat après le premier tour, elle y entre comme toute autre créature.

Construction de groupe de guerriers (Warband Building) : (Effet de commandement) Ajouter cette créature à votre groupe de guerrier vous permet d'ignorer certaines des règles de construction de groupe de guerriers. Généralement, cette capacité vous permet d'ignorer les restrictions de faction pour un certain type de créature. Comme c'est un effet de commandement, il ne s'applique pas aux autres commandants ; vous n'utilisez pas Construction de groupe de guerriers pour ajouter un commandant d'une autre faction à votre groupe.

Attaque tourbillonnante (Whirlwind Attack) (Pendant son tour, si cette créature ne se déplace pas de plus d'une case, elle peut faire une attaque au corps à corps séparée contre chaque créature ennemie qu'elle menace) *Entrer sur un terrain difficile ou être ralenti pour une autre raison empêche l'utilisation de l'Attaque tourbillonnante.*

Sauvage (Wild) : Cette créature est toujours hors commandement. La capacité Maître des bêtes peut retirer la capacité Sauvage aux créatures du niveau indiqué.

blessé (wounded) : Une créature qui a subi des dégâts, réduisant ses points de vie au-dessous de sa quantité de départ, est blessée.

vosre groupe de guerriers (your warband) : (Portée) Un sort ou une capacité de cette portée affecte toutes les créatures dans votre groupe de guerriers, quelle que soit leur position. (Dans certains scénarios spécifiques, il affecte même les créatures qui ne sont pas encore en jeu.)