

# Territoire

## Règle de campagne pour Battlerage



Gouvernants, si vous voulez être tranquilles, occupez-les avec des bastons régulières !



# Sommaire

<b>1. PRINCIPES</b> .....	<b>4</b>
<b>2. LES TERRITOIRES</b> .....	<b>5</b>
2.1    CREATION D'UNE NATION.....	5
2.2    GENERATION DE REGIONS.....	9
2.2.1 <i>Table des régions</i> .....	9
2.2.2 <i>Table des intérêts économiques</i> .....	10
<b>3. BATAILLES</b> .....	<b>11</b>
3.1    ACTIONS DES JOUEURS .....	11
3.1.1 <i>Scénarios</i> .....	11
3.1.2 <i>Armée</i> .....	14
3.1.3 <i>Stratagèmes</i> .....	15
3.1.4 <i>Quête spéciale</i> .....	16
3.2    RESOLUTION D'UNE BATAILLE.....	17
3.3    CONSEQUENCES D'UNE BATAILLE .....	17
<b>4. OBJECTIF</b> .....	<b>18</b>
<b>5. NB</b> .....	<b>18</b>
<b>6. ANNEXES</b> .....	<b>18</b>

# 1. Principes

Territoire est un système de campagne libre, sans arbitrage. Il se démarque par des tours informels, une géographie générique, un nombre de joueurs illimités, un nombre de batailles libre.

C'est essentiellement un support pour les scénarios de Battlerage et pour rapprocher les joueurs.

**Vous dirigez une communauté d'environ 1000 personnes. Selon les besoins, vous lancerez des attaques, des raids des manœuvres d'intimidation sur les nations que vous souhaitez : un seul objectif gagner une place au soleil ou dans l'obscurité selon le cas...**

Les objectifs sont :

- Pouvoir intégrer un joueur à tout instant
- Un joueur peut jouer plus d'une nation à un instant T
- Que le jeu soit intéressant pour une nouvelle nation comme pour une nation prête de gagner
- Ne pas être limité par des tours structurés
- Se passer de carte
- Etre le plus libre possible
- Que les parties soient gérées en auto contrôle par les joueurs sans un arbitre et surtout sans moi comme arbitre. J'aime joue aussi !

Afin qu'un néophyte puisse se faire une idée, j'ai mis de loin en loin des extraits des règles de Battlerage, mais pour l'instant un exemplaire de ce jeu est nécessaire pour jouer.

Une dernière précision, le continent où se déroule ces combats épiques s'appelle KATĀNE. La légende veut que l'intensité des combats et le totale investissement des dieux et des créatures dans les conflits décrits ici, épuiseront tant les ressources de cette terre qu'elle sera conquise, dans un lointain futur, par quelques colons désarmés ....

## **Note du concepteur :**

Ce jeu est comme « Word in Flames » mais en bleu.

## 2. Les territoires

### 2.1 Création d'une nation

Prendre une feuille de nation.

Choisir une race et une culture : le tableau ci-dessous donne les associations classiques, mais avec les bonnes figurines et le bon background, tout est possible.

	Sauvage	Barbare	Mort-vivant	Civilisé	Féodal	Mystique	Sombre
Homme bête	+	+	/	+	+	+	++
Nain	-	++	/	++	++	+	++
Elf	+	-	/	+	+	+	+
Homme	+	+	/	+	+	+	+
Gobelin	++	++	/	+	+	+	++
Orc	+	+	/	++	++	-	+
Ogre	+	++	/	+	+	+	++
Troll	++	+	/	-	-	+	++
Squelette	/	/	++	/	/	/	/
Homme lézard	++	++	/	+	+	+	+

Remplir l'en-tête de la feuille de nation

La capacité militaire de base est de 200 points achats (PA )

La compétence de stratégie est déterminée comme suit :

Compétence de stratégie			
Elf	D8		
Gobelin	D4	Barbare	-1
Homme	D6	Civilisé	+1
Ogre	D8	Sombre	0
Orc	D6	Féodaux	0
Homme lézard	D6	Mystique	+1
Squelette	D4	Morts-vivants	0
Troll	D4	Sauvages	-1
Nain	D8		
Homme bête	D6		

A titre d'indication voici les caractéristiques de base de chaque race

	Mouvement	Corps à corps	Tir	Protection	Moral	Coût
Elf	D6	D6	D8	D6	D8	12
Gobelin	D6	D4	D6	D4	D4	4
Homme	D6	D6	D6	D6	D6	8
Ogre	D6	D8	D6	D8	D8	16
Orc	D6	D6	D6	D8	D6	11
Homme lézard	D6	D6	D4	D8	D6	10
Squelette	D6	D4	D4	D6	D12	6
Troll	D6	D6	D4	D10	D6	13
Nain	D4	D6	D6	D6	D8	9
Homme bête	D8	D6	D4	D6	D6	8

Choisir un upgrade parmi les 2 ou 3 accessibles à la race

Elf	Corps à corps D8	[5]	Tir D10	[8]		
Gobelin	Corps à corps D6	[3]	Moral D6	[2]		
Homme	Corps à corps D8	[5]	Tir D8	[5]	Moral D8	[3]
Ogre	Corps à corps D10	[10]	Protection D10	[10]	Moral D10	[6]
Orc	Corps à corps D8	[5]	Protection D10	[10]		
Homme lézard	Corps à corps D8	[5]	Moral D8	[3]		
Squelette	Corps à corps D6	[3]	Tir D6	[3]		
Troll	Corps à corps D8	[5]				
Nain	Corps à corps D8	[5]	Protection D8	[5]	Moral D10	[6]
Homme bête	Corps à corps D8	[5]	Tir D6	[3]		

Choisir une compétence parmi celles spécifiques à la culture (cette compétence ne peut pas être : spellcasting, healer, opérante siege weaponry, experienced warrior, grizzled veteran, beastmaster )

<b>Barbare</b>	L'intrépide berseker	Il ne fait aucun jets de moral Cette compétence permet de ne pas avoir de malus lors d'attaques successives.	Un seul par armée
	Peur de rien	Cette compétence donne +1 à tous les tests de volonté du guerrier.	
	Cri de la tribu	Cette compétence se joue comme une action. Lorsque le cri est lancé tous les guerriers situés dans les 8,5 cm sont affectés. Les ennemis font un test de volonté et les alliés démoralisés peuvent tenter un ralliement bonus. (Il ne compte pas comme une action et si le test échoue le guerrier reste sur place)	
	musclé Cri de guerre	Le guerrier a +1 au corps à corps et +1 à sa résistance Cette action permet au guerrier d'obliger tous les ennemis à son contacte de faire un test de volonté.	
<b>Civilisé</b>	général chevronné		Un seul général chevronné par armée
	Appel aux armes	La figurine doit avoir un instrument de musique. Celui-ci porte maintenant sur tout le champs de bataille.	
	Archer d'élite Guerrier d'élite Phalangiste	L'archer d'élite a +1 à tout ses tirs. Le guerrier d'élite a +1 à tout corps à corps. Les guerriers qui ont cette compétences peuvent, s'ils sont socle à socle avant leur activation, être activés en même temps. S'ils attaquent alors un ennemi, un seul d'entres eux combat, les autres apportant le bonus de +1 par figurines adjacentes. (idem que les meutes)	
	arrogance	La figurine peut relancer son dé de moral si son test échoue après un corps à corps (uniquement dans ce cas).	
<b>Sombre</b>	Seigneur de l'ombre	Tout ennemi tirant ou attaquant le seigneur de l'ombre a -1 à son dé. De plus tout test de moral causé par le seigneur, que ce soit par magie, après un combat ou autre, se fait avec un -1.	Un seul par armée
	Mauvais oeil	Cette compétence s'utilise comme une action. La cible doit être à 7,5 cm et fait un test de moral, si elle échoue elle est blessée, sur un 1 naturel elle meurt.	
	Voleur d'esprit	Le voleur d'esprit peut tenter, comme action du tour, de contrôler un guerrier adverse placé à moins de 8,5 cm. Il jette le dé, sur un 1 il contrôle l'ennemi et lui fait faire ce qu'il veut pour ce tour (même si celui-ci avait déjà joué à ce tour).	
	Force des damnés Sacrifice blasphématoire	Le guerrier a +1 a toute ses attaques. Celui qui possède cette compétence peut sacrifier une figurine alliée (qui meurt automatiquement sans jets de dés), tous les ennemis se trouvant à 10cm du sacrifice font un test de moral.	

<b>Féodaux</b>	Roi	Le roi a +2 en Hargne, +1 en Défense et +2 au Moral. Il donne un bonus de +1 au moral des serfs à moins de 15 cm de lui. Si le serfs est en dehors de la zone il a -1 à son moral. Le bonus est toujours de +1 même s'il y a d'autres nobles à portée.	Un seul roi par armée. Il n'a pas besoin d'acheter la compétence noble.
	noble	Un noble a +1 en Hargne et +2 au Moral. Il donne un bonus de +1 au moral des serfs à moins de 15 cm de lui. Si le serfs est en dehors de la zone il a -1 à son moral. Le bonus est toujours de +1 même s'il y a plus d'un noble à portée.	
	Harangue	Une fois par bataille, le noble qui a choisit cette compétence peut tenter de motiver ses serfs placées dans les 15 cm avec 1d6. 4,5,6 les serfs ont +1 à leur Hargne, 2 et 3 rien ne se passe, sur 1 ils ont -1. Les effets durent jusqu'à la prochaine activation de se noble.	
	Garde du corps	Si un noble se fait attaquer, le serf, garde du corps, placé à moins de 5 cm de lui prend alors sa place. Un noble ne peut avoir plus de 2 gardes du corps.	
	Ecuyer	Le serf gagne +1 en Hargne lorsqu'un noble est dans les 15cm.	
	cavalier	Le serf a le droit de posséder une monture	
<b>Mystique</b>	Anti-mage	Ce personnage n'est pas affecté, ainsi que les figurines touchants son socle, par la magie.(objets, sorts...)	Un seul par armée et il ne peut être aussi jeteur de sorts.
	Fanatique	Un fanatique ne peut avoir d'équipement (sauf woad) ni augmenter ses caractéristiques ni posséder d'autres compétences. En revanche il a 1d12 au combat et ne fait jamais de test de moral.	
	Favoris des dieux	Ce guerrier a +1 en attaque, en défense et au moral de plus il ne craint pas la peur (venant d'un sort ou compétence)	
	Magicien talentueux	Le jeteur de sort a +1 à son dé pour réussir son sortilège.	
	voyant	Le voyant utilise son action du tour pour obliger un ennemi, situé n'importe où sur le champs de bataille et non encore activé à ce tour, à jouer.	
<b>Morts-vivants</b>	Nécromant	Le nécromant n'est pas un squelette. Il dirige les morts vivants et peut leur insuffler un bonus de +2 par tour. Pour cela, il ne doit pas être hors de combat ou en déroute. Il choisit alors un de ses alliés n'importe où sur le champ de bataille et lui donne le bonus avant de jeter le dé. Le nécromant peu en plus jeter des sorts.	Un seul par armée et c'est une espèce de mort vivant
	Liche	La liche est un squelette qui sait jeter des sorts. Elle peut en acheter un seul dans la liste des sorts (si elle ne porte ni armure ni bouclier), en revanche elle peut acheter une de ces compétences : Mauvais oeil (15/Ténèbres), voleur d'esprit (8/Ténèbres), force des damnés (10/Ténèbres) et guerrier d'élite (5/civilisé).	espèce de mort vivant
	Momie	La momie est immunisée à tout les jets de moral quelques ils soient. Elle a aussi +1 en Hargne et +1 en Défense.	espèce de mort vivant
	Vampire	Le vampire a 1d8 en Hargne et 1d8 en Défense. Lorsqu'il tue ou achève un ennemi (non mort-vivant), il jette 1d6, sur un 6, le mort devient un vampire et passe sous le contrôle du premier vampire.	espèce de mort vivant
	Spectre	Lorsque un spectre va de lui même au contact d'un ennemi, ce dernier fait un test de moral. Un spectre a les même caractéristiques qu'un squelette avec 1d8 en défense. Il ne peut porter ni armure ni bouclier.	espèce de mort vivant

<b>Sauvages</b>	Chef de tribu	Le chef de tribu apporte +1 aux tests de moral à toutes les figurines alliées sur tout le champs de bataille tant qu'il ne fuit pas ou est mis hors de combat.	Un seul chef de tribu par armée
	Œil de lynx	Cette figurine ne subit pas le malus de -1 au dé pour le tir lorsqu'elle se déplace précédemment (de moins de la moitié de son mouvement.)	
	Eclaireur	La figurine peut se placer à 25 cm de l'ennemi au lieu de 50 lors du déploiement.	
	Attaque suicide	La figurine qui mène une attaque suicide lance son dé d'attaque avec ses bonus, l'ennemi lui ne peut riposter et teste directement sa défense puis son moral (s'il survit). La figurine qui a tenté l'attaque suicide est automatiquement blessée.	
	camouflage	Des peintures de guerres permettent à la figurine de se dissimuler dans le décor. Tout ennemi lui tirant dessus avec un projectile non magique a -1 à son dé pour la toucher.	
	Combattant endurci	La figurine a +1 à son dé de défense.	
	Chat sauvage	La figurine a +1 à son dé d'attaque.	

A ce stade, l'armée ne peut pas comporter de porte-étendard, d'instrument de musique, de monture, de machine de guerre, de beastmaster, de lanceur de sort, d'objet magique, de soigneur sinon tout le reste est accessible (Armes/ armures )

Noter la première région de son territoire : c'est une région de territoire national contenant une cité. La cité permet de choisir 2 progressions parmi les suivants :

- Spellcasting            D4      D6      D8      D10    D12
- Soigneur                D4      D6      D8
- Monture                Normal large giant
- Machine de guerre    Normal large giant
- Beastmaster          Pack    médium large giant

Ces deux progressions peuvent être allouées au même sujet. Avec une ville, il est donc possible, par exemple, d'acheter des sorts à 1D6 ou bien d'avoir des montures normales et des beastmaster avec des pack animals.

L'effet des cités est cumulable.

Dès que la compétence "lancer de sort" est connue, tous les sorts sont accessibles.

Choisir dans le tableau ci-dessous une deuxième et une troisième région. Celles-ci sont forcément territoire national, seul ce qu'elles renferment est libre.

Appliquer les conséquences sur la feuille de territoire

**Voilà, c'est fini !!!**

Ci dessous pour mémoire, la description des compétences génériques :

Dresseur	Le dresseur peut contrôler une meute de bêtes	
Guerrier expérimenté	Une seule fois par partie, la figurine peut rajouter +2 à son dé après l'avoir lancé. Ce bonus ne s'applique pas sur un 1 naturel.	Cette compétence ne peut être prise avec guerrier vétérans
Guerrier vétérans	Une seule fois par partie, la figurine peut rejeter un dé, même un 1 naturel. Le nouveau résultat s'applique alors automatiquement.	Cette compétence ne peut être prise avec guerrier expérimenté
Soigneur	La figurine peut soigner ses alliés avec 1d4/1d6/1d8/ pour 10/25/40 points de budget	
Artilleur	La figurine peut utiliser de l'artillerie	
Jeteur de sort	La figurine peut lancer des sorts	Pas d'armure

Les informations de la feuille de territoire ne doivent pas être montrées aux joueurs adverses seuls doivent être communiqués : la capacité militaire et le nombre de points de victoire

Il n'y a nulle obligation de répondre honnêtement à d'autres questions sur les capacités de sa nation.

Dans le cadre d'initiation ou de démarrage très rapide d'une partie, il est possible de créer son territoire avec une cité et 4 régions au hasard (Toutes seront du territoire national ). De part la confidentialité des informations du territoire du joueur, on est alors obligé de lui faire confiance sur ses jets de dés. Le contrôle par un autre joueur nuirait trop au déroulement de la partie.

## 2.2 Génération de régions

Cette génération est basée lorsqu'elle est aléatoire sur 2 D100 successifs donnant :

- la région
- son intérêt économique

### 2.2.1 Table des régions

Génération sur 1 D100	Type de région	Gain
01-15	Montagne	Apporte 1 point de victoire, 2 si possédé par Nains ou Trolls
16-30	Forêt	Apporte 1 point de victoire, 2 si possédé par Elfes ou Beastmen
31-45	Plaine	Apporte 1 point de victoire, 2 si possédé par Humains ou Hommes-lézards
46-60	Désolation	Apporte 1 point de victoire, 2 si possédé par Squelettes ou Orcs
61-75	Collines	Apporte 1 point de victoire, 2 si possédé par Ogres ou Gobelins
76-90	Landes	Apporte 0 point de victoire a toutes les races
91-100	Lieu stratégique : passe/ pont...	Augmente la capacité militaire de 3D6
Impossible par tirage	territoire national	En cas de perte par le possesseur originel, tirer sur cette table sa nature. La valeur en point de victoire est augmentée de 1 pour le conquérant.

## 2.2.2 Table des intérêts économiques

Génération sur 1 D100	% de chance	Type d'intérêt économique	Gain
01-04	4	Village	Augmente la capacité militaire de 2D6
05-10	6	Agriculture	Permet aux Féodaux d'avoir une nouvelle compétence
11-16	6	Artisans	Permet aux Civilisés d'avoir une nouvelle compétence
17-22	6	Cimetière	Permet aux Morts-vivants d'avoir une nouvelle compétence
23-28	6	Temple	Permet aux Mystiques d'avoir une nouvelle compétence
29-34	6	Zones de pêche	Permet aux Sauvages d'avoir une nouvelle compétence
35-40	6	Elevage	Permet aux Barbares d'avoir une nouvelle compétence
41-46	6	Lieu de sacrifice	Permet aux Sombres d'avoir une nouvelle compétence
47-48	2	Mine	Permet aux Nains d'avoir une nouvelle compétence
49-50	2		Permet aux Humains d'avoir une nouvelle compétence
51-52	2	Terrains de chasse	Permet aux Hommes-bêtes d'avoir une nouvelle compétence
53-54	2	Marché aux esclaves	Permet aux Orcs d'avoir une nouvelle compétence
55-56	2	Ancien champ de bataille	Permet aux Squelettes d'avoir une nouvelle compétence
57-58	2	Réseau de cavernes	Permet aux Trolls d'avoir une nouvelle compétence
59-60	2	Armureries	Permet aux Ogres d'avoir une nouvelle compétence
61-62	2	Marécage	Permet aux Hommes-lézards d'avoir une nouvelle compétence
63-64	2	Jardin médicinal	Permet aux Elfes d'avoir une nouvelle compétence
65-66	2	Champignonnière	Permet aux Gobelins d'avoir une nouvelle compétence
67-72	6	Routes	Augmente la capacité militaire de 1D6. A chaque fois où une route est mise et non perdue la capacité militaire augmente de + 1D6
73-74	2	Donjon abandonné	Permet de prendre des objets magiques lors de la composition d'une armée
75-78	4	Sanctuaire religieux	Permet de prendre des portes-étendard lors de la composition d'une armée
79-82	4	Ecole de bardes	Permet de prendre des instruments de musique lors de la composition d'une armée
83-84	2	Cité	Effets comparables à ceux de la cité lors de la création d'une nation. C'est à dire 2 progressions parmi les niveaux des compétences : lanceur de sort, soigneur, maître des bêtes, machine de guerre ou monture.
85-88	4	Zone portuaire	Double la valeur des routes contenus dans le territoire
89-92	4	Guilde commerciale	Permet de relancer le dé sur ces tables quand une détermination aléatoire a lieu d'être
93-98	6	Trésor	Augmente une seul et unique fois la capacité militaire de 6D6.
99-100	2	Tour de guet	Augmente la capacité stratégique de + 1
	100		

## 3. Batailles

### 3.1 Actions des joueurs

Dès que 2 joueurs sont d'accord pour se combattre, il y a combat.

Si les 2 joueurs ne se sont pas déjà rencontrés avec ces mêmes nations : 1D6 par joueur rejeter les égalités, le + grand choisi le scénario dans la liste suivante.

Sinon c'est celui qui n'a pas choisi la fois précédente qui peut maintenant le faire.

Si un joueur qui peut matériellement combattre (il a le temps, il est libre, il a assez de figurines ) refuse un combat car l'adversaire lui paraît trop fort, trop pénible ou quelque soit la raison :

Pour éviter qu'un joueur ne se retrouve sans adversaire il est possible de faire le scénario

« <b>Attaque coordonnée</b> » qui se joue à 2 contre 1.      Att chaque armée a *0.75    Def * 1.5 ??
--

Il est toujours possible de faire une attaque sur la capitale adverse :

« <b>Brûlez-les</b> »                      Att *1                      Def *1.5 Conséquence case de capitale détruite + 1 trésor pour l'attaquant. Si l'attaquant perd - 4 D6 PA Objectif : capture d'un seul et unique objectif placé par le défenseur.
--

Le scénario spécial entre armée à 15 points

« <b>Suprématie</b> »                      Att *1.5                      Def * 1.5 Conséquence gain du titre de leader ou élimination définitive Objectifs: tuez le chef adverse ( 1 PV ) s'emparer d'un objectif adverse (1 PV ) , défendre un objectif à soi (1 PV ) avoir le moins de pertes (1 PV )
---

#### 3.1.1 Scénarios

Actuellement, ce sont les scénarios qui sont les moins bien décrits. Donc je fais appel à votre jugement pour résoudre les ambiguïtés, éventuellement aidé par une décision à pile ou face.

Somme toute si vous voulez aussi résoudre la bataille à pile ou face, c'est possible : la seule règle est que les 2 participants de la bataille soient d'accord.

Type scénario	Nom scénario	Modif. Capacité militaire	Nombre de terrains misés	Objectif	Gains / Pertes
G	Pillage	x 0.75	0	Tenir de manière non contesté un tour 2 objectifs sur 3	1 Trésor (+6D6 à la capacité militaire pour un seul usage ) si l'attaquant perd ce scénario, il perd définitivement 1D6 de capacité militaire
U	Escarmouche	x 1	1	Mettre hors de combat tous les adversaires	vainqueur tire aléatoirement un territoire, il en conserve 2 parmi les 3 en jeu, le perdant conserve l'autre
E	Extermination	X 1.5	2	Mettre hors de combat tous les adversaires	vainqueur tire aléatoirement 2 territoires, il en conserve 4 parmi les 6 en jeu, le perdant conserve les 2 autres
R	Raid	x 1	1 choisi par l'attaquant	S'emparer d'un objectif : 2 sont en place, un est le vrai au choix préalable du défenseur	L'attaquant cite un territoire (région + intérêt économique ) qu'il pense être en la possession du défenseur : si c'est faux, l'initiative bascule le vainqueur possède le terrain en jeu si l'attaquant perd ce scénario, il perd définitivement 2D6 de capacité militaire
R	Patrouille	X 0.5	0	Arriver dans la zone adverse	vainqueur tire aléatoirement un territoire qu'il ajoute à ses territoires
E	Vol	X 0.5 attaquant  x 1 défenseur	0	Percer les lignes adverses	L'attaquant cite une compétence qu'il pense être en la possession du défenseur : si c'est faux, l'initiative bascule permet de s'emparer d'une compétence de sa culture posséder par le défenseur si l'attaquant perd ce scénario, il perd définitivement 2D6 de capacité militaire

Type scénario	Nom scénario	Modif. Capacité militaire	Nombre de terrains misés	Objectif	Gains / Pertes
I	Forcer un lien	x 1	0		permet de prendre jusqu'à 20 % de sa capacité militaire dans la race et culture vaincue
N	Prise d'otage	x 1	0	Mettre hors de combat le chef adverse. Tenir de manière non contesté un tour le cadavre	permet de ne plus être attaqué par la culture/race vaincue sauf scénario suivant si l'attaquant perd ce scénario, il perd définitivement 2D6 de capacité militaire
F	Libération d'otage	x 1 attaquant	0	libérer une figurine de sa culture/race. Tenir de manière non contestée un tour à son contact	seule attaque possible quand une prise d'otage a été réussie contre sa culture/race si l'attaquant perd ce scénario, il perd définitivement 1D6 de capacité militaire
U		x 1.5 défenseur			
E	Espionnage	x 0.75	0	Percer les lignes adverses	permet de voir la feuille de territoire de l'adversaire. Si l'attaquant perd ce scénario, il perd définitivement 1D6 de capacité militaire
N	Duel	X 0.5 maximum 3 figurines	1	mettre hors de combat les figurines adverses	Le gagnant s'empare du territoire misé par l'adversaire
C	Diplomatie avec massue	x 1	0	mettre hors de combat le chef adverse	le perdant est obligé de répondre honnêtement à une question qui aura été posée par le vainqueur avant le début du scénario
E					

Attention à varier les scénarios : percée, résistance, embuscade...

### 3.1.2 Armée

Chaque joueur compose son armée au calme. Pour un gain de temps, il est souhaitable que chaque joueur possède pour sa nation une armée composée avec 1 \*, 1.5 \*, 0.75 \* et 0.5 \* sa capacité militaire.

Temps maximum 15 minutes.

Toutes les variations sur la capacité militaire sont arrondies au point supérieur.

### 3.1.3 Stratagèmes

Le nombre de stratagèmes disponibles est basé sur 3 aspects:

- la compétence stratégique
- l'écart entre les points de victoire des 2 joueurs
- L'efficacité de chaque nation

L'écart entre points e victoire donne un **modificateur au jet de stratégie**

écart en point de victoire	bonus au jet de stratégie
0 à 1	0
2 à 4	+1
5 à 7	+2
8 à 10	+3
11	+4

le bonus profite à celui qui a le moins de points de victoire

Efficacité de chaque nation : la nation la moins performante bénéficie d'un **+2 au jet stratégique**

La nation la moins performante est celle qui a eu le moins de victoire. A égalité, c'est celle qui a fait le plus de bataille. Si aucun écart n'existe, le bonus n'est pas attribué.

Faire un **jet sur la compétence stratégie** de l'armée telle qu'elle est constituée.

Résultat du jet	Nombre de stratagème pour le scénario
0 à 2	0
3 à 5	1
6 à 8	2
9 à 10	3
11 à 12	4
13 et plus	5

Après ce tirage, chaque culture peut choisir un stratagème culturel : dans le cas ou cette option est choisie, et en cas de défaite cela entraînera la perte d'un point de victoire ou 10 points de capacité militaire sur les 200 initiaux, à l'armée présomptueuse.

	Barbares	Sauvages	Civilisés	Féodaux	Morts-vivants	Mystiques	Sombres
Destinée					X	X	
Embuscade		X	X				
Déploiement.	X				X		
Fortification				X			X
Marche ou crève.					X		X
Mouvement de flanc			X			X	
Choisir le terrain		X		X			
Ralliement			X			X	
Réserve			X		X		
Reconnaissance		X		X			
Mettre la pression	X						X
Pièges		X					X
Pilier les cadavres	X			X			
Lieu de pouvoir	X					X	

**Destinée** : permet de rejeter un de ses dés ou un de l'adversaire, n'ayant pas eu un résultat de 1. Le nouveau résultat doit être accepté à moins que l'adversaire n'utilise un de ses stratagèmes de destiné. 1 dé ne peut être relancé qu'une fois par joueur

**Embuscade** : une figurine peut être déployée n'importe où sur la table sauf à 30 cm de la zone de déploiement adverse ou dans une fortification ennemie. Doivent être dans un élément de décor. Elle n'est déployée que lorsqu'elle bouge ou réalise une action ou si un adversaire se situe à moins de 10 cm. Noter son emplacement précis lors du déploiement. Dans le cas ou les 2 joueurs ont joué une embuscade à moins de 10 cm l'un de l'autre : dès que le premier joueur active son embuscade, le 2<sup>ème</sup> doit mettre également sa figurine et ceci avant même que le 1<sup>er</sup> joueur n'est réalisé déplacement ou action.

**Déploiement** : pour chacun de ces stratagèmes le joueur peut déployer jusqu'à 20 % du nombre de figurines de son armée hors de sa zone initiale de déploiement. Ces figurines doivent se situer dans sa moitié de table et au maximum à 10 cm de la ligne du milieu. Seules les troupes en embuscade peuvent dépasser le milieu de la table. Ce déploiement s'effectue de manière non cachée comme dans la zone initiale de déploiement.

**Fortification** : chacun de ces stratagèmes permet de fortifier un espace de 15 cm par 15 cm ou de réaliser un obstacle linéaire de 30 cm de long. Cet espace doit se situer dans la moitié de table du joueur.

**Marche ou crève** : une figurine peut doubler son mouvement pour 1 tour, à condition de ne pas arriver à moins d'un mouvement de l'adversaire.

**Mouvement de flanc** : doit être précisé à droite ou à gauche. Jusqu'à 10 % du nombre de figurines de l'armée arrivent dans les 50 % arrière du terrain.

Quand le joueur le décide 1D6            1,2,3 arrivent ce tour,            4,5 arrivent le tour prochain            6  
arrivent dans 2 tours.

Ne peut être joué qu'à partir du tour 2

**Choisir le terrain** : chacun de ces stratagèmes permet d'ajouter ou de déplacer librement une zone de terrain d'environ 20 \* 20 cm. Si le terrain est plus grand, on peut juste le déplacer de 30 cm maximum. Une même zone de terrain ne peut pas être manipulée plusieurs fois dans la phase de déploiement. Tout ceci simule les imprécisions de connaissance du terrain qui font qu'un petit élément a pu être oublié dans le rapport ou qu'un plus gros à vu son emplacement mésestimé.

**Ralliement** : chacun de ces stratagèmes permet à une figurine de faire un jet de moral hors de son tour, réussi : retour à un statu normal, raté : ramène une figurine en fuite à un statut normal pour un tour puis la fuite recommence.

**Réserve** : une figurine n'est pas placée sur le terrain en début de partie. Dès que le joueur le souhaite, elle peut être déployée dans la zone de déploiement initiale du joueur. Le 1<sup>er</sup> mouvement est compté à partir du bord de table.

**Reconnaissance** : chacun de ces stratagèmes permet de prendre connaissance de la présence et des caractéristiques générales (description et visualisation) de la ou des figurines adverses concernées par un stratagème adverse de marche de flanc, d'embuscade ou de réserve. C'est l'adversaire qui choisit ce qu'il montre.

**Lieu de pouvoir** : permet de placer un objet sur le terrain au contact duquel une figurine peut acquérir un sort à D4. Le sort est annoncé lors du placement du lieu et est éventuellement valable pour les 2 camps.

**Mettre la pression** : permet alors que l'on a la main, de jouer deux figurines d'affilée. Ne peut être joué en début de tour. Valable 1 fois par partie.

**Pièges** : permet de mettre en place de manière visible, 3 espaces de 10 cm de diamètre contenant des pièges. Ceux-ci doivent être déployés sur le champ de bataille hors de la zone de déploiement adverse et hors de ses fortifications. Un adversaire qui traverse un de ces espaces est hors de combat sur 1 et 2 sur 1D6. Un ami ne sera hors de combat que sur un 1 sur 1D6. Dans le cadre de scénario à objectif, il est obligatoire qu'un accès sans pièges existe à chacun d'entre eux.

**Pilier les cadavres** : on ne peut prendre ce stratagème qu'une fois par partie : en cas de victoire au scénario permet en plus de récupérer un trésor à 1D6 points de capacités militaire. Ceux-ci sont utilisés comme des trésors standards sauf leur valeur moindre'.

### 3.1.4 Quête spéciale

A tout moment une nation peut souhaiter acquérir une compétence, 1 niveau dans les aspects régit par les cités, 1 upgrade, de la race, l'accès aux compétences grizzled veteran ou experienced warrior il lui faut pour cela réunir un joueur pour servir de défenseur, perdre 2 de ses points de victoire ou 20 points de capacité militaire sur les 200 initiaux et partir pour une quête mystique.

Le budget de l'attaquant est égal à sa capacité militaire

le budget du défenseur est égal au double du budget de l'attaquant.. Il doit avec ce budget organiser 4 rencontres qui peuvent être choisies dans n'importe quelle race/culture à partir du moment où chaque rencontre est homogène. Chaque rencontre doit être composé d'au moins une figurine, sans maximum.

Les rencontres ont lieu au long d'un chemin imaginaire et sont espacées d'au moins 40 cm. Un groupe ne peut être activé que lorsque le précédent n'a plus qu'une figurine ou 0 s'il n'en comportait qu'une.

Ce scénario doit être joué sans stratagèmes.

### 3.2 Résolution d'une bataille

Nous en sommes au stade où le scénario à été choisi et les armées composées par les 2 protagonistes. Le nombre de stratagèmes de chaque camp à été également déterminé.

Annoncer à son adversaire sa race, sa culture, sa capacité militaire, son nombre de stratagèmes sans tenir compte d'un éventuel stratagème culturel.

Mettre en place de manière neutre un terrain. (tierce personne ou bonne intelligence entre les 2 protagonistes )

Faire un jet de stratégie (rejeter les égalités ) : le plus grand

choisi le côté du terrain où il se déploie mais aura à déployer ses figurines en premier

**ou** il laisse son adversaire choisir le côté où il va se déployer mais l'obligera à déployer ses figurines en premier  
Le joueur qui se place en premier sur le terrain sera appelé attaquant dans la description de la mise en place qui suit.

Les deux adversaires choisissent en secret les stratagèmes qu'ils souhaitent employer.

L'attaquant joue **un de** ses stratagèmes de « choisir le terrain »

Le défenseur fait de même.

Et on continue jusqu'à ce que tous les stratagèmes de ce type soient joués.

L'attaquant joue ses stratagèmes de « fortification » « lieu de pouvoir » « pièges »

Le défenseur fait de même.

L'attaquant joue ou note ses stratagèmes de « réserve » « embuscade » « déploiement » « marche de flanc »

Le défenseur fait de même.

L'attaquant joue ses stratagèmes de « reconnaissance »

Le défenseur fait de même.

L'attaquant déploie ses troupes : la zone de déploiement standard fait 15 cm de part et d'autre du centre de son côté de déploiement et fait une profondeur suffisante pour que les 2 zones de déploiement soient séparées de 60 cm.

Généralement, la profondeur de la zone est de 15 ou 30 cm.

Le défenseur fait de même.

La mise en place est finie. Jet de stratégie pour l'initiative et en avant les mouvements et actions.

Dans le feu de l'action reste à dépenser les stratagèmes « destinée » « marche ou crève » « ralliement » « mettre la pression ».

A noter que dans le cadre d'un scénario dont l'objectif est d'éliminer tous les adversaires ou un adversaire spécifique : le fait de mettre hors de combat le dernier adversaire connu signifie la victoire même s'il reste des embuscades, des réserves ou des marches de flanc à l'adversaire. Autre précision : un adversaire en fuite n'est pas hors de combat.

Les évolutions par rapport aux règles standards de battlerage sont données dans l'annexe « The rules »
--

### 3.3 Conséquences d'une bataille

Appliquer les gains et perte suite à la victoire ou défaite.

Penser à utiliser la capacité d'une « zone portuaire » lors d'un tirage aléatoire d'un territoire

Les 2 joueurs notent une bataille.

Le vainqueur note une victoire

a 5 batailles on peut accéder aux 2<sup>ème</sup> upgrade de sa race ou à experienced warrior

a 10 batailles on peut accéder aux 2<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup> upgrade de sa race ou à experienced warrior ou à grizzled vétéran

idem toutes les 5 victoires jusqu'à ce que tous ces avantages soient acquis

a 6 victoires: augmenter de 1 sa stratégie

a 12 victoires s'ajoute en plus la possibilité de prendre la compétence héros légendaire

Si un stratagème culturel a été joué par une nation qui a perdue le scénario - 1 point de victoire.

Si un stratagème de « pilier les cadavres » à été joué par le gagnant :+1d6/2 point de capacité militaire à une de ses régions

Si une route à été misee et conservée, elle gagne 1D6 en capacité militaire

Si un territoire échangé comporte des points de capacité militaire, leur valeur n'est pas tirée au dé : c'est la 1<sup>ère</sup> valeur qui reste active.

Si une zone de territoire nationale a été capturée tirer sur la table des régions et appliquer sa nouvelle nature. Ce territoire vaut pour celui qui s'en est emparé, + 1 point de victoire par rapport au standard (ce qui ne sera plus le cas si lui-même le perd au profit d'un autre joueur )

Penser à la possibilité de tirer 2 fois sur les tables des territoires si le joueur possède une guilde marchande.

Celui qui n'a pas choisi le scénario note qu'il aura l'initiative face à cette armée la prochaine fois.

A la prochaine et pas de rancune

## 4. Objectif

A 15 points de victoire la nation devient souveraine et stable : elle ne peut plus être attaquée et n'a plus besoin d'attaquer ses petits voisins. Le joueur est maître du monde jusqu'à ce qu'une autre nation arrive également à 15 points de victoire. Dans ce cas, il y a challenge pour la suprématie mondiale.

C'est tellement grandiose qu'on dirait du E. Roland.

Un combat doit être organisé entre ces 2 nations avec un scénario spécial.

Si le challenger perd, il doit fournir à titre de soumission une figurine peinte à son maître

rien ne lui interdit de challenger à nouveau, aux risques et périls de ses pinceaux

Le leader actuel a le droit de se faire appeler maître par les autres joueurs, de porter une couronne lors de nos rencontres amicales et de porter à sa manche une barrette symbolique. Il pourra ajouter une barrette par challenger défait. Ces barrettes restent valables même s'il est destitué.

## 5. NB

Gestion des nécromants dans les armées de squelette : ils doivent prendre les upgrades dans ceux acquis par la nation squelette

**Description : Seul les squelettes peuvent prendre la culture mort vivant. Certains de ces cadavres ambulants sont plus puissants que les squelettes de base. Ils ont les même caractéristiques (sauf précision) qu'eux, plus des bonus. Mais attention, ces compétences, un peu spéciales, ne peuvent être cumulées par le même combattant. Ces compétences sont en fait des « espèces » de mort vivant bien spécifique.**

## 6. Annexes

Feuille de nation

Feuille d'armée

Résumé des règles

Table des achats

Nation : _____	Joueur : _____
Race : _____	Culture : _____

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <u>Victoires</u> </div>	Lanceur de sort _____ Soigneur _____ Montures _____ Arme de siège _____ Maître des bêtes _____ Upgrade : _____ _____	Compétences _____ _____ _____ _____ _____ _____	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <u>Stratégie</u> </div>
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <u>Batailles</u> </div>	Objet magiques : _____ Etendards : _____ Musicien : _____	Guerriers expérimentés : _____ Guerrier vétérans : _____ Héros légendaires : _____	

Région	Intérêt	Point victoire	Capacité militaire	Gain
Dépense Totaux				

Alliances	Otages	Trésors

Futurs initiatives	
--------------------	--



# The Rules

## Mise en place

Un jet de manœuvre (relancer les égalités ) le plus grand choisi parmi

Choisir sa zone de déploiement et déploie toute son armée en premier.

Laisser l'adversaire choisir sa zone de déploiement et l'obliger à déployer toute son armée en premier

Les 2 troupes doivent être séparées par au moins 50 cm

## Tour de jeu

Déterminer l'initiative avec un jet de stratégie (relancer les égalités ) le plus grand choisi

Faire agir une figurine en premier

ou Obliger l'adversaire à agir en premier

En suite on alterne une action pour chaque camp jusqu'à ce que toutes les figurines aient agis.

## Actions

Chaque figurine peut bouger puis agir et pas l'inverse

## Déplacement

Jusqu'à son plein mouvement valeur du dé \* 2,5 cm

- Terrain aisé 1cm de potentiel /cm de terrain
- Terrain difficile 2cm de potentiel /cm de terrain
- Terrain dangereux si un déplacement passe par une zone de cette nature 1D6 si 1=> figurine HC.

Pour les besoins des pièges, il a été défini des zones particulièrement dangereuses où le HC se produit sur 1 et 2

Les troupes en fuite n'évitent pas les zones dangereuses si elles forment le plus court chemin vers leur zone de déploiement...

## Combattre

Il faut être adjacent à un adversaire. Par contre ce n'est pas une obligation de combattre.

Jet de grit / Jet de grit (le 1 reste un 1 non modifiable )

Le plus petit résultat doit égaler ou dépasser le résultat le plus haut avec un jet de hide (le 1 égale mort au lieu de HC)

Si raté figurine HC si réussi jet de GUT >= 4 pour ne pas fuir (La fuite est un plein mouvement vers la zone de déploiement standard )

## Facteurs tactiques

*Terrain avantageux* (Surplomb, derrière un obstacle linéaire ) + 1 grit

*Combat multiple* si on déclenche un combat alors que l'on est au contact de plusieurs adversaires ou que si en prolongeant jusqu'à son maxi, le mouvement qui vous a amené au corps à corps on rencontre d'autres adversaires, il est possible de combattre toutes ces figurines : passer la 1<sup>ère</sup>, il y aura un - 1 grit cumulatif par figurine déjà combattue

*Soutien* pour chaque figurine de son camp adjacente à un adversaire + 1 grit en attaque comme en défense

*Achever* transforme automatiquement une figurine HC en mort

*Frapper un fuyard, se désengager d'un corps à corps* : résolu par un jet de grit sans opposition (Seul le 1 est un échec en suite hide puis gut )

## Tirer

On ne peut tirer que si le déplacement à été <= ½ plein mouvement

Jet de aim / 4 si tireur immobile + 1 si tireur mobile +1 si un obstacle sur la trajectoire  
+1 si tir défensif

pas de problème de portée, ligne de vue classique : voir au moins une partie de la figurine, si le socle n'est pas entièrement visible : bénéficie d'un couvert

Si touche Dé de dégât de l'arme / dé de hide

Si Dg > => HC sauf hide = 1 ou mort sinon blessure arrêté

Pas de jet de gut

## Lancer un sort

Jet de sort / difficulté 4 raté RAS réussi sort appliqué

C'est ce jet de dé qui peut entrer dans la résolution du sort (Ex dg de la boule de feu)

La ligne de vue doit être intégralement dégagée : on doit voir l'intégralité du socle adverse

## Soigner

Adjacent à une figurine HC qui n'est pas une figurine montée ou une bête

Jet de soin / difficulté 4 raté la figurine devient morte réussi la figurine est de nouveau opérationnelle. Elle peut réaliser son action ce tour si elle ne l'avait pas fait.

### Rallier

Tester le gut / difficulté 4 réussi se retourne vers la bataille l'action du tour est faite

Raté fait un plein mouvement en direction de la zone de déploiement, si sort de la table, est considéré comme HC

### Beastmaster

### Autres modifications

Le fait d'avoir 2 armes donne +1 grit au lieu de -1 grit à l'adversaire.

**Personnages légendaires** : un seul par armée sauf très grande exception

Le coût de la figurine est \* 1.5

La figurine ne meurt pas au 1<sup>er</sup> dégât (Même mortel type poison) au lieu elle perd 1 dé à toute ses caractéristique ou compétence.

Au 2<sup>ème</sup> dégât elle meurt entraînant pour toutes les figurines de son camp un jet de gut pour ne pas fuir.

**Obstacle linéaires** : (éventuellement mis en place par un stratagème de fortification)

procure un couvert contre les tirs,

procure un bonus en corps à corps,

permet de rompre un combat en corps à corps sans qu'il y ai l'attaque gratuite

coûte 5 cm de mouvement à traverser

peut selon sont type compter comme du terrain dangereux

#### **Tir défensif :**

Un joueur peut activer une figurine, ne pas la faire bouger et lui donner un statut de tir défensif : elle pourra jusqu'à la fin du tour en cours à son choix faire feu avec une arme de distance sur une figurine adverse passant dans son champ de vue : la résolution de ce tir se fait avec un malus au toucher de - 1

Non autorisé pour l'instant aux magiciens

#### **Armes de tir à courte portée :**

pour le coût d'une petite arme de tir (1 point d'armée) il est possible d'obtenir un arme de distance faisant 1 D6 points de dégât mais avec une portée de 20 cm maximum. Cette règle permet de simuler les dagues, cailloux, arbalètes de poing, shurikens, voir les pistolets ...)

#### **Bois et maisons :**

Ces éléments constitués possèdent des règle de visibilité particulières : on ne voit et on n'est vu de l'extérieur que si on se situe en lisière (notamment pour les tirs). A l'intérieur de l'élément la visibilité et les tirs sont limités à 10 cm.

Dans tout les cas la figurine est considérée comme bénéficiant d'un couvert.

## Les objets magiques

Nom	Prix	Description	Restrictions
Arc du désespoir	10	Un guerrier qui survit à cette flèche doit faire un test de Volonté après son test de Résistance.	
Épée des ancêtres	10	Un guerrier qui survit à cette épée doit faire un test de Volonté à -2 après son test de Résistance.	
Bottes de 7 lieues	5	Le porteur gagne 10 cm de mouvement.	
Lame de l'orage	10	Une fois par partie une décharge par de cette épée et inflige 1 D12 à la victime visible.	compte comme l'action du porteur
Le heaume de légende	5	Une fois par partie le porteur du heaume peut décider de prendre l'initiative et de jouer premier (avant que l'on jette les dés).	Si les 2 joueurs le jouent en même temps l'effet s'annule.
Lame du fléau	3	Avant chaque bataille le porteur jette 1 D10 et regarde quelle espèce l'épée a décidé d'exterminer. Le porteur gagne alors +2 au CC contre cette espèce.	
Bouclier du feu	8	Toutes les attaques ayant attrait au feu ne font pas de dégât au porteur de ce bouclier qui donne aussi +1 en Résistance.	Il est inefficace contre le sort Conflagration.
Armure du roi	15/10	Son porteur voit sa Résistance augmenter d'un dé. La lourde coûte 15 et donne +2 à la Résistance, la légère vaut 10 et donne +1.	Une seule par armée quelle soit légère ou lourde
Étendard enchanté	15 + sort	L'étendard contient un sort unique qui peut être lancé par son porteur même s'il n'a pas la compétence jeteur de sort.	Compte comme l'action du porteur pour lancer le sort.
Instrument enchanté	15	Cet instrument est efficace sur 30 cm de rayon et donne un bonus de +1 pour les test de Volonté.	

## Les sorts

Noms	pouvoir	Descriptions	Restrictions
Téléportation	2	Le lanceur de ce sort se téléporte immédiatement où il le souhaite sur le champ de bataille.	
Aura de protection	3	Le lanceur de ce sort a +2 en résistance jusqu'à sa prochaine activation. Ses alliés qui sont à moins de 10 cm ont +1 à leur résistance.	
Ralliement	1	Le sort permet de rallier un allié visible. Le lanceur ne peut jeter ce sort sur lui-même.	
Aura de ralliement	2	Le sort permet de rallier tous les alliés se trouvant dans les 10 cm.	
Draine vie	3	La victime visible doit faire 4 ou + avec son dé de Résistance sans ajouter ses bonus d'armure.	
Faire peur	2	La victime visible doit faire un test de Volonté.	
Aura de peur	3	Ce sort oblige tous les guerriers se trouvant dans les 10 cm à faire un test de Volonté.	
Coup enflammé	2	Le magicien jette pour son CC son dé servant à lancer ses sorts s'il fait moins de 4, son CC est de 0.	Ce sort ne peut être lancé en défense.
Aura de mort	5	Ce sort oblige tous les guerriers se trouvant dans les 10 cm à lancer leur dé de Résistance. Ils doivent faire égal ou supérieur au résultat du sort, s'ils échouent ils sont hors de combat ou mort sur un 1 naturel.	
Conflagration	3	Ce sort se lance juste avant un CC, s'il réussit le lanceur gagne +3 lors de ce CC.	
Soin personnel	2	Si le magicien est hors de combat il peut tenter de se soigner. S'il échoue il meurt, sinon il se relève et pourra agir au prochain tour.	Ce sort ne peut être lancé par un monté.
Relever les morts	2	Un magicien au contact d'un mort peut s'il réussit son sort le remplacer par un squelette sans équipement qu'il contrôle.	Ce sort ne peut être lancé par et sur un monté
Boule de feu	3	Si la cible est au contact d'autres guerriers cet agglomérat subit les dégâts de la boule de feu et doit faire minimum 4 avec leur résistance.	
Bouclier personnel	1	Le magicien a +2 en résistance jusqu'à sa prochaine activation.	

## Les chariots

Chariot de feu	10	Tous les guerriers ennemis à moins de 15 cm du chariot de feu ont -1 à tous leurs jets de volonté.	Ne peut être pris avec la compétence volant.
Bélier	8	+1 en CC contre les montés et +3 contre les autres chariots	Réservé au montures énormes ou géantes.
Roues à faux	10	Lorsqu'un char muni de roues à faux contacte une figurine en déroute, il l'a tue automatiquement.	Réservé au montures énormes ou géantes
Equipage zélé	8	Le chariot a +2 à son mouvement.	Ne peut être pris avec la compétence charge.

## Les montures

Charge	5	+2 au MVT si la monture atteint un ennemi avec ce supplément.	Ne peut être pris avec la compétence volant.
Hurllement effrayant	10	La monture utilise son action pour hurler obligeant tout les combattants des 2 camps se trouvant à moins de 8,5 cm à faire un test de volonté à -1.	Réservé au montures énormes ou géantes.
Cracheur de feu	10		Réservé au montures énormes ou géantes
Volant	15	Le mouvement de la monture est double et elle survole tous les obstacles.	Ne peut être pris avec la compétence charge.
Crocs et griffes	10	+1 en CC	
Têtue	5	+2 aux tests de volonté (provoquant la fuite)	
Peau épaisse	5	+2 en résistance contre les projectiles	
Grondement	5		

## Table des achats

	Mouvement	Corps à corps	Tir	Protection	Moral	Coût
Elf	D6	D6	D8	D6	D8	12
Gobelin	D6	D4	D6	D4	D4	4
Homme	D6	D6	D6	D6	D6	8
Ogre	D6	D8	D6	D8	D8	16
Orc	D6	D6	D6	D8	D6	11
Homme lézard	D6	D6	D4	D8	D6	10
Squelette	D6	D4	D4	D6	D12	6
Troll	D6	D6	D4	D10	D6	13
Nain	D4	D6	D6	D6	D8	9
Homme bête	D8	D6	D4	D6	D6	8
Elf		Corps à corps D8 [5]	Tir D10 [8]			
Gobelin		Corps à corps D6 [3]	Moral D6 [2]			
Homme		Corps à corps D8 [5]	Tir D8 [5]		Moral D8 [3]	
Ogre		Corps à corps D10 [10]	Protection D10 [10]		Moral D10 [6]	
Orc		Corps à corps D8 [5]	Protection D10 [10]			
Homme lézard		Corps à corps D8 [5]	Moral D8 [3]			
Squelette		Corps à corps D6 [3]	Tir D6 [3]			
Troll		Corps à corps D8 [5]				
Nain		Corps à corps D8 [5]	Protection D8 [5]		Moral D10 [6]	
Homme bête		Corps à corps D8 [5]	Tir D6 [3]			
<b>Barbare</b>		L'intrépide	10			
		berseker	5			
Arme a feu		Peur de rien	3			
Armure lourde interdites		Cri de la tribu musclé	10			
		Cri de guerre	8			
			5			
<b>Civilisé</b>		général chevronné	10			
		Appel aux armes	10			
peinture de guerre interdites		Archer d'élite	5			
		Guerrier d'élite	5			
		Phalangiste	3			
		arrogance	5			
<b>Sombre</b>		Seigneur de l'ombre	15			
		Mauvais oeil	15			
		Voleur d'esprit	8			
		Force des damnés	8			
		Sacrifice blasphématoire	5			
<b>Féodaux</b>		Roi	30			
peinture de guerre interdites aux nobles		noble	15			
		Harangue	10			
montures		Garde du corps	5			
armure lourde, sorts interdites aux paysans		Ecuyer	4			
		Cavalier	3			
<b>Mystique</b>		Anti-mage	10			
		Fanatisme	20			
armure lourde interdites		Favoris des dieux	15			
		Magicien talentueux	10			
		voyant	10			
<b>Morts-vivants</b>		Nécromant	20			
		Liche	5			
peinture de guerre interdites		Momie	10			
		Vampire	15			
		Spectre	5			
<b>Sauvages</b>		Chef de tribu	20			
		Œil de lynx	3			
armure lourde		Eclaireur	2			
armure légère		Attaque suicide	5			
arme à feu interdites		camouflage	2			
		Combattant endurci	5			
		Chat sauvage	10			

Armure Lourde	7	+2 au jet de protection	<b>Beastmaster</b>	5	4 pour les sauvages			
Armure Légère	3	+1 au jet de protection			Move	Grit	Hide	
Bouclier	2	+1 au jet de protection	Pack	8	D8	D6	D6	
Peinture de guerre	1	+1 au jet de protection des attaques magiques	Medium	15	D8	D6	D6	
Armes à 2 mains	3	+1 au jet de corps à corps	Large	25	D10	D10	D10	
2 arme à 1 main	3	+1 au jet de corps à corps	Giant	40	D12	D12	D12	
Lance	1		<b>Arme de siège</b>	5	Dégâts			
Lance de cavalerie	2		Normal	10	D8 + 1			
Arme d'hast	2		Large	20	D10 + 1			
Arme de tir	2		Giant	35	D12 + 1			
Petite arme de tir	1		<b>Soigneur</b>					
Arme de tir courte portée	1		D4	10				
Arme à feu	4		D6	25				
Flèches enflammées	3		D8	40				
Attaques empoisonnées	3		<b>Montures</b>		Move	Grit	Hide	Gut
Etendard	10		Normal	10	D10	+1	+1	+1
Instrument de musique	5		Large	30	D10	+2	+2	+2
			Giant	70	D10	+3	+3	+3
<b>Lanceur de sort</b>	10	8 pour les mystiques	<b>Compétences des montures</b>					
D4	1*		Charge	5				
D6	3*		Fearsome roar	10				
D8	5*		fire breathing	10				
D10	8*		Flight	15				
D12	12*		Sharp teeth/claws	10				
Personnage légendaire	*1.5		steadfast beast	5				
Experienced warrior	8		thick skin	5				
Grizzled veteran	10		threatning growl	5				
<b>SORTS</b>			<b>Compétences des chariots</b>					
Téléportation	2		Chariots of fire	10				
Aura of protection	3		Ram rod	8				
Rally	1		Scythed wheels	10				
Aura of rallying	2		strong team	8				
Drain life	3		<b>Objets magique</b>					
Cause fear	2		Bow of despair	10				
Aura of fear	3		Sword of age	10				
Flaming strike	2		Boots of speed	5				
Aura of death	5		Storm balde	10				
Conflagration	3		helm of legend	5				
Heal self	2		Baneblade	3				
raise dead	2		Shield of fire	8				
Fireball	3		Armure of king	15/10				
Personnal shield	1		Magic standard	15 +				
				sort				
			Magic instrument	15				