

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



GUIDE DE DÉMARRAGE

LE PLUS GRAND JEU DE FIGURINES FANTASTIQUES AU MONDE

Ce guide est là pour vous aider à commencer à jouer à Warhammer Age of Sigmar. Pour plus de renseignements, consultez les Règles de Base. Les batailles de Warhammer Age of Sigmar se divisent en plusieurs rounds de bataille. À chaque round, les deux joueurs jouent un tour chacun, lui-même divisé en différentes phases qui doivent être résolues dans un certain ordre.

RÉFÉRENCES DE RÈGLES

UTILISER LES APTITUDES

1. **Annoncez** l'Aptitude
2. Utilisez les **Réactions** : à tour de rôle, en commençant par le joueur actif
3. **Résolvez** l'effet

Une unité ne peut pas utiliser plus de 1 aptitude de **BASE** par phase.

Les **aptitudes passives** ne sont pas annoncées. Leurs effets s'appliquent toujours si leurs conditions sont remplies, et ils doivent être appliqués s'il est possible de le faire.

Une unité ne peut pas être affectée plusieurs fois par une même aptitude passive à un moment donné.

Les **Ordres** requièrent que vous dépensiez un ou plusieurs **points d'ordre** (☉). Vous devez dépenser autant de **points d'ordre** que le coût indiqué pour utiliser un ordre.

Chaque unité peut utiliser un seul ordre à chaque phase, et chaque ordre ne peut être utilisé qu'une seule fois par chaque armée à chaque phase.

PHASE DE DÉPLOIEMENT

À chaque étape, le joueur qui commence le déploiement utilise ses aptitudes en premier, puis son adversaire fait de même.

1. Déployez les **éléments de terrain de faction** en utilisant des aptitudes de **DÉPLOIEMENT DE TERRAIN**
2. Déployez les unités en utilisant des aptitudes de **DÉPLOIEMENT**
3. Utilisez les aptitudes de **Phase de Déploiement** qui ne sont pas des aptitudes de **DÉPLOIEMENT** ou de **DÉPLOIEMENT DE TERRAIN**.

Suivez bien les instructions du **plan de bataille** que vous jouez en déployant vos armées et vos terrains de faction.

PHASE DE DÉPLOIEMENT (UNE PAR BATAILLE)

ROUNDS DE BATAILLE 1-5

FIN DE LA BATAILLE

⚙ Phase de Déploiement

DÉPLOIEMENT D'UNITÉ :

Annonce : Choisissez comme cible une **unité** de votre feuille d'armée qui n'est pas encore **déployée**.

Effet : Placez l'unité cible entièrement en territoire ami et à plus de 9" du territoire ennemi. Elle est à présent **déployée**.

MOTS-CLÉS DÉPLOIEMENT

⚙ Phase de Déploiement

DÉPLOIEMENT DE TERRAIN DE FACTION :

Annonce : Choisissez comme cible un **élément de terrain de faction** ami qui n'est pas encore **déployé**.

Effet : Placez l'élément de terrain de faction cible entièrement en territoire ami et à plus de 3" des objectifs et des autres éléments de terrain. Il est à présent **déployé**.

MOTS-CLÉS DÉPLOIEMENT DE TERRAIN

⚙ Phase de Déploiement

DÉPLOIEMENT DE RÉGIMENT :

Annonce : Choisissez comme cible un **régiment** de votre feuille d'armée. Aucune unité du régiment ne doit être déjà **déployée**.

Effet : Enchaînez l'utilisation d'aptitudes de **DÉPLOIEMENT**, sans passer la main à l'adversaire, jusqu'à ce que toutes les unités du régiment soient **déployées**. Vous ne pouvez pas choisir des unités qui n'appartiennent pas à ce régiment comme cibles de ces aptitudes de **DÉPLOIEMENT**.

MOTS-CLÉS DÉPLOIEMENT

Un **régiment** est un regroupement d'unités. C'est une des composantes fondamentales d'une armée (voir "Composition d'Armée" dans les Règles Avancées).

Certaines factions ont des aptitudes de **DÉPLOIEMENT** spéciales, comme l'aptitude "Descendants de l'Orage" des Éternels de l'Orage.



APTITUDES DE DÉBUT DE TOUR

⚙ Une Foix Par Round de Bataille, Début de Votre Tour

MANŒUVRE TACTIQUE :

Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude si vous avez joué en second au round précédent et choisi de jouer en premier au round en cours.

Effet : Choisissez 1 tactique de bataille que vous n'avez pas encore tentée. Vous pouvez tenter d'exécuter cette tactique de bataille à ce tour.

⚙ Début de N'importe Quel Tour

ACTIVATION DE SITE DE POUVOIR :

Annonce : Choisissez un HÉROS ami à 3" d'un ou plusieurs Sites de Pouvoir pour utiliser l'aptitude.

Effet : Jetez un dé. Sur un jet de 1, infligez D3 dégâts mortels au HÉROS. Sur 2+ :

- Si le HÉROS est un SORCIER ou un PRÊTRE, ajoutez 1 à ses jets de lancement ou de récitation à ce tour.
- Si le HÉROS n'est pas un SORCIER, il peut utiliser l'aptitude "Dissipation" ou "Bannir une Manifestation" à ce tour, comme s'il était un SORCIER (1).

MOTS-CLÉS **BASE**

ORDRES DE PHASE DES HÉROS

🚩 N'importe Quelle Phase des Héros 1

RALLIEMENT :

Annonce : Choisissez une unité amie qui n'est pas en mêlée pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet : Faites 6 jets de ralliement d'un D6. Pour chaque jet de 4+, vous recevez 1 point de ralliement. Les points de ralliement peuvent être dépensés comme ceci :

- Pour chaque point de ralliement dépensé, Soin (1) pour l'unité.
- Vous pouvez dépenser autant de points de ralliement que la caractéristique de Santé de l'unité pour ramener une figurine tuée dans l'unité.

Vous pouvez dépenser les points de ralliement selon la combinaison de votre choix. Les points de ralliement non dépensés sont ensuite perdus.

🚩 Passif

MUSICIEN :

Effet : Tant que cette unité contient un ou plusieurs musiciens, vous pouvez faire 1 jet de ralliement supplémentaire d'un D6 si elle utilise l'ordre "Ralliement".

⚙ Votre Phase des Héros

BANNIR UNE MANIFESTATION :

Annonce : Choisissez un SORCIER ou PRÊTRE ami pour qu'il utilise cette aptitude, et choisissez comme cible une manifestation à 30" de lui, puis faites un jet de bannissement de 2D6.

Effet : Si le jet de bannissement est supérieur ou égal à la valeur de bannissement indiquée sur la charte de la manifestation, elle est bannie et retirée du jeu. Vous ne pouvez pas choisir la même manifestation comme cible de cette aptitude plus d'une fois par tour.

MOTS-CLÉS **BANNISSEMENT**

⚙ Réaction : L'adversaire a annoncé une aptitude de SORT

DISSIPATION :

Utilisée par : Un SORCIER ami à 30" du SORCIER ennemi qui lance le sort.

Effet : Faites un jet de dissipation de 2D6. Si le jet est supérieur au jet de lancement pour le sort, il est dissipé et son effet n'est pas résolu. Cette réaction ne peut pas être utilisée plus d'une fois pour chaque jet de lancement.

MOTS-CLÉS **DISSIPATION**

⚙ Phase des Héros Adverse 1

INTERVENTION MAGIQUE :

Annonce : Choisissez un SORCIER ou PRÊTRE ami pour qu'il utilise cette aptitude.

Effet : L'unité amie peut utiliser une aptitude de SORT ou de PRIÈRE comme si c'était votre phase des héros. Dans ce cas, soustrayez 1 aux jets de lancement ou de récitation faits dans le cadre de cette aptitude.



PHASES

Début
du TourPhase
des HérosPhase de
MouvementPhase
de TirPhase
de ChargePhase
de MêléeFin
du Tour

APTITUDES DE PHASE DE MOUVEMENT

➤ Votre Phase de Mouvement

MOUVEMENT NORMAL :

Annonce: Choisissez une unité amie qui n'est pas en mêlée pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet: L'unité peut se déplacer d'une distance maximale égale à sa caractéristique de **Mouvement**. Elle ne peut entrer en mêlée à **aucun** moment de ce mouvement.

MOTS-CLÉS BASE, MOUVEMENT

➤ Votre Phase de Mouvement

COURSE :

Annonce: Choisissez une unité amie qui n'est pas en mêlée pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet: Faites un **jet de course** d'un D6. L'unité peut se déplacer d'une distance égale à sa caractéristique de **Mouvement** additionnée au **jet de course**. Elle ne peut entrer en mêlée à **aucun** moment de ce mouvement.

MOTS-CLÉS BASE, MOUVEMENT, COURSE

➤ Votre Phase de Mouvement

REPLI :

Annonce: Choisissez une unité amie qui est en mêlée pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet: Infligez D3 **dégâts mortels** à l'unité. L'unité peut se déplacer d'une distance égale à sa caractéristique de **Mouvement**. Elle peut passer à portée de mêlée des unités ennemies au cours de ce mouvement, mais elle ne peut pas le finir à portée de mêlée des unités ennemies.

MOTS-CLÉS BASE, MOUVEMENT, REPLI

➤ Réaction : Vous avez annoncé une aptitude de COURSE 1

AU PAS DE COURSE :

Utilisé par: L'unité qui utilise l'aptitude de COURSE.

Effet: Ne faites pas un **jet de course** pour l'aptitude de COURSE. Au lieu de cela, ajoutez 6" à la caractéristique de **Mouvement** de l'unité pour déterminer la distance que chaque figurine de l'unité peut parcourir dans le cadre de l'aptitude de COURSE.

➤ Phase de Mouvement Adverse 1

REDÉPLOIEMENT :

Annonce: Choisissez une unité amie qui n'est pas en mêlée pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet: Toutes les figurines de l'unité peuvent se déplacer de D6" maximum. Ce mouvement ne peut pas traverser ni se terminer à portée de mêlée d'une unité ennemie.

MOTS-CLÉS MOUVEMENT, COURSE

➤ Passif

VOL :

Effet: Lorsque cette unité se déplace, elle ignore les autres figurines, les éléments de terrain et les portées de mêlée des unités ennemies. Elle ne peut pas finir ce mouvement en mêlée, sauf précision contraire de l'aptitude permettant le mouvement. Ignorez la distance verticale parcourue par cette unité.

APTITUDES DE PHASE DE TIR

➤ Votre Phase de Tir

TIR :

Annonce: Choisissez une unité amie qui n'a pas utilisé une aptitude de COURSE ni de REPLI à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Puis choisissez une ou plusieurs unités ennemies comme cible(s) des attaques de l'unité (voir 16.0).

Effet: Résolvez les **attaques de tir** contre la/les unité(s) cible(s).

MOTS-CLÉS BASE, ATTAQUE, TIR

➤ Phase de Tir Adverse 1

TIR DE COUVERTURE :

Annonce: Choisissez une unité amie qui n'est pas en mêlée pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet: Résolvez des **attaques de tir** pour cette unité, mais toutes les attaques doivent cibler l'**unité ennemie visible la plus proche**, et vous devez soustraire 1 aux **jets de touche** pour ces attaques.

MOTS-CLÉS TIR, ATTAQUE

APTITUDES DE PHASE DE CHARGE

➤ Votre Phase de Charge

CHARGE :

Annonce: Choisissez une unité amie qui n'est pas en mêlée et qui n'a pas utilisé une aptitude de COURSE ni de REPLI à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Puis faites un **jet de charge** de 2D6.

Effet: L'unité peut se déplacer d'une distance égale au **jet de charge**. Elle peut passer à portée de mêlée des unités ennemies au cours de ce mouvement, et doit le finir à ½" d'une unité ennemie visible. Si elle le fait, on dit de l'unité qui utilise cette aptitude qu'elle a **chargé**.

MOTS-CLÉS BASE, MOUVEMENT, CHARGE

➤ Réaction : Vous avez annoncé une aptitude de CHARGE 1

EN AVANT, VERS LA VICTOIRE :

Utilisé par: L'unité qui utilise l'aptitude de CHARGE.

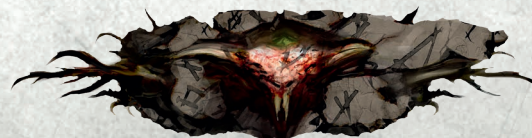
Effet: Vous pouvez relancer le **jet de charge**.

➤ Phase de Charge Adverse 2

CONTRE-CHARGE :

Annonce: Choisissez une unité amie qui n'est pas en mêlée pour qu'elle utilise cette aptitude.

Effet: Cette unité peut utiliser une aptitude de CHARGE comme si c'était votre phase de charge.





APTITUDES DE PHASE DE MÊLÉE

✂ N'importe Quelle Phase de Mêlée

CORPS À CORPS :

Annonce: Choisissez une unité amie qui est en **mêlée** ou qui a **chargé** à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude. Elle peut faire un **mouvement d'engagement** (voir 15.4). Puis, si elle est en mêlée, vous devez choisir une ou plusieurs unités ennemies comme cible(s) de ses attaques (voir 16.0).

Effet: Résolez les **attaques de mêlée** contre la/les unité(s) cible(s).

MOTS-CLÉS BASE, ATTAQUE, CORPS À CORPS

✂ Passif

CHAMPION :

Effet: Ajoutez 1 à la caractéristique d'**Attaques** des armes utilisées par les champions de cette unité.

APTITUDES DE FIN DE TOUR

● Passif

PORTE-ÉTENDARD :

Effet: Tant que cette unité contient un ou plusieurs porte-étendards, ajoutez 1 à son **score de contrôle**.

⚙ Fin de N'importe Quel Tour

ENFONCEMENT :

Annonce: Choisissez une unité amie qui a chargé à ce tour pour qu'elle utilise cette aptitude, puis vous devez choisir comme cible une unité ennemie qui est en **mêlée** avec elle. La cible doit avoir une caractéristique de **Santé** inférieure à celle de l'unité qui utilise cette aptitude.

Effet: Infligez **D3 dégâts mortels** à la cible. Puis l'unité qui utilise cette aptitude peut se déplacer d'une distance inférieure ou égale à sa caractéristique de **Mouvement**. Ce mouvement peut traverser, et finir dans, les portées de mêlée des unités ennemies avec lesquelles elle était en mêlée au début du mouvement.

MOTS-CLÉS MOUVEMENT

APTITUDES D'ATTAQUE

✂ Réaction: Vous avez annoncé une aptitude d'Attaque 1

ATTAQUE EN RÈGLE :

Utilisée par: L'unité qui utilise l'aptitude d'**ATTAQUE**.

Effet: Ajoutez 1 aux **jets de touche** pour les attaques faites en utilisant l'aptitude d'**ATTAQUE**. Ceci affecte aussi les armes qui ont l'aptitude d'arme **Compagnon**.

APTITUDES DE DÉFENSE

🛡 Réaction: L'adversaire a annoncé une aptitude d'Attaque 1

DÉFENSE EN RÈGLE :

Utilisée par: Une unité ciblée par l'aptitude d'**ATTAQUE**.

Effet: Ajoutez 1 aux **jets de sauvegarde** pour l'unité à cette phase.

🛡 Passif

SAUVEGARDE DE PROTECTION :

Effet: À l'étape 1 de la séquence de dégâts (voir 18.0), faites un **jet de protection** d'un D6 pour chaque **dégât** de la **réserve de dégâts** de l'unité. Si le jet est supérieur ou égal à la **valeur de protection**, de cette unité, retirez ce **dégât** de la réserve de dégâts.

🛡 Passif

HÉROS GARDÉ :

Effet: Si ce **HÉROS** est à portée de mêlée d'une unité amie qui **n'est pas un HÉROS** :

- Soustrayez 1 aux **jets de touche** pour les **attaques de tir** qui ciblent ce **HÉROS**.
- Si ce **HÉROS** a le mot-clé **INFANTERIE**, il ne peut pas être ciblé par des **attaques de tir** faites par des unités situées à plus de 12" de lui.



RÉFÉRENCES DE RÈGLES

DÉBUT DE ROUND DE BATAILLE

1. Déterminez le Joueur Actif: S'il s'agit du **premier** round, le joueur qui a fini de placer son armée en premier choisit qui prend le premier tour (sauf indication contraire).

S'il **ne** s'agit **pas** du premier round, les joueurs tirent au dé – c'est le **jet de priorité** – et le gagnant choisit qui prend le premier tour. Si le tir au dé est une **égalité**, le joueur qui a pris le premier tour au round **précédent** choisit qui prend le premier tour du round **en cours**.

Lorsque c'est le tour d'un joueur, qu'il prenne le premier ou le second tour, on l'appelle le **joueur actif**.

2. Déterminez l'Outsider: Le joueur qui a le moins de points de victoire est l'**outsider** pour la durée du round. En cas d'égalité, il n'y a pas de d'outsider, sauf indication contraire.

3. Gagnez des Points d'Ordre (voir Ordres 1.1): Au début de chaque round, après avoir déterminé l'outsider, chaque joueur gagne **4 points d'ordre**. S'il y a un **outsider**, il gagne **1 point d'ordre supplémentaire**. À la fin du round, les points d'ordre des joueurs retombent à 0 (les points inutilisés sont perdus).

4. Aptitudes de Début de Round de Bataille: Le **joueur actif** peut utiliser n'importe quelles aptitudes de **Début de Round de Bataille**, puis son adversaire peut faire de même.

APTITUDES D'ARME UNIVERSELLES

Anti-X (+1 Perf.): Ajoutez 1 à la caractéristique de **Perforation** de l'arme si la cible a le mot-clé écrit après "Anti-" ou remplit la condition écrite après "Anti-". Plusieurs exemplaires de cette aptitude se cumulent. Par exemple, si une arme a **Anti-charge (+1 Perf.)** et **Anti-HÉROS (+1 Perf.)**, ajoutez 2 à la caractéristique de **Perforation** de l'arme pour les attaques qui ciblent un **HÉROS** qui a **chargé** au même tour.

Charge (+1 Dégât): Ajoutez 1 à la caractéristique de **Dégâts** de l'arme si l'unité attaquante a **chargé** à ce tour.

Compagnon: Cette arme ignore les aptitudes utilisées par une unité amie qui affectent la caractéristique d'Attaques ou la séquence d'attaque.

Crit (2 Touches): Si une attaque faite avec cette arme cause une **touche critique**, elle cause 2 touches à la cible au lieu de 1. Faites un **jet de blessure** pour chaque touche.

Crit (Blessure Auto.): Si une attaque faite avec cette arme cause une **touche critique**, elle blesse automatiquement la cible. Faites un jet de sauvegarde normalement.

Crit (Mortel): Si une attaque faite avec cette arme cause une **touche critique**, elle inflige autant de **dégâts mortels** à l'unité cible que la caractéristique de **Dégâts** de l'arme et la séquence d'attaque s'arrête.

Tir en Mêlée: Cette arme peut être utilisée pour les attaques de tir même si l'unité attaquante est en mêlée.

APTI. DE TERRAIN UNIVERSELLES

Couvert: Soustrayez 1 aux **jets de touche** pour les attaques qui ciblent une unité derrière ou entièrement sur cet élément de terrain, sauf si l'unité a **chargé** ou a le mot-clé **VOL**.

Infranchissable: Les figurines ne peuvent pas se déplacer par-dessus, être placées sur, ou finir des mouvements sur une partie de cet élément de terrain.

Occultant: Une unité derrière ou entièrement sur cet élément de terrain ne peut pas être choisie comme cible d'une attaque de tir, sauf si elle a le mot-clé **VOL**.

Site de Pouvoir: Les **HÉROS** à 3" de cet élément de terrain peuvent utiliser l'aptitude "Activation de Site de Pouvoir".

Instable: Les figurines **peuvent** se déplacer sur cet élément de terrain mais **ne peuvent pas** être placées ni finir un mouvement sur une partie de cet élément plus haute que 1".

CONTRÔLE DES OBJECTIFS

- Un pion d'objectif est un pion rond de 40 mm.
- Une figurine **conteste** un pion d'objectif si le pion d'objectif est à portée de mêlée.
- Un joueur prend le **contrôle** d'un objectif si la somme des caractéristiques de **Contrôle** des figurines amies qui contestent cet objectif est supérieure à celle des figurines ennemies.
- Vérifiez si vous prenez le contrôle d'objectifs au début du premier round et à la fin de chaque tour.
- Un objectif reste sous votre contrôle jusqu'à ce que votre adversaire en prenne le contrôle.
- Les éléments de terrain sont contrôlés de la même manière que les pions d'objectif mais ne restent pas sous votre contrôle si aucune figurine amie ne le conteste.