

RÉFÉRENCE DE FER DE LANCE

SÉQUENCE PRÉ-BATAILLE

- Tirez au dé. Le gagnant décide qui est l'**attaquant** et qui est le **défenseur**.
- L'**attaquant** choisit une aptitude de régiment et une optimisation, puis le **défenseur** fait de même.
- Le **défenseur** choisit la face **Aqshy** ou **Ghyran** du champ de bataille de royaume.
- Le **défenseur** choisit une carte de déploiement (horizontale ou diagonale) et son territoire.
- Le **défenseur** place 1 grand et 1 petit élément de terrain. Puis l'**attaquant** fait de même. Chaque élément doit être placé entièrement en territoire ami, à plus de 6" des autres éléments de terrain et à plus de 3" des deux longueurs du champ de bataille et du territoire ennemi. Un élément de terrain ne peut pas être placé sur un objectif.

DÉPLOIEMENT

L'**attaquant** place son armée en premier, puis le **défenseur** fait de même. Chaque unité doit être placée entièrement en territoire ami et à plus de 6" du territoire ennemi.

PRENDRE L'INITIATIVE

Si le joueur qui a eu le **second** tour au round précédent gagne le jet de priorité et **décide de jouer en premier** au round en cours, il ne pioche aucune carte de tactique de bataille pour ce round, sauf s'il est l'**outsider** et si la différence de points de victoire entre les joueurs est d'au moins 5.

CARTES DE TACTIQUE DE BATAILLE

- Début du premier round de bataille : les joueurs piochent 3 cartes de tactique de bataille chacun.
- Début du deuxième round et suivants : défaussez des cartes de votre main si vous le souhaitez. Puis, si vous avez moins de 3 cartes de tactique de bataille en main, piochez jusqu'à en avoir 3.

POINTS DE VICTOIRE

À la fin de chacun de vos tours :

- Marquez 1 point de victoire si vous contrôlez au moins un objectif.
- Marquez 1 point de victoire si vous contrôlez au moins deux objectifs.
- Marquez 1 point de victoire si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire.
- Marquez 1 point de victoire pour chaque tactique de bataille exécutée à votre tour.

SÉQUENCE DE DÉBUT DE ROUND DE BATAILLE

- Premier round : l'**attaquant** choisit qui a le premier tour. Rounds suivants : les joueurs font un **jet de priorité** (Règles de Base, 12.0).
- Déterminez l'**outsider** (Règles de Base, 12.0).
- Piochez une **carte de péripétie**.
- Piochez des **cartes de tactique de bataille**.
- Utilisez des aptitudes de **Début de Round de Bataille**.

TERRAIN

Grand Élément de Terrain : Couvert, Occultant, Instable

Petit Élément de Terrain : Couvert, Instable

Couvert : -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**.

Occultant : Une unité derrière ou entièrement sur cet élément de terrain ne peut pas être ciblée par des attaques de tir, sauf si elle a le mot-clé **Vol**.

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

🚩 Une Fois par Tour, Votre Phase de Mouvement

APPELER DES RENFORTS

Annonce : Choisissez une unité de **RENFORTS** amie qui a été **détruite**.

Effet : Placez une **unité de remplacement** identique sur le champ de bataille, entièrement en territoire ami, entièrement à 6" du bord du champ de bataille et pas en mêlée.

Chaque unité de **RENFORTS** peut être remplacée une seule fois. Les unités de remplacement ne peuvent pas être remplacées.

MOTS-CLÉS **BASE**

PHASES

Début du Tour

Phase des Héros

Phase de Mouvement

Phase de Tir

Phase de Charge

Phase de Mêlée

Fin du Tour

APTITUDES DE BASE UNIVERSELLES

☛ 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 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.

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

MOTS-CLÉS **BASE, ATTAQUE, TIR**

☛ 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 maximale 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 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 maximale 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 $\frac{1}{2}$ " 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**

☛ 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 maximale 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**

☛ 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**. Puis, si elle est **en mêlée**, vous devez choisir une ou plusieurs unités ennemies comme cible(s) de ses attaques.

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

MOTS-CLÉS **BASE, ATTAQUE, CORPS À CORPS**

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 versions de cette aptitude se cumulent. Par exemple, si une arme a à la fois **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 Dégâts): Ajoutez 1 à la caractéristique de **Dégâts** de l'arme si l'unité attaquante a **chargé** au même 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.