

**A Terrain de jeu**

Cette variante se joue sur table libre, avec des éléments de décor habituels: bois, collines, rivière, etc..., et NON sur les cartes hexagonales utilisables avec le jeu de base.

**B Types d'unité**

Dans cette version, on regroupe les figurines par **unité**, en les mettant sur une base (plateau de mouvement de warhammer par exemple).

unités de lanciers	:	entre 3 et 6 figurines par base	} unités d'infanterie
unités de bretteurs	:	entre 2 et 6 figurines par base	
unités d'archer-lanciers	:	entre 3 et 6 figurines par base	
unités d'archers	:	entre 2 et 5 figurines par base	
unités de monstre	:	1 figurine de taille imposante + un maximum de 2 figurines à pied de taille plus petite, par base	
unités de cavaliers (ou unités montées)	:	entre 1 et 3 figurines de cavalier par base	

**Unité de tirailleurs**

Certaines unités de bretteurs, d'archers, ou de cavaliers pourront, au choix, être qualifiées de "tirailleur".

Par exemple: bretteurs et archers sous la dénomination de "Rangers" ou de "Scouts", ou bretteurs et archers de la lothlorien, ou bretteurs et archers Gobelins, ou cavaliers muni d'un arc, etc...

Les unités de tirailleurs à pied ont 2 figurines par bases. Les autres unités à pied ont au minimum 3 figurines par base

Les unités de tirailleurs à cheval (ou à warg !!) ont 1 figurine par base. Les autres unités montées ont au minimum 2 figurines par base.

Le fait pour certaines unités d'archers, de bretteurs, ou de cavaliers, d'être qualifiées de "tirailleurs" doit se décider en début de partie.

**C Structure d'une unité**

1 Toutes les figurines ont obligatoirement la même orientation

Exception: les lanciers et archers-lanciers peuvent adopter la formation en "hérisson", en plus de la formation standard.

Avec 3 figurines: si cette formation est adoptée, les 3 figurines doivent former un triangle, et s'orienter vers l'extérieur de ce triangle.

Avec 4 figurines ou plus: si cette formation est adoptée, 4 figurines doivent former un carré, et s'orienter vers l'extérieur de ce carré, et les figurines en surplus sont disposées à l'intérieur du carré.

2 Toutes les figurines ont même type: SOIT lancier, SOIT bretteur, SOIT archer, SOIT taille imposante, SOIT cavalier.

Exception 1: dans une unité d'archer-lancier, au minimum la moitié (éventuellement arrondie supérieurement) des figurines seront des lanciers, le reste sera constitué d'archers.

Exception 2: dans une unité de monstre, la figurine de taille imposante pourra être accompagnée d'au maximum 2 figurines à pied de taille plus petite, sachant que le type de ces figurines n'a pas d'importance.

3 Les figurines doivent appartenir à des peuples compatibles:

- Compatibilité possible pour le camp du mal:
  - orientaux + hommes sauvages
  - orc + goblin + uruk-hai
- Compatibilité possible pour le camp du bien:
  - elfe
  - gondor + rohan + numénon
  - nain
- Une figurine de taille imposante sera compatible avec toute figurine à pied de taille plus petite du même camp (bien ou mal)
- Une figurine de héros obéit à des règles de compatibilité propre (voir cas des héros)

4 Cas particulier des figurines de héros.

- Unités de héros seuls (hors cas des figurines de taille imposante)
  - Dans le camp du bien, des héros, éventuellement de peuples différents, peuvent se réunir pour former une unité de héros seuls.
  - Dans le camp du mal, des esprits servants peuvent se réunir pour former une unité de héros seuls.
  - Une unité de héros seuls ne peut pas mélanger des figurines à pied et des figurines montées.
  - Une unité à pied de héros seuls inclura entre 2 et 6 figurines. Une unité montée de héros seuls inclura entre 1 et 3 figurines montées.
  - En général, les unités à pied de héros, quel que soit leur armement, seront considérés techniquement comme des unités de bretteurs, mais si la majorité des héros, sauf un, sont armés d'arcs, l'unité de héros sera considérée comme une unité d'archers.
  - Une unité à pied de héros avec 2 figurines sera considérée comme une unité de tirailleurs.
  - Une unité montée de héros avec 1 figurine sera considérée comme une unité de tirailleurs.
- Héros intégrés dans une unité de guerriers (hors cas des figurines de taille imposante)
  - Un héros à pied doit être intégré dans une unité à pied. Un héros monté doit être intégré dans une unité montée.
  - Il peut y avoir au maximum 1 figurine à pied de héros par unité à pied de guerriers, si l'unité inclut au TOTAL entre 3 et 4 figurines
  - Il peut y avoir au maximum 2 figurines à pied de héros par unité à pied de guerriers, si l'unité inclut au TOTAL entre 5 et 6 figurines
  - Il peut y avoir au maximum 2 figurines montées de héros par unité montée de guerriers.
  - Un héros nain ou hobbit peut intégrer une unité de guerriers d'un autre peuple.
  - Tant que c'est possible, un héros elfe doit être inclus dans une unité elfe, un héros humain doit être inclus dans une unité humaine.
  - Dans le camp du mal: tant que c'est possible, un héros oriental doit être inclus dans une unité orientale.
  - Dans le camp du mal: tant que c'est possible, un héros des hommes sauvages doit être inclus dans une unité d'hommes sauvages.
  - Dans le camp du mal: tant que c'est possible, un héros non humain doit être inclus dans une unité non humaine.
  - Si ce n'est pas possible, par exemple par manque de guerriers du même peuple, alors un héros elfe ou humain peut intégrer une unité de guerriers d'un autre peuple. De même pour le camp du mal.
  - Un héros n'est pas obligé de posséder le même type d'armement que l'unité qu'il intègre; cela ne change d'ailleurs pas le type de l'unité
- Héros et unité de monstre
  - Dans une unité de monstre, la figurine de taille imposante, qu'elle soit classée comme héros ou guerrier, pourra être accompagnée de 2 figurines à pied de taille plus petite classées comme héros et/ou guerrier.
  - Les héros de taille imposante ne peuvent intégrer que des unités de monstre; ils seront éventuellement accompagnés de 2 figurines à pied de taille plus petite classées comme héros et/ou guerriers.
- Chaque camp ne devra avoir qu'un seul héros du même nom (analogue de la règle du nombre unique de la version de base)
  - Exception 1: voir le cas particulier des nains.
  - Exception 2: cette règle ne s'appliquera pas aux "héros anonymes", c'est-à-dire ceux qui n'ont pas une appellation individuelle
  - Par exemple le héros "Aragorn" sera représenté par une seule figurine, mais il pourra y avoir plusieurs héros "orc leader"
  - Exception 3: cette règle ne s'appliquera pas aux esprits servants "anonymes" (nazgul, ringwraith, twilight ringwraith) mais elle s'appliquera au premier d'entre eux, le roi-sorcier (with-king ou twilight witch-king)
  - Cependant le camp du mal aura un maximum de 9 esprits servants.

5 Cas particulier des Nains

A l'heure où est écrite cette variante la seule figurine naine disponible dans le jeu "Combat hex" est la figurine du héros Gimli.

Pour ceux qui veulent créer une unité de nains, on pourra ne pas appliquer la règle du nombre unique dans le cas de Gimli.

Dans ce cas, toutes les figurines de nains, sauf éventuellement une qu'on distinguera des autres, seront considérés comme des guerriers.

On disposera ainsi d'une unité de bretteurs nains, constitués uniquement de "Gimli".

Exceptionnellement, les figurines de gimli considérées comme de simples guerriers, auront leur coût divisé par 2 (arrondi supérieur éventuel) et on ignorera leurs aptitudes.

**D Sélection de son armée**

Comme dans la version de base, on s'entend sur la valeur en points de chaque armée. Puis on sélectionne ses figurines de façon à ne pas dépasser cette valeur en points. Mais dans cette variante, le nombre de guerriers est **indépendant** des points d'actions des héros.

Ensuite on constitue ses unités en respectant les contraintes énoncées dans les paragraphes précédents.

Pour finir, on totalise le nombre de points d'action des héros ayant l'aptitude "commandement": le total obtenu est divisé par 3, en étant éventuellement arrondi à l'entier supérieur. Le résultat représente le nombre de guerriers qu'on peut prendre en plus de l'armée déjà sélectionnée, en dépassant éventuellement la valeur en point déjà fixée de l'armée, mais sans dépasser cette valeur en points de plus de 25%.

Ces guerriers supplémentaires ne sont pas constitués en unités et ne sont pas non plus déployés sur le champ de bataille

Ces guerriers supplémentaires formeront la **réserve** de l'armée.

Note: l'aptitude "commandement" s'applique dans cette version de façon radicalement différente d'avec la version de base.

**E Description d'un tour de jeu**

Chaque tour se décompose en plusieurs phases:

**Phase de stratégie**

Idem que dans la règle de base, et en plus le vainqueur du jet de stratégie gagne la phase d'exploitation de ce tour.

**Phase d'action du joueur ayant gagné l'initiative, appelé joueur actif**

Chaque unité du camp actif peut faire une des actions suivantes:

- soit manœuvre (avance, recul, ou fuite)
- soit manœuvre puis tir, soit tir puis manœuvre (il faut choisir !)
- soit tir (**toute rotation est interdite**)
- soit tir mobile (avance puis tir puis avance)
- soit charge
- soit ralliement, soit fuite puis ralliement
- soit mise en formation en hérisson, ou mise en formation normale
- soit aucune action

Les unités du camp passif ne peuvent effectuer que des actions de réaction:

- soit tir en réaction
- soit recul en réaction, soit fuite en réaction.
- soit recul puis tir en réaction, soit fuite puis tir en réaction
- soit mise en formation en hérisson par réaction
- soit aucune réaction

Chaque unité ne peut faire qu'une seule action ou réaction par phase, sans compter un nombre illimité d'attaques gratuites.

Il faut aussi tenir compte des aptitudes qui peuvent modifier le nombre, la nature, et les combinaisons d'actions autorisées

Certaines des actions ou réactions listées ci-dessus ne sont d'ailleurs permises qu'avec certaines aptitudes.

Notons que seules 2 unités au maximum pourront rallier dans la même phase d'action.

**Phase d'action du joueur ayant perdu l'initiative, appelé joueur passif**

Idem, en échangeant les rôles.

**Phase de combat**

D'abord, le joueur actif décide, pour chaque combat, de qui sera l'unité principale pour chaque camp. Néanmoins, le joueur passif décide seul des éventuels appuis qu'il apportera à son unité principale. Si le joueur actif a terminé tous ses combats, alors le joueur passif peut initier les siens, en échangeant les rôles. Cependant, dans les combats initiés par le joueur passif, les unités du camp passif ne doivent pas avoir déjà participé à un combat initié par le joueur actif dans la même phase.

**Phase d'exploitation (nouvelle phase par rapport à la règle de base)**

Jusqu'à 2 figurines du joueur actif, si elles chacune ont l'aptitude "commandement" et au moins 1 PV, sont sélectionnées

Chaque figurine sélectionnée peut, soit faire manœuvrer au maximum 1 unité à pied amie plus 2 unités montées amies,

soit compléter 1 unité amie avec la réserve.

Le joueur passif n'a droit qu'aux attaques gratuites, et qu'aux actions de réaction.

**F Elimination d'une unité**

Une figurine avec 0 points de vie (PV) n'est pas retirée de son unité.

Une unité est retirée du jeu dès l'instant où toutes ses figurines ont 0 PV.

Si une figurine de héros tombe à 0 PV, alors 2 figurines de guerriers de la même unité perdront automatiquement aussi tous leurs PV.

Si une figurine de taille imposante tombe à 0 PV, alors l'unité de monstre qui l'inclue est automatiquement éliminée et retirée.

Si une unité subit des jets de dégâts suite à un tir, c'est le joueur à qui appartient l'unité qui répartit les dégâts parmi ses figurines, comme bon lui semble, sauf si une règle particulière l'oblige à faire subir les dégâts sur une ou plusieurs figurines particulières de l'unité, ou sauf si une règle particulière fait que c'est au joueur du tireur de répartir les jets de dégâts.

Si une unité subit des jets de dégâts suite à un combat, c'est le joueur adverse qui répartit les jets de dégâts parmi les figurines, comme bon lui semble, sauf si une règle particulière l'oblige à faire subir les jets de dégâts sur une ou plusieurs figurines particulières de l'unité, ou sauf si une règle particulière fait que c'est au joueur de l'unité de répartir les jets de dégâts.

Si un joueur doit répartir des jets de dégâts dans une ou plusieurs unités du camp **adverse**, alors il doit obéir aux principes suivants:

- 1 Ne pas attribuer 2 jets de dégâts ou plus à une figurine, si il y a une autre figurine ayant au moins 1 PV à qui rien n'est attribué
- 2 Ne pas attribuer 2 jets de dégâts ou plus à un héros, si il y a un guerrier ayant au moins 1 PV à qui est attribué 1 seul jet de dégât.
- 3 Ne pas attribuer 1 jet de dégât ou plus à un héros, si il y a un guerrier ayant au moins 1 PV à qui n'est attribué aucun jet de dégât.

Bien sur, quelquesoit le camp de l'unité, aucun jet de dégât ne peut être attribué à une figurine à qui il reste zéro PV. Ainsi aucun jet de dégât supplémentaire ne peut être attribué à une figurine, si des jets de dégâts précédents viennent de lui ôter tous ses PV.

**G Ralliement**

Une unité peut rallier: c'est -à-dire récupérer des PV.

Pour avoir le droit de rallier, une unité doit vérifier **toutes** les conditions suivantes:

- ☛ être une unité (hors cas des unités de monstre) qui possède au moins un héros ayant au moins 1 PV, ou être une unité d'infanterie avec 5 ou 6 figurines, dont au moins une figurine a au moins 1 PV, ou être une unité de cavalerie avec 2 ou 3 figurines, dont au moins une figurine a au moins 1 PV, ou être une unité de monstre dont la figurine de taille imposante a au moins 1 PV.
- ☛ n'avoir aucune unité ennemie dans un rayon de 15 cm inclus
- ☛ n'avoir aucune unité ennemie possédant une figurine de taille imposante, ou une figurine avec les aptitudes "terreur" ou "présence effrayante", dans un rayon de 21 cm inclus

Rallier consiste à récupérer 1 PV par guerrier, et 2 PV par héros, sans dépasser pour chaque figurine, le nombre de PV initial.

Un guerrier peut récupérer des PV, même si il était tombé à 0 PV. Si un héros tombe à 0 PV, il ne peut plus récupérer de PV.

Si une figurine de taille imposante tombe à 0 PV, elle ne peut plus récupérer de PV.

Exception: un guerrier nain peut récupérer 2 PV par ralliement, au lieu d'un seul. De même un héros nain récupère 3 PV.

Note: les unités de cavalerie, et ce sont les seules, peuvent fuir puis rallier dans la même phase d'action de leur camp.

**H Détermination des distances**

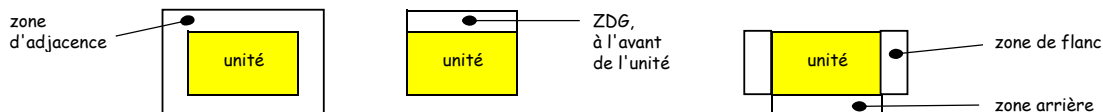
La distance entre 2 unités est la plus petite distance entre les bases de ces unités.

Les capacités de mouvement et les portées de tir marquées sur les socles des figurines sont multipliée par 3, pour donner des distances en cm

## I Zone d'adjacence et zone de danger

La zone d'adjacence d'une unité s'étend tout autour d'elle, sous forme d'une couronne rectangulaire de 2 cm de large. La zone de danger (ZDG) d'une unité s'étend sur 2 cm devant elle, sous forme d'un rectangle. Cette zone peut s'étendre tout autour de l'unité si celle-ci se met en hérisson, ou si celle-ci utilise certaines aptitudes; elle prend alors la forme d'une couronne rectangulaire et se confond avec la zone d'adjacence. On distinguera également, les 2 zones de flancs, ainsi que la zone arrière, utiles pour certains mécanismes de cette variante.

Note: la frontière de la zone de danger ne fait pas partie de la zone de danger. Idem pour les autres zones.



### Unité débordée

Une unité A est débordée si elle est dans la ZDG d'une unité ennemie E, avec qui elle est correctement alignée, sans que cette unité ennemie soit elle-même dans la ZDG de A, ou dans la ZDG d'une unité amie de A avec qui l'unité E est correctement alignée.

### Unité de même orientation

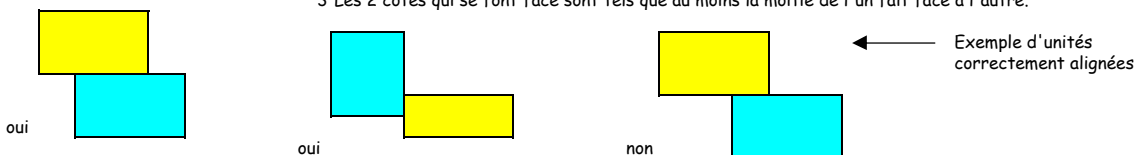
2 unités ont la même orientation si elles regardent dans la même direction, et si leurs bords avant sont parallèles

## J Alignement correct de 2 unités

Pour certains mécanismes et règles de cette variante, il faut que 2 unités amies ou ennemies soient "**correctement alignées**".

2 unités sont correctement alignées si :

- 1 Elles sont adjacentes
- 2 Les 2 côtés qui se font face sont parallèles.
- 3 Les 2 côtés qui se font face sont tels que au moins la moitié de l'un fait face à l'autre.



### Manœuvre d'alignement:

Une unité qui vient d'effectuer une avance, un recul, ou une fuite, peut effectuer une manœuvre d'alignement.

Cette manœuvre d'alignement lui permettra de s'aligner correctement par rapport à une unité donnée.

L'unité amie ou ennemie par rapport à qui on veut s'aligner doit **toujours** être clairement indiquée.

Une manœuvre d'alignement se fait, une seule fois par avance, recul, ou fuite, immédiatement après l'avance, le recul, ou la fuite, avec l'exception suivante: une unité effectuant un coup rapide peut faire une manœuvre d'alignement pour réaliser ses attaques gratuites, puis repartir, s'arrêter, et à nouveau effectuer une manœuvre d'alignement.

Normalement, l'unité par rapport à qui on veut s'aligner reste fixe, mais si elle appartient au joueur passif, alors le joueur actif peut choisir de faire la manœuvre d'alignement avec cette unité, au lieu de la faire avec l'unité du joueur actif (qui dans ce cas reste fixe).

La manœuvre d'alignement consiste à se déplacer sur une distance quelconque, dans n'importe quelle direction, et/ou à se réorienter dans n'importe quelle direction, et il n'est pas interdit de traverser unités et ZDG ennemies; l'important est de respecter les contraintes suivantes:

1. Si on veut s'aligner par rapport à une unité, il faut obligatoirement être adjacente à cette unité **AVANT** la manœuvre d'alignement.
2. Si une unité ennemie n'est pas incluse dans une ZDG amie avant la manœuvre d'alignement, et qu'on veut s'aligner par rapport à cette unité ennemie, alors cette unité ennemie ne peut pas être incluse dans une ZDG amie après la manœuvre d'alignement.
3. Si une unité est dans la ZDG d'une unité ennemie avant la manœuvre d'alignement, et qu'elle veut s'aligner par rapport à cette unité ennemie, elle doit être dans la ZDG de cette unité ennemie après la manœuvre d'alignement.
4. Si une unité ennemie bénéficie de la protection favorable d'un terrain avant la manœuvre d'alignement, et qu'on veut s'aligner par rapport à cette unité ennemie, alors cette unité ennemie doit continuer à bénéficier de la protection du terrain.
5. Une manœuvre d'alignement se fait toujours par rapport aux bords les plus proches des unités concernées.
6. En fin de manœuvre d'alignement, il est interdit de chevaucher des unités amies ou ennemies, ou du terrain impassable.

**Note:** Il se peut qu'une manœuvre d'alignement soit impossible, ou que, malgré une manœuvre d'alignement, les 2 unités concernées ne soient toujours pas alignées. Dans ce cas les 2 unités restent sur place, en attendant l'occasion de s'aligner, ou de s'éloigner

<p><b>Exemple 1</b></p> <p>fig 1. L'unité A veut attaquer l'unité ennemie B. La flèche à l'intérieur de l'unité indique l'orientation.</p>	<p>fig 2. L'unité A effectue une avance: d'abord une rotation...</p>	<p>fig 3. ... puis un déplacement qui s'arrête sur le flanc de B. Un déplacement oblique est interdit car A termine adjacente à une unité ennemie. A n'est pas dans la ZDG de B avant la manœuvre d'alignement.</p>
<p>fig 4. L'unité A s'aligne par rapport à B.</p>	<p>fig 4 bis. A peut aussi choisir de s'aligner flanc contre flanc, notamment en cas de "coup rapide".</p>	<p>fig 4 ter. Si le joueur de A est le joueur actif, alors B peut s'aligner tandis que A reste fixe.</p>
<p><b>Exemple 2</b></p> <p>fig 1. A veut attaquer B</p>	<p>fig 2. A est dans la ZDG de B avant l'alignement.</p>	<p>fig 3. A <b>DOIT</b> s'aligner sur le bord avant de B</p>

Type de manœuvre

Il y a 3 types de manœuvre : avance, recul, fuite. Dans une même phase une unité ne peut faire qu'un seul type de manœuvre.

Une manœuvre est la combinaison de 2 sous-manœuvres: le **déplacement**, et la **rotation**.

Chaque type de manœuvre est la combinaison d'un déplacement et d'une rotation, dans un ordre spécifique, et avec des contraintes spécifiques.

Avance

Le déplacement d'une unité est celui de sa figurine la plus lente. Le déplacement maximal d'une figurine est, en cm, 3 x capacité de mouvement.

Une unité se déplace toujours devant elle, dans une direction faisant au maximum 45° avec la direction avant principale.

Un déplacement est une succession de ligne droite, dont les directions respectent la condition donnée précédemment.

Tout déplacement oblique, ou en partie oblique, est interdit si l'unité termine la manœuvre en étant adjacente à une unité ennemie.

Une unité peut effectuer une rotation, mais toujours AVANT de se déplacer. L'angle d'une rotation est de 45° maximum (sens négatif ou positif) si cette rotation précède un déplacement; dans ce cas la rotation "coûte", en cm, 1 fois la capacité de mouvement de l'unité.

La rotation est d'un angle quelconque si l'unité se contente de tourner sur place.

Le centre d'une rotation est toujours, soit l'un des 2 coins du bord avant de l'unité, soit le centre de la base de l'unité.

Une unité peut aussi choisir de se déplacer latéralement, c'est -à-dire une succession de lignes droites, dont les directions font avec la direction avant principale un angle compris entre 45° exclu et 90° inclus. On ne peut pas combiner un déplacement latéral et une rotation.

On ne peut pas combiner dans le même déplacement des directions latérales (entre 45° et 90°) et des directions obliques (entre 0° et 45°).

Tout déplacement latéral, ou en partie latéral, est interdit si l'unité termine la manœuvre en étant adjacente à une unité ennemie.

En cas de déplacement latéral, le déplacement maximum est de 3 cm, quelsoit la capacité de mouvement de l'unité, modifiée ou non.

Exception 1: une unité de tirailleur peut tourner d'un angle quelconque avant de se déplacer (sauf latéralement), et cette rotation "coûte" 0 cm.

Exception 2: une unité de lancier, d'archer-lancier, ou de monstre, peut soit tourner, soit se déplacer, pas les deux.

Note: faire une avance consiste aussi à rester sur place, sans déplacement, ni rotation (suivie éventuellement par une manœuvre d'alignement).

Contraintes des ZDG sur les avances

1 Une unité, qui n'est pas située dans une ZDG ennemie en début de manœuvre, et qui en cours de déplacement traverse une ZDG ennemie doit terminer ce déplacement dans cette ZDG ennemie.

2 Une unité située, en début de manœuvre, dans une ZDG ennemie, doit terminer son avance dans cette ZDG ennemie.

Recul

Une unité peut reculer au lieu d'avancer. Le recul se fait dans les mêmes conditions que l'avance sauf que le déplacement est vers l'arrière et que toute rotation et déplacement latéral est interdit lors d'un recul. Une unité en formation du hérisson ne peut pas reculer.

Le déplacement maximal lors d'un recul est de 6 cm pour les unités d'infanterie, et de 9 cm pour les autres unités.

Le recul permet de sortir d'une ZDG ennemie (cela entraîne des attaques gratuites comme dans la règle de base)

Une unité qui recule ne peut pas terminer son recul en étant adjacente à une unité ennemie.

Recul de réaction

Un recul de réaction se fait seulement lors des phases du camp adverse.

Si une unité ennemie devient adjacente, suite à une manœuvre, à une unité, cette dernière peut effectuer un recul de réaction, mais une fois que l'unité ennemie a terminé sa manœuvre plus aussi, éventuellement, une manœuvre d'alignement.

Ce recul de réaction n'entraîne pas d'attaques gratuites.

Il faut cependant que l'unité en recul ne soit aucunement adjacente à l'unité ennemie au début de sa manœuvre.

Il faut aussi que l'unité en recul ne soit adjacente à aucune unité ennemie, en dehors de l'unité qui la fait reculer.

Le recul de réaction est autorisée aux unités suivantes: unité de cavalerie ou de tirailleurs à pied, si elle n'est adjacente à aucune unité de cavalerie au moment de reculer, unité de tirailleurs à cheval.

Fuite

Une unité peut fuir au lieu d'avancer ou de reculer. La fuite se fait dans les mêmes conditions que l'avance, sauf que l'unité peut toujours effectuer une rotation avant le déplacement, et que cette rotation peut être d'un angle et d'un centre quelconque.

Une unité en formation du hérisson peut fuir: dans ce cas elle perd automatiquement et immédiatement cette formation avant la fuite.

Le déplacement maximal lors d'une fuite est en cm : 3 x capacité de mouvement + 3 cm.

Le coût d'une rotation lors d'une fuite est de 0 cm.

La fuite permet de sortir d'une ZDG ennemie (cela entraîne des attaques gratuites comme dans la règle de base)

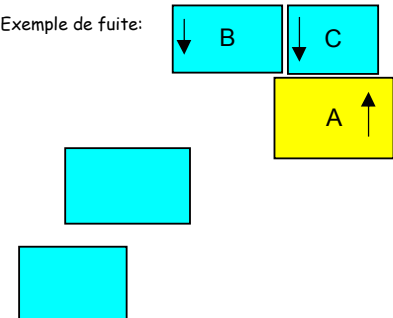
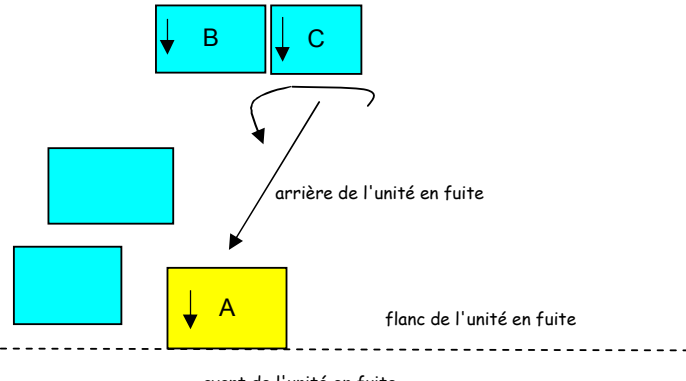
Pour avoir le droit de fuir, il faut que en début de manœuvre, l'unité qui veut fuir, soit adjacente à une unité ennemie.

Une unité qui fuit doit terminer sa fuite avec les contraintes suivantes:

1. Toute unité ennemie dans un rayon de 6 cm ou moins doit être entièrement à l'arrière et / ou dans les flancs de l'unité en fuite.
2. Aucune unité ennemie n'est adjacente.

Fuite de réaction

Idem que pour le recul de réaction.

<p>Exemple de fuite:</p>  <p>fig1. L'unité A, qui n'est pas une unité de tirailleurs veut fuir: elle en a le droit car elle est adjacente à des unités ennemies. Elle va se retourner, puis se déplacer. Avant la fuite, l'unité C va effectuer des attaques gratuites contre le fuyard. Mais pas l'unité B qui n'est pas correctement alignée avec le fuyard.</p>	 <p>fig 2. Toute unité ennemie, en fin de fuite, est soit <b>entièrement</b> à l'arrière ou dans les flancs de l'unité en fuite, soit à plus de 6 cm de l'unité en fuite. De plus, aucune unité ennemie n'est adjacente au fuyard.</p>
---	--

Traversée d'unité

Il est interdit de terminer une manœuvre en chevauchant une unité amie ou ennemie.

Il n'est pas interdit de traverser une unité amie. Il est interdit de traverser une unité ennemie lors d'un déplacement, sauf par l'utilisation de certaines aptitudes. Il n'est pas interdit de traverser une unité ennemie lors d'une rotation.

Formation en hérisson

Certaines unités ont 2 formations: formation standard, et formation en hérisson. Elles ne peuvent pas changer de formation si il y a des unités ennemies adjacentes, sauf en cas de mise en hérisson par réaction. La mise en hérisson par réaction se fait comme pour un recul de réaction, sauf qu'il est autorisé seulement pour les unités capables d'adopter cette formation. Une unité en hérisson ne pas avancer ou reculer.

Une unité en hérisson peut fuir, mais elle quitte automatiquement cette formation avant de fuir.

La ZDG d'une unité formée en hérisson se confond avec sa zone d'adjacence.

En cas de tir réalisé par une unité formée en hérisson, seule 1 figurine pourra réellement tirer, quelsoit le nombre de figurines capables de tirer.

Exception: les figurines elfes ne sont pas comptées dans le nombre maximum de figurines pouvant tirer.

**L Terrain**

Le parti pris de cette variante est de recréer de grandes batailles, qui sont censées se dérouler plutôt en plaine.

La majorité du champ de bataille sera donc plate et sans difficulté.

Les terrains pris en compte auront pour simplifier 3 paramètres: obstacle, abri, et défense

L'obstacle sera "passable", "difficile", ou "impassable".

L'abri sera "abri lourd", "abri léger, ou "abri nul"

La défense sera "forte", "moyenne", "faible", ou "médiocre"

Pour simplifier également, on considérera qu'il y aura 2 types de niveaux par rapport au sol:

niveau supérieur (ou colline), et niveau du sol (ou niveau inférieur)

Ainsi toutes les collines auront le même niveau: le "niveau supérieur".

Un terrain quelconque sera, soit au niveau du sol, soit au niveau supérieur.

Exemple de terrain:

zone claire et plate: obstacle passable, abri nul, défense faible.

zone de bois peu touffu: obstacle difficile, abri léger, défense forte.

zone de forêt dense: obstacle impassable, abri lourd, défense forte.

zone agricole dense: obstacle difficile, abri nul, défense faible.

zone accidentée: obstacle difficile, abri nul, défense faible.

zone rocheuse: obstacle impassable, abri lourd, défense forte.

zone un peu marécageuse ou boueuse: obstacle difficile, abri nul, défense faible.

zone très marécageuse ou boueuse: obstacle impassable, abri nul, défense médiocre.

rivière peu large ou peu profonde, gué: obstacle difficile, abri nul, défense médiocre.

rivière large et profonde, fleuve, lac: obstacle impassable, abri nul, défense médiocre.

zone construite: obstacle difficile, abri lourd, défense forte

zone peu construite, ou en ruine: obstacle difficile, abri léger, défense moyenne

Manoeuvre et terrain

Un terrain de type passable n'a aucune influence sur les manoeuvres.

Une unité ne peut pas traverser un terrain impassable ou terminer sa manoeuvre en chevauchant un terrain impassable.

Si une manoeuvre commence, passe, ou se termine par, un ou plusieurs terrains qualifiés de "difficile", alors la capacité de mouvement de l'unité est divisée par 2.

Note: la capacité de mouvement peut être modifiée de diverses façons (aptitudes, option de courir, etc...); c'est la capacité de mouvement modifiée qui est divisée par 2.

Combat et terrain

C'est le paramètre de défense qui sera pris en compte pour déterminer l'influence d'un terrain sur un combat.

Un terrain de type défense faible n'a aucune influence sur le combat.

Pour influencer un combat, un terrain devra être occupé par au moins la moitié de la

base de l'unité principale en défense, ou par le centre de cette base.

Appui arrière et terrain

Une unité de lancier ne peut pas appuyer ou être appuyée si elle occupe un terrain de type obstacle difficile, ou de type abri lourd ou léger ou de type défense forte, moyenne, ou médiocre.

Terrain, ligne de vue, et tir

C'est le paramètre d'abri qui sera pris en compte pour déterminer l'influence d'un terrain sur un tir.

Pour qu'on considère qu'une unité occupe un terrain, ce terrain devra être occupé par au moins la moitié de la base de l'unité, ou par le centre de cette base.

Un combat se déroule en général toujours entre 2 unités, dites unités principales : 1 pour le joueur en défense et 1 pour le joueur en attaque, sachant que le "joueur en attaque" est celui qui **initie** le combat, ou celui à qui appartient l'unité effectuant des attaques gratuites. Ainsi, dans la phase de combat, le joueur actif joue le rôle du joueur attaquant, ensuite c'est le joueur passif qui devient le joueur attaquant. Les 2 unités adverses doivent vérifier les 2 conditions d'ENGAGEMENT:

- 1 L'unité du joueur en défense doit être dans la ZDG de l'unité du joueur en attaque, ou dans la ZDG ou dans la zone flanc de l'unité en attaque, si il s'agit des attaques gratuites obtenues par l'aptitude "coup rapide" ou dans la ZDG ou dans la zone flanc de l'unité en attaque, si il s'agit d'une unité montée, ou d'une unité de monstre.
- 2 Les 2 unités sont correctement alignées. Cependant cette condition n°2 est facultative si l'unité en défense est de type tirailleur.

De plus chaque camp peut ajouter, sauf en cas d'attaques gratuites, des unités amies en appui dans des conditions bien déterminées.

Une unité n'est jamais obligée de jouer le rôle d'appui, même si elle vérifie les conditions pour être un appui

Note : dans un **même tour**, une unité peut participer à plusieurs combats en tant qu'unité en défense (que ce soit en unité principale ou en appui), MAIS une unité ne peut participer qu'à un SEUL combat en tant qu'unité en attaque (que ce soit en unité principale, ou en appui) Néanmoins, une unité a droit à un nombre illimité d'attaques gratuites par tour, si les conditions pour les attaques gratuites sont respectées

**Note: la disposition individuelle de chaque figurine dans son unité n'influe pas dans le combat !!**

Appui arrière.

Si l'unité principale est une unité de lancier, alors son joueur peut ajouter au combat une unité de lancier amie, si cette dernière est dans la zone arrière de son unité principale, **en étant correctement alignée avec elle**, sans en être séparée par du terrain impassable, et sans que les 2 unités occupent un terrain incompatible avec l'appui arrière. Une unité arrière de lancier et l'unité principale de lancier doivent **avoir la même orientation**, et ne pas être en hérisson. Une unité arrière de lancier ne doit inclure aucune unité ennemie dans sa ZDG, ni être incluse dans aucune ZDG ennemie. L'unité qui est appuyée ne doit **pas** être **débordée**.

Chaque camp peut ainsi ajouter au maximum 2 unités de lanciers en appui, chacune étant dans la zone arrière de l'unité principale

Appui de flanc (attaque de bretteur et / ou de cavalerie seulement).

Si l'unité principale attaquante est une unité de bretteur ou de cavalerie, alors le camp attaquant peut ajouter au combat une unité de bretteur ou de cavalerie, si cette dernière est dans la zone flanc de l'unité principale du camp en attaque, sans en être séparée par du terrain impassable.

Une unité en appui de flanc, et l'unité principale qu'elle appuie, **doivent avoir la même orientation**, et ne pas être des tirailleurs.

Une unité de flanc ne doit inclure aucune unité ennemie dans sa ZDG, ni être incluse dans aucune ZDG ennemie,

sauf si c'est l'unité ennemie principale. L'unité qui est appuyée ne doit **pas** être **débordée**.

L'attaquant peut ajouter un nombre illimité d'unités en appui de flanc.

Appui direct

Quelquesoit le type de l'unité principale, chaque camp peut ajouter au combat une unité amie quelconque, si cette dernière inclut dans sa zone flanc ou dans sa ZDG l'unité ennemie principale, **en étant correctement alignée avec elle**, et sans en être séparée par du terrain impassable. Une unité en appui direct ne doit inclure aucune unité ennemie dans sa ZDG, ni être incluse dans aucune ZDG ennemie, sauf si il s'agit de l'unité ennemie principale. L'unité qui est appuyée ne doit **pas** être **débordée**.

Chaque camp peut ajouter un nombre illimité d'unités en appui indirect.

Appui et tirailleurs

Une unité de tirailleur peut être appuyée, ou peut appuyer, seulement si l'unité ennemie principale est aussi une unité de tirailleurs

Attaques gratuites contre recul ou fuite

La procédure est la suivante: le joueur d'une unité annonce son intention de faire reculer une unité qui occupe une ou plusieurs ZDG ennemie. La ou les unités à qui appartiennent ces ZDG, et qui sont **correctement alignées** avec l'unité qui veut reculer, effectuent ensemble leurs attaques gratuites contre l'unité qui veut reculer. Si l'unité qui veut reculer est de type tirailleurs, alors la condition d'alignement est facultative. Si l'unité qui veut reculer a survécu, elle peut alors effectuer son recul.

La procédure est la même en cas de fuite.

Résolution d'un combat:

Chaque camp totalise le nombre de dés d'attaque de toutes ses figurines, sauf celles qui sont à 0 PV.

Les touches sont traitées de la même manière (touche effective, touche superficielle, etc...)

Les jets de dégâts sont également traités de la même manière (comparaison avec l'endurance de la figurine ennemie, etc...)

Les jets de dégâts sont répartis sur l'ensemble des figurines appartenant à l'unité principale et aux unités en appui.

(voir le paragraphe pour la répartition des jets de dégat sur un ensemble de figurines)

Note: en cas d'attaques gratuites, seul le camp qui attaque lance des dés d'attaque.

Unité débordée

Si l'unité principale d'un camp est débordée, alors toutes les unités adverses participant au combat ont +1 dé d'attaque par figurine. Cependant ceci ne s'applique pas si la ou les seules unités qui débordent l'unité principale sont des tirailleurs

Combat et terrain

Le camp en attaque perd 4 dés d'attaque si l'unité principale en défense occupe un terrain avec défense forte.

Le camp en attaque perd 2 dés d'attaque si l'unité principale en défense occupe un terrain avec défense moyenne.

Le camp en attaque perd 3 dés d'attaque si l'unité principale en défense occupe une colline, sans que ce soit le cas de l'unité principale en attaque.

Le camp en attaque gagne 5 dés d'attaque si l'unité principale en défense occupe un terrain avec défense médiocre.

Le camp en attaque gagne 5 dés d'attaque si l'unité principale en défense occupe un terrain avec défense forte, moyenne, ou médiocre, si l'unité principale en défense est de type lancier, archer-lancier, ou unité montée, et si en plus l'unité principale en attaque est de type bretteur, archer, ou tirailleur à pied.

Le camp en attaque gagne 3 dés d'attaque si l'unité principale en défense occupe un terrain avec défense forte, moyenne, ou médiocre, et si en plus l'unité principale en attaque est de type tirailleur à pied

Note: les gains ou les diminutions en dés d'attaque sont cumulatifs, et sont au niveau de l'unité, pas de la figurine

Ces dés d'attaque doivent être répartis équitablement parmi les figurines participant au combat.

Note: le camp en attaque doit avoir au moins 1 dé d'attaque, même en tenant compte des diminutions dues au terrains.

Si à cause d'un ou plusieurs terrains, on doit enlever à l'attaquant un nombre de dés supérieur ou égal à celui qu'il aurait normalement, alors on lui retire juste le nombre de dés qu'il faut pour qu'il lui en reste 1. La différence est transformée en dés d'attaque pour le défenseur.

Poids de la cavalerie

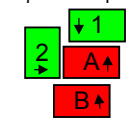
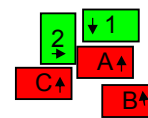
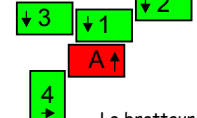
Le poids d'une unité de cavalerie se calcule de la façon suivante:

$$\text{poids} = \text{nombre de figurines capables de tirer} + 2 \times \text{nombre de figurines incapables de tirer}$$

Si dans un combat, les 2 unités principales de chaque camp sont de la cavalerie, alors l'unité principale ayant le poids le plus élevé gagne +1 dé par figurine.

En cas d'attaques gratuites, seule l'unité principale du camp qui effectue les attaques gratuites peut bénéficier de cette règle, si bien sur son poids est suffisant.

Quelques exemples:

 <p>Exemple 1</p> <p>L'unité 1 attaque l'unité A. A est débordée par 2 2 est dans la ZDG de B, donc ne peut servir d'appui à A</p>	 <p>Exemple 2</p> <p>L'unité 1 attaque l'unité de lancier A. Grâce à C, A n'est pas débordée par 2. B est une unité de lancier qui appuie A.</p>	 <p>Exemple 3</p> <p>Le bretteur 1 attaque l'unité A. 1 est appuyé par les bretteurs 2 et 3. 4 n'est pas un appui, et ne débord pas A. car 4 n'est pas correctement alignée avec A.</p>
---	---	--

Un tir concerne uniquement 2 unités: l'unité qui tire et l'unité cible.

Un tir est impossible sur une unité cible qui est adjacente à l'unité qui tire, sauf en cas de tir de réaction.

Une unité ne peut pas manœuvrer et tirer dans la même phase.

Quelquesoit le nombre de figurines capables de tirer que l'unité de tir compte, seules 3 figurines au maximum pourront réellement tirer.

Quelquesoit le nombre de figurines capables de tirer que l'unité de tir compte, seules 2 figurines au maximum pourront réellement tirer **en réaction**.

Exception: les figurines elfes ne sont pas comptées dans le nombre maximum de figurines pouvant tirer.

Exception: toutes les figurines peuvent tirer en cas de tir en file.

#### Tir aveugle:

Si le tireur est du camp du Bien, un tir est impossible sur une unité cible qui est adjacente à une unité située dans le camp du Bien.

Si le tireur est du camp du Mal, un tir est possible sur une unité cible qui est adjacente à une unité située dans le camp du Mal; dans ce cas la moitié, éventuellement arrondie supérieurement, des tirs est dirigée contre la cible choisie. Le reste des tirs est dirigé contre une unité du Mal, choisie parmi celles qui sont adjacentes à la cible. Si cette unité du Mal est éliminée par des tirs, et qu'il reste encore d'autres tirs on choisit une autre unité du Mal, si il y en a encore qui sont adjacentes à la cible principale, et ainsi de suite.

Exception: une unité, avec l'aptitude "tireur d'élite" peut, quelquesoit son camp, tirer sur une cible adjacente à une unité amie, sans que cela soit considéré comme un tir aveugle.

#### Tir de réaction:

Un tir de réaction se fait seulement lors des phases du camp adverse.

Si une unité ennemie devient adjacente, suite à une manœuvre, à une unité capable de tirer, cette dernière peut effectuer un tir de réaction sur l'unité ennemie une fois que celle-ci a terminé sa manœuvre. C'est le seul cas où on peut tirer sur une cible adjacente au tireur.

Il faut cependant que la cible ne soit aucunement adjacente au tireur au début de sa manœuvre. Il faut aussi que le tireur ne soit adjacent à aucune unité ennemie, en dehors de la cible. Il faut enfin que la cible soit dans l'angle de tir et soit visible du tireur.

De plus lors d'un tir de réaction, on peut tirer sans tenir compte d'une éventuelle unité amie du tireur qui serait adjacente à la cible; il n'y a pas de tir aveugle dans ce cas de figure.

Certaines unités peuvent, immédiatement après leur tir de réaction, effectuer un recul de réaction, ou une fuite de réaction.

Cependant si l'unité visée par le tir de réaction est éliminée par ce tir, alors le recul ou la fuite sont interdits.

Notons que si le tir de réaction est effectué par une unité de tirailleurs, et si la cible n'est pas éliminée, alors le recul ou la fuite de réaction est obligatoire; si ce recul ou cette fuite de réaction n'est pas faite, ou ne peut pas être faite en respectant les contraintes sur les reculs ou les fuites, alors l'unité de tirailleurs perd 2 PV (pertes à répartir comme bon lui semble par le joueur de l'unité de tirailleurs).

#### Ligne de vue

Le tireur doit tracer 2 lignes, chacune partant du milieu du bord avant du tireur et aboutissant chacune à un coin de l'unité cible.

Les 2 coins choisis dans l'unité cible doivent appartenir au même bord. Cela délimite une zone triangulaire, qui doit être vide de tout obstacle pour que la cible soit considérée comme visible. Selon la hauteur du tireur ou de la cible, certains éléments seront ou non considérés comme obstacle.

Si la ligne de vue rencontre un obstacle, alors le tir est impossible.

#### Angle de tir

Sauf exception, cet angle s'ouvre de 45° de part et d'autre du bord avant de l'unité.

Pour les unités de monstre, les unités montées, et pour les unités avec certaines aptitudes, l'angle est de 360°.

Une unité ennemie peut être prise pour cible seulement si sa base chevauche même partiellement la zone délimitée par l'angle de tir.

#### Abri léger contre le tir

Si une unité est située dans un abri léger, ou derrière un abri léger adjacent de même élévation qu'elle, alors tout jet de tir dirigé contre elle touche seulement sur un 6. Si la ligne de vue intersecte un abri léger non adjacent à la cible, alors le tir est impossible.

#### Priorité de tir

Si une unité de tir a le choix entre plusieurs cibles, alors elle doit choisir l'unité la plus proche. Cependant, on peut toujours ignorer les unités de tirailleurs ennemis, ou les unités bénéficiant d'un couvert léger.

#### Obstacle à la ligne de vue

On considère que les éléments suivants sont des obstacles pour la ligne de vue:

##### **Cas 1. Le tireur et la cible sont au niveau du sol**

abri lourd  
unité  
colline

##### **Cas 2. Le tireur est sur une colline, et pas la cible**

abri lourd adjacent à la cible  
unité adjacente à la cible  
unité de monstre  
colline

##### **Cas 2. La cible est sur une colline, et pas le tireur**

abri lourd situé sur une colline.  
unité située sur une colline  
unité de monstre  
colline

##### **Cas 4. Le tireur et la cible occupent une colline**

abri lourd situé sur une colline  
unité située sur une colline  
unité de monstre

Exception 1: le terrain occupé par le tireur n'est pas considéré comme un obstacle.

Exception 2: une colline occupée par la cible n'est pas considérée en elle-même comme un obstacle.

Exception 3 : si la cible est une unité montée ou une unité de monstre, les obstacles de type unité d'infanterie n'empêchent pas le tir. Mais si le tireur n'est pas sur une colline, ou n'est pas monté, ou n'est pas une unité de monstre, alors tout obstacle de type unité d'infanterie ferait bénéficier à la cible d'une protection analogue à un abri léger.

Exception 4 : si le tireur est une unité montée ou une unité de monstre, les obstacles de type unité d'infanterie n'empêchent pas le tir. Mais si la cible n'est pas sur une colline, ou n'est pas monté, ou n'est pas une unité de monstre, alors tout obstacle de type unité d'infanterie ferait bénéficier à la cible d'une protection analogue à un abri léger.

#### Tir en file

Ce type de tir a lieu si le tireur est entièrement dans le flanc ou l'arrière de la cible.

En cas de tir en file, toutes les figurines de l'unité participent au tir, et chaque figurine gagne +1 dé de tir.

Note: si il y a plusieurs cibles pour le même tir, il faut que le tir soit en file vis-à-vis de chaque cible pour en gagner le bénéfice.

#### Tir depuis une colline

Ce type de tir a lieu si la ou les cibles sont toutes situées au niveau du sol, alors que le tireur est sur une colline.

Les figurines de l'unité qui participent au tir gagnent, chacune, +1 dé de tir.

#### Manœuvre et tir

La plupart des unités ne peuvent pas manœuvrer et tirer dans la même phase d'action, sauf dans les cas suivants:

- Unité de cavalerie effectuant un tir mobile
- Unité de cavalerie effectuant un tir puis recul de réaction, ou un tir puis fuite de réaction.
- Unité utilisant l'aptitude "tir opportuniste" pour effectuer une avance puis un tir, un recul puis un tir, ou une fuite puis un tir
- Unité utilisant l'aptitude "tir opportuniste" pour effectuer un tir puis une avance, un tir puis un recul, ou un tir puis une fuite
- Unité utilisant l'aptitude "tir opportuniste" pour effectuer un tir puis recul de réaction, ou un tir puis fuite de réaction
- Unité de tirailleurs effectuant un tir puis recul de réaction, ou un tir puis fuite de réaction.

## O Aptitudes et option de courir

- Si une aptitude entre en contradiction avec la règle générale, c'est l'aptitude qui prévaut.
- On distingue, comme dans la règle de base, 6 catégories d'aptitudes:  
 Catégorie "mouvement" : intuition martiale, rapidité, coup rapide, tonifier, force magique, agilité, fixer, élan, repoussé, cavalerie  
 Catégorie "tir" : volée de flèches, tir opportuniste, tir fatal, tireur d'élite, tir précis, tir groupé, visée mortelle, tir de volée  
 Catégorie "combat" : cri de guerre, berserker, coup précis, rage, lancier, compréhension  
 Catégorie "dégats" : stratégie agressive, armure, assassin, garde du corps, courage, coup fatal, cri de ralliement  
 Catégorie "divers" : terreur, présence effrayante, soins, initiative, taille imposante, commandement, régénération, vol, annuler, transport entique  
 Catégorie "anneau unique" : anneau unique.
- Dans la catégorie "mouvement", les aptitudes "intuition martiale", "rapidité", "agilité", et "fixer", nécessitent, pour pouvo être activée par une unité, qu'il y ait un nombre minimum de figurines dans cette unité à posséder cette aptitude. Pour les autres aptitudes et pour les autres catégories d'aptitude, il suffit qu'il y ait au moins 1 figurine qui possède l'aptitude. On ne compte, dans le nombre minimum de figurines devant posséder l'aptitude, que les figurines ayant au moins 1 PV. Cela est résumé par les tableaux suivants:

Aptitudes "intuition martiale", "rapidité", "agilité", "fixer" de la catégorie "mouvement"	
nombre de figurines dans l'unité (hors unité de monstre)	nombre minimum de figurines possédant l'aptitude
2	2
3	2
4	3
5	4
6	4
nombre de figurines dans l'unité de monstre	nombre minimum de figurines possédant l'aptitude
peu importe	la figurine de taille imposante doit la posséder

Aptitudes "coup rapide", "force magique", "élan", de la catégorie "mouvement", et aptitudes des autres catégories	
nombre de figurines dans l'unité (dont unité de monstre)	nombre minimum de figurines possédant l'aptitude
peu importe	1

- On distingue les aptitudes qui sont activées globalement au niveau de l'unité entière, et les aptitudes qui sont activées **individuellement, et de façon indépendante**, par une ou plusieurs figurines de l'unité. Lorsqu'une aptitude est activée globalement, on considère que seul le minimum requis de figurines doit dépenser des points d'action.
- Une aptitude qui s'active globalement ne peut être activée qu'une fois par tour par la même unité.  
 Une aptitude qui s'active individuellement ne peut être activée qu'une fois par tour par la même figurine (si elle la possède seulement 1 fois) mais dans une même unité plusieurs figurines peuvent activer la même aptitude.  
 Notons que si une figurine possède plusieurs fois la même aptitude activable individuellement, alors, dans un même tour, elle peut l'activer individuellement autant de fois qu'elle la possède.  
 Si, dans une unité, le nombre de fois où une aptitude peut être activée est limité, on tiendra compte du fait que certaines figurines peuvent activer plusieurs fois la même aptitude, et qu'il faudra donc compter ces figurines autant de fois qu'elles ont activé l'aptitude donnée.
- A moins qu'une indication de durée ne soit clairement spécifiée, les effets d'une aptitude durent juste le temps de l'action pour laquelle elle a été activée.
- Pour activer l'option de courir, il faut qu'un minimum de figurines dans l'unité activent cette option. Ce minimum étant déterminé de la même façon que les aptitudes "intuition martiale", "rapidité", "agilité", et "fixer", de la catégorie mouvement.  
 Si toutes les figurines requises dépensent chacune 1 point d'action, alors la capacité de mouvement augmente, en cm, de 3 cm.  
 Si toutes les figurines requises dépensent chacune 2 points d'action, alors la capacité de mouvement augmente, en cm, de 6 cm.  
 Si toutes les figurines requises dépensent chacune 3 points d'action, alors la capacité de mouvement augmente, en cm, de 9 cm.  
 On ne peut pas augmenter davantage la capacité de mouvement de l'unité.  
 Cette option s'active juste **AVANT** d'effectuer une avance ou une fuite.  
 Note: cette aptitude est incompatible avec les charges, les tirs mobiles, et les manœuvres combinées avec un tir ou un ralliement.



**Intuition martiale (battle awareness) : activation globale.**

La zone de danger de l'unité s'étend tout autour d'elle jusqu'à la fin du tour.  
Cette aptitude s'active lors de la phase de stratégie.

**Rapidité (fast) : activation globale.**

Chaque figurine de l'unité double sa capacité de mouvement. Ceci ne s'applique pas à l'option de courir 3 cm de plus.  
Cette aptitude s'active avant de déplacer l'unité.  
Attention: le déplacement réel de l'unité est toujours en fonction de la figurine la plus lente.

**Coup rapide (fast strike) : activation individuelle.**

L'unité peut interrompre UNE SEULE fois son avance, pour que les figurines de cette unité ayant cette aptitude puissent effectuer leurs attaques gratuites. Une fois l'unité stoppée temporairement, les attaques gratuites se font contre UNE SEULE unité ennemie située dans la ZDG ou dans la zone flanc de l'unité stoppée temporairement.

Si ce n'est déjà fait, l'unité effectuant le coup rapide doit s'aligner correctement avec l'unité qu'elle veut attaquer.

Les seules figurines qui peuvent effectuer leurs attaques gratuites sont celles avec au moins 1 PV, et qui ont activé l'aptitude "coup rapide".

Une fois les attaques gratuites réalisées, l'unité peut reprendre son avance, que l'unité ennemie ait été éliminée ou non.

Les 2 avances (une avant le coup rapide, et l'autre après) faites par l'unité sont indépendantes, sauf que la somme de leurs déplacements doit être inférieure ou égale au maximum autorisé. Chaque avance obéit aux contraintes spécifiques sur les avances, notamment la contrainte des ZDG ennemies sur les avances. Notons que le déplacement effectué lors des manœuvres d'alignement n'est pas compté, et que les manœuvres d'alignement obéissent à leurs propres règles.

L'unité effectuant des attaques gratuites doit respecter certaines contraintes spécifiques au coup rapide:

1 Ne pas être adjacent à une unité ennemie au début de son avance

2 L'unité ennemie subissant le coup rapide doit être, au début de l'avance de l'unité effectuant le coup rapide, à 3 cm ou plus d'elle

Cette aptitude s'active juste avant l'avance de l'unité.

**Tonifier (invigorate) : activation individuelle.**

Parmi l'unité effectuant l'action "tonifier", sélectionnez une plusieurs figurines ayant chacune au moins 1 PV, et ayant chacune activé l'aptitude "tonifier". Puis choisissez une unité amie adjacente à l'unité effectuant l'action "tonifier", et parmi l'unité amie choisie sélectionnez une ou plusieurs figurines. Les figurines choisies dans l'unité amie doivent avoir chacune au moins 1 PV. Le nombre de figurines sélectionnées dans l'unité amie ne peut pas dépasser le nombre de figurines sélectionnées dans l'unité effectuant l'action "tonifier". Pour finir, on lance 1 dé pour chaque point d'action dépensé par les figurines sélectionnées dans l'unité amie. Chaque jet supérieur ou égal à 4 fait récupérer 1 point d'action. Chaque point d'action récupéré est réparti, comme bon lui semble par son joueur, parmi les figurines sélectionnées de l'unité amie. Une unité effectuant l'action "tonifier" ne peut ni manœuvrer, ni tirer.

Cette aptitude s'active pendant la phase d'action, en tant qu'action de l'unité activant cette aptitude.

**Force magique (magical force) : activation individuelle.**

Une figurine de l'unité, si elle possède l'aptitude "force magique", peut faire manœuvrer une seule unité ennemie visible depuis l'unité, et aussi située dans l'angle de tir de l'unité. La manœuvre de l'unité ennemie est soit une avance, soit un recul, soit une fuite, et se fait comme pour une manœuvre normale, avec les mêmes contraintes, et les mêmes conséquences (attaques gratuites lors d'un recul ou d'une fuite hors d'une ZDG ennemie, par exemple). De même cette manœuvre peut être suivie par une manœuvre d'alignement.

La seule différence est que la manœuvre de l'unité est réalisée par le joueur à qui elle n'appartient pas.

Ce joueur ne peut pas obliger l'unité ennemie à dépenser des points d'action pour courir, et ne peut pas non plus activer les aptitudes de l'unité. Cette manœuvre s'accomplit lors de la phase de stratégie. L'unité ennemie affectée pourra agir normalement lors de sa phase d'action.

Cette aptitude ne peut pas être utilisée contre une unité ennemie de type monstre, ou contre une unité montée, ou contre une unité ennemie ayant 5 figurines ou plus, ou contre une unité ennemie ayant 3 figurines de nains ou plus.

Cette aptitude s'active lors de la phase de stratégie.

Note: si l'unité possède plusieurs figurines ayant l'aptitude "force magique", elle peut utiliser chacune d'entre elles, l'une après l'autre, pour faire manœuvrer une ou plusieurs unités ennemies.

**Agilité (sneak) : activation globale.**

L'unité ignore les coûts des terrains qu'elle franchit, et peut traverser les terrains impassables, et cela jusqu'à la fin du tour.

Cette aptitude a aussi les conséquences suivantes:

Sur l'avance de l'unité: si elle commence son avance hors de toute ZDG ennemie, alors elle pourra traverser, au cours de son avance, n'importe quelle unité ou ZDG ennemie, sans être obligée de s'arrêter.

Sur le recul ou la fuite de l'unité: elle ne subira aucunes attaques gratuites en cas de recul ou de fuite hors d'une ZDG ennemie.

L'unité ne peut cependant pas terminer sa manœuvre sur du terrain impassable, ou en chevauchant une unité amie ou ennemie.

Cette aptitude s'active juste avant la première manœuvre de l'unité, et s'applique jusqu'à la fin du tour.

**Fixer (stalwart) : activation globale.**

Les unités ennemies, sauf exceptions, ne peuvent pas quitter la ZDG de cette unité. Cette aptitude s'active quand une unité ennemie tente de quitter la ZDG de l'unité au moyen d'un recul ou d'une fuite. Si une unité ennemie utilise l'aptitude "agilité" pour quitter la ZDG de cette unité, cette dernière a droit à des attaques gratuites contre le fuyard, sous réserve de certaines conditions d'alignement avec le fuyard.

Les unités ennemies de monstre tentant de quitter la ZDG de cette unité ignorent cette aptitude, et on applique plutôt les règles spécifiques sur les unités de monstre qui s'appliquent quand les unités de monstre tentent de quitter une ZDG ennemie.

**Elan (tyrant) : activation individuelle.**

L'unité, ainsi qu'une seule unité adjacente en début de la phase en cours, gagne + 3 cm en capacité de mouvement jusqu'à la fin de la phase.

Cette aptitude s'active au début de la phase, en indiquant clairement les unités qui en bénéficient, et elle n'oblige pas les unités concernées à manœuvrer, ni ne leur donnent le droit de manœuvrer.

Note: dans l'unité, au maximum 2 figurines pourront activer l'aptitude "élan", et elles doivent le faire au même moment. Si 2 figurines activent cette aptitude alors le gain en déplacement est de 6 cm, et jusqu'à 2 unités amies adjacentes pourront en bénéficier.

Note: une même unité ne peut pas dans le même tour faire bénéficier à elle-même et / ou à une autre unité d'un gain en déplacement, et aussi en bénéficier de la part d'une autre unité.

**Repoussé (repel) : activation individuelle**

Si une unité ennemie entre dans la ZDG de l'unité, en s'alignant correctement avec elle, alors l'unité peut effectuer des attaques gratuites contre l'intrus ennemi, mais uniquement avec les figurines qui ont activé cette aptitude. Ceci ne s'applique pas si l'unité ennemie, avant sa manœuvre, était déjà dans la ZDG de l'unité, et en étant déjà correctement alignée avec elle.

Cette aptitude s'active après qu'une unité ennemie soit entrée dans la ZDG de l'unité, en étant correctement alignée avec elle.

**Cavalerie (cavalry) : activation individuelle et permanente**

Toutes les règles concernant la cavalerie ont pour la plupart été intégrées directement dans le corps de règles, car le fait d'être de la cavalerie est plus une question de nature que d'aptitudes spéciales.

Néanmoins on a mis ici 2 actions spécifiques à la cavalerie:

**Tir mobile** : le tir mobile est réservé aux unités de cavalerie qui ont la capacité de tirer. Ce genre d'unité de cavalerie peut dans la phase d'action de son camp effectuer un tir mobile, c'est-à-dire effectuer une avance, s'arrêter, tirer, puis reprendre ou non l'avance momentanément arrêtée. Durant le tir, l'unité de cavalerie ne doit être adjacente à aucune unité ennemie. L'unité n'est pas obligée de tirer, et peut reprendre son avance sans avoir tiré.

Les 2 avances (une avant le tir, et l'autre après le tir) faites par l'unité sont indépendantes, sauf que la somme de leurs déplacements doit être inférieure ou égale au maximum autorisé. Chaque avance obéit aux contraintes spécifiques sur les avances, notamment la contrainte des ZDG ennemies sur les avances.

Aucune des 2 avances ne peut se terminer en étant adjacente à une unité ennemie.

Notons que le déplacement effectué lors des manœuvres d'alignement n'est pas compté, et que les manœuvres d'alignement obéissent à leurs propres règles.

**Charge** : c'est une avance qui permet, sous certaines conditions, d'obtenir, en fin d'avance, des attaques gratuites pour l'unité de cavalerie

1 Pour être considérée comme une charge, une avance doit, en début, en cours, et en fin de manœuvre, rencontrer uniquement des terrains qualifiés de "zone claire", autrement dit les terrains décrits comme "obstacle passable, abri nul, défense faible".

2 Une unité de cavalerie qui charge peut débiter, traverser, et terminer sur des collines.

3 Une unité de cavalerie qui charge ne peut pas traverser des unités amies, sauf les unités de tirailleur.

4 La cavalerie qui charge doit commencer la charge en n'étant pas adjacente à aucune unité ennemie.

5 Au minimum 9 cm doivent séparer l'unité de cavalerie de l'unité ennemie chargée.

Pour obtenir des attaques gratuites contre une unité ennemie à la fin de la charge, il faut en plus les conditions suivantes:

1 Le seul terrain séparant l'unité ennemie de l'unité de cavalerie est du terrain qualifié de "zone claire".

2 L'unité ennemie doit occuper seulement un terrain qualifié de "zone claire"

3 L'unité ennemie doit être correctement alignée avec l'unité de cavalerie. Cette condition est facultative si l'unité ennemie est une unité de tirailleurs. Si besoin rien n'empêche de faire une manœuvre d'alignement après la charge.

4 L'unité ennemie est dans la ZDG ou dans la zone flanc de l'unité de cavalerie

<p>Exemple de charge</p> <p>fig 1</p> <p>L'unité de cavalerie veut charger une unité de lancier. Il y a uniquement du terrain clair avec au minimum 9 cm entre les 2 unités.</p>	<p>fig 2</p> <p><b>CHARGE !!</b></p>	<p>fig 3</p> <p><b>CHOIX TACTIQUE 1</b></p> <p>Pas de manœuvre d'alignement en fin de charge. Donc: L'unité de lancier n'obtient pas d'attaques gratuites contre la cavalerie. La cavalerie n'obtient pas d'attaques gratuites de fin de charge contre le lancier.</p>
--	--------------------------------------	--

<p>fig 3 bis</p>	<p><b>CHOIX TACTIQUE 2</b></p> <p>Cette fois, il y a une manœuvre d'alignement en fin de charge. Donc: L'unité de lancier effectue en premier ses attaques gratuites contre la cavalerie. Puis la cavalerie effectue ses attaques gratuites de fin de charge contre le lancier. Notons que si l'unité de lancier active l'aptitude "repousser", alors l'unité de lancier aura droit 2 fois de suite à des attaques gratuites contre la cavalerie.</p>
------------------	---

<p>Exemple de charge et de coup rapide</p>			
<p>fig 1</p> <p>Voici de la cavalerie C en train de charger une unité de lancier L. C a activé aussi l'aptitude "coup rapide"</p>	<p>fig 2</p> <p>fin de charge</p>	<p>fig 3</p> <p>alignement</p>	<p><b>CHOIX TACTIQUE 1</b></p> <p>fig 4</p> <p>C choisit de faire 2 ensembles d'attaques gratuites: les attaques gratuites pour le "coup rapide" les attaques gratuites pour la charge. C est alors obligé de s'arrêter sur place, car les attaques gratuites pour la charge se font en fin de manœuvre.</p>

<p><b>CHOIX TACTIQUE 2</b></p> <p>fig 4 bis</p>	<p>fig 5</p>	<p>A vous de faire le bon choix !</p>
---	--------------	---------------------------------------

C choisit de faire seulement les attaques gratuites pour le coup rapide. Ensuite il continue et s'aligne sur B (cette manœuvre n'est alors plus considérée comme une charge !)

- Descriptions des aptitudes de la catégorie "tir"

**Volée de flèches (arrow flurry) : activation individuelle.**

Les figurines avec au moins 1 PV, et ayant activé cette aptitude, doublent leur nombre de dés de tir.

Parmi les autres figurines de l'unité ayant au moins 1 PV, mais n'ayant pas activé cette aptitude, ou n'ayant pas cette aptitude, on en choisit une; celle-ci pourra aussi doubler son nombre de dés de tir (à condition que cette aptitude ait été activée par une figurine qui le peut !)

De plus le nombre de figurines pouvant tirer n'est pas limité; toutes les figurines de l'unité ayant au moins 1 PV, et ayant une capacité de tir, pourront tirer.

Et enfin, le tireur, au lieu de désigner une seule unité-cible comme d'habitude, peut désigner plusieurs unités-cibles: chaque cible désignée doit être à portée, visible, et dans l'angle de tir. Le tireur peut obtenir le bonus accordé par le fait d'être sur une colline ssi toutes les cibles sont au niveau du sol.

le joueur à qui appartient les cibles répartit comme bon lui semble les jets de dégâts sur les cibles.

Cette aptitude est **incompatible** avec un tir de réaction.

Cette aptitude s'active avant de faire tirer l'unité.

Note: pour utiliser cette aptitude, il ne faut pas que dans le même tour cette unité utilise aussi les aptitudes "tireur d'élite" ou "tir groupé"

**Tir opportuniste (crack shot) : activation individuelle.**

Dans une même phase d'action, l'unité peut manoeuvrer avant son tir, ou après son tir (**il faut choisir !**), à condition que les seules figurines ayant tiré sont celles ayant activé cette aptitude.

Cette aptitude est compatible avec un tir de réaction.

Cette aptitude s'active avant que l'unité fasse une action dans la phase d'action en cours (et n'est valable que pour le restant de cette phase).

**Tir fatal (deadly shot) : activation individuelle.**

Les figurines qui participent au tir, et qui ont activé cette aptitude, jettent 2 dés de dégat pour chaque touche obtenue.

Cette aptitude est compatible avec un tir de réaction.

Cette aptitude s'active avant de jeter les dés de dégat du tir de l'unité.

**Tireur d'élite (expert marksman) : activation individuelle.**

L'unité peut tirer sur une cible non visible (mais néanmoins à portée et dans l'angle de tir), à condition que les seules figurines qui tirent soient celles qui aient activé cette aptitude.

Avec cette aptitude, c'est le tireur qui répartit comme bon lui semble les jets de dégat dans l'unité-cible.

Si la visibilité est interrompue elle doit l'être uniquement par des unités (amies ou ennemies), pas par du terrain

Une unité utilisant cette aptitude ignore les priorités de tir normale.

Une unité utilisant cette aptitude peut tirer sur une cible adjacente à une unité amie du tireur, sans que cela soit considéré comme un tir aveugle.

Cette aptitude est **incompatible** avec un tir de réaction.

Cette aptitude s'active avant de faire tirer l'unité.

Note: pour utiliser cette aptitude, l'unité ne doit pas utiliser dans le même tour les aptitudes "volée de flèches", "tir groupé", ou "tir de volée"

**Tir précis (perfect aim) : activation individuelle**

Les jets de 2 lors d'un tir d'une figurine ayant activé cette aptitude sont comptés comme des touches superficielles au même titre que des 1.

Cette aptitude est compatible avec un tir de réaction.

Cette aptitude s'active avant de faire tirer l'unité.

**Tir groupé (shot caller) : activation individuelle.**

Il suffit qu'une seule figurine de l'unité ait activé cette aptitude pour pouvoir appliquer ses conséquences

Dans un même tour, au maximum 2 figurines de l'unité peuvent activer cette aptitude.

Une fois choisie l'unité-cible, sélectionnez une seule figurine dans cette unité-cible. Il y aura alors 2 conséquences

1 Toutes les figurines qui peuvent participer au tir auront + 1 dé de tir PAR figurine de l'unité ayant activé cette aptitude.

2 Les **3 quarts** (arrondis supérieurement) des dés de tir concernera uniquement la figurine sélectionnée (ainsi bien sur que les dégâts causés).

Le reste concernera les autres figurines de l'unité-cible.

Cette répartition se fait avant de jeter les dés de tir.

Il faudra faire attention au fait que certains tirs bénéficieront peut-être des aptitudes "tir fatal" ou "tir précis"

Les jets de dégâts concernant le reste des figurines de l'unité-cible seront attribuées au choix du joueur de l'unité-cible.

Cette aptitude est compatible avec un tir de réaction.

Cette aptitude s'active avant de faire tirer l'unité.

Note: pour utiliser cette aptitude, l'unité ne doit pas utiliser dans le même tour les aptitudes "volée de flèches", "tireur d'élite", ou "tir de volée"

**Visée mortelle (deadly aim) : activation individuelle**

Au cours d'un tir, tous les dés de dégâts issus du tir de la figurine ayant activé cette aptitude font chacun perdre 2 PV, au lieu d'1.

Cette aptitude est compatible avec un tir de réaction.

Cette aptitude s'active après avoir jeté les dés de dégâts issus du tir de la figurine.

**Tir de volée (volley attack) : activation individuelle.**

Si une ou plusieurs figurines de l'unité activent cette aptitude, elles ne seront pas comptées dans le nombre maximum de figurines pouvant tirer

De plus, le tireur, au lieu de désigner une seule unité-cible comme d'habitude, peut désigner plusieurs unités-cibles: chaque cible désignée

doit être à portée, visible, et dans l'angle de tir. Le tireur peut obtenir le bonus accordé par le fait d'être sur une colline ssi toutes les cibles

sont au niveau du sol.

le joueur à qui appartient les cibles répartit comme bon lui semble les jets de dégâts sur les cibles.

Cette aptitude est **incompatible** avec un tir de réaction.

Cette aptitude s'active avant de faire tirer l'unité.

Note: pour utiliser cette aptitude, il ne faut pas que dans le même tour cette unité utilise aussi les aptitudes "tireur d'élite" ou "tir groupé"

- Descriptions des aptitudes de la catégorie "combat"

**Cri de guerre (battle cry) : activation individuelle.**

Si une ou plusieurs figurines de l'unité activent cette aptitude, alors, jusqu'à la fin de la phase, toutes les figurines de l'unité obtiennent +1 dé d'attaque PAR figurine ayant activé cette aptitude.

Dans un même combat, au maximum 2 figurines de l'unité peuvent activer cette aptitude.

Cette aptitude bénéficie seulement aux unités engagées en tant qu'unité principale dans un combat.

Cette aptitude s'active au moment de compter le nombre de dés d'attaque pour le combat dans lequel l'unité est engagée.

**Berserker (berserker) : activation individuelle.**

On calcule le nombre de figurines ayant au moins 1 PV et situées dans des unités ennemies adjacentes, sachant que toutes les unités ennemies adjacentes comptent, même celles qui ne font pas partie du combat dans lequel est engagée l'unité.

On multiplie ce nombre par le nombre de figurines de l'unité ayant activé cette aptitude.

Le résultat est le nombre de dés d'attaque supplémentaires obtenus par l'unité.

Si toutes les unités ennemies engagées dans ce combat sont éliminées, et qu'il reste des jets de dégâts provenant du camp de l'unité, alors ceux-ci sont attribués par le joueur ennemi à l'unité, en commençant par les berserkers ayant activé cette aptitude. Si cela entraîne l'élimination de ces berserkers, alors le joueur ennemi peut attribuer le reste des jets de dégâts au reste des figurines de l'unité. A chaque fois, d'abord sur les berserkers ayant activé l'aptitude, et ensuite sur les autres figurines, le joueur ennemi doit respecter les contraintes de répartition des jets de dégâts dans une unité adverse.

Cette aptitude bénéficie seulement aux unités engagées en tant qu'unité principale dans un combat.

Cette aptitude s'active au moment de compter le nombre de dés d'attaque pour le combat dans lequel l'unité est engagée.

**Coup précis (dirty fighting) : activation individuelle.**

Tous les 2 obtenus par la figurine ayant activé cette aptitude sont comptés comme des 1 (touches superficielles).

Cette aptitude s'active avant de jeter les dés d'attaque de l'unité qui contient la ou les figurines activant cette aptitude.

**Rage (rage) : activation individuelle.**

Lancez 1 dé pour chaque attaque (y compris les bonus dus à la position, ou à l'utilisation d'aptitudes) de la figurine. La figurine obtient + 1 dé d'attaque pour chaque jet de 4+.

Cette aptitude s'active au moment de compter le nombre de dés d'attaque pour l'unité qui contient la ou les figurines ayant activé cette aptitude.

**Lancier (spearman) : activation individuelle.**

Si l'unité (appelée unité en soutien) a des figurines qui ont activé cette aptitude, alors elle fait bénéficier à une unité amie engagée dans un combat de +1 dé d'attaque PAR figurine de l'unité en soutien ayant activé cette aptitude.

Cette unité amie est appelée unité soutenue.

Cette aptitude ne fonctionne pas si du terrain impassable sépare l'unité de l'unité soutenue. De plus l'unité soutenue ne peut pas être une unité de monstre, ou une unité montée. Cette aptitude bénéficie seulement aux unités soutenues qui sont engagées en tant qu'unité principale dans un combat. Une unité en soutien et l'unité qui est soutenue doivent avoir la même orientation.

Une unité en soutien ne doit inclure aucune unité ennemie dans sa ZDG, ni être incluse dans aucune ZDG ennemie.

Cette aptitude s'active au moment de compter le nombre de dés d'attaque pour le combat dans lequel l'unité soutenue est engagée.

Autre avantage:

Si une unité de cavalerie ennemie termine une manœuvre dans la ZDG d'une unité, et en étant correctement alignée avec elle, alors toutes les figurines de l'unité ayant l'aptitude "lancier" obtiennent des attaques gratuites contre l'unité de cavalerie. Il est inutile d'activer l'aptitude "lancier" pour obtenir cet avantage. Attention cet avantage ne s'applique pas si, en début de manœuvre, l'unité de cavalerie était dans la ZDG de l'unité, et en étant déjà correctement alignée avec elle.

Note : une unité peut servir à la fois d'appui et de soutien, pas forcément au bénéfice de la même unité.

Note : similitude entre l'**appui arrière** et le **soutien**.

Une unité en appui arrière ou en soutien doit inclure dans sa ZDG l'unité principale, et doit avoir aussi la même orientation qu'elle

Une unité en appui arrière ou en soutien n'est pas dans une ZDG ennemie, et ne doit pas inclure d'ennemis dans sa ZDG

Note : différence entre l'**appui arrière** et le **soutien**

L'unité appuyée et l'unité qui l'appuient sont forcément des unités de lancier.

L'unité appuyée et l'unité qui l'appuie ne doivent pas être en hérisson.

Les unités qui appuient participent au combat avec leurs propres dés d'attaque, et peuvent subir des jets de dégat.

A moins d'appuyer en même temps, les unités en soutien ne participent pas au combat, et ne subissent pas de jets de dégâts.

Une unité appuyée ne peut pas être débordée.

Pour soutenir il faut avoir l'aptitude "lancier", et aussi avoir suffisamment de points d'action disponibles

On peut soutenir dans un combat, et participer à un autre combat en tant qu'unité principale attaquante, ou en

tant qu'appui d'une unité principale attaquante.

L'unité appuyée et l'unité qui l'appuie doivent être sur du terrain compatible avec l'appui arrière

**Compréhension de la bataille (battle savvy) : activation individuelle**

Au cours d'un combat, tous les 6 obtenus sur les dés d'attaque de la figurine ayant activé cette aptitude sont conservés en 6 pour le jet de dégat. cette aptitude s'applique aussi aux 6 obtenus par conversions de touches superficielles.

Attention, les jets de dégâts habituels sont lancés normalement, et les dés d'attaque transformés en dés de dégâts viennent s'ajouter aux dés de dégâts habituels.

Cette aptitude s'active avant de jeter les dés d'attaques pour le combat dans lequel la figurine est impliquée.

**Stratégie agressive (agressive strategy) : activation individuelle.**

Parmi l'unité, toute figurine qui active cette aptitude peut relancer tout ou partie des dés de son jet de dégats.

Cette aptitude s'active après avoir jeté les dés de dégats provenant du combat dans lequel l'unité est engagée en tant qu'unité principale.

**Armure (armor) : activation individuelle.**

Parmi l'unité, toute figurine qui active cette aptitude subit la perte de 1 PV en moins qu'en temps normal.

Cette aptitude s'active après le calcul de la perte en PV subis par la figurine au cours d'un tir ou d'un combat.

Cette aptitude ne peut être activée qu'une fois par tour par une même figurine de l'unité.

**Assassin (assassin) : activation individuelle.**

Si l'unité participe à un combat en tant qu'unité principale, l'activation de cette aptitude par au moins une de ses figurines aura

la conséquence suivante: parmi les blessures superficielles que l'unité aura converti en 6

un certain nombre d'entre elles infligeront à l'ennemi la perte de 2 PV, au lieu d'un seul

Le nombre de "blessures superficielles converties infligeant la perte de 2 PV" ne peut pas dépasser le nombre total de dés d'attaques lancés par

les figurines ayant activé cette aptitude (on comptabilise aussi les dés d'attaques supplémentaires obtenus par ces figurines).

Les "blessures superficielles converties infligeant la perte de 2 PV" seront attribuées en priorité aux figurines appartenant

à l'unité principale ennemie. Néanmoins rien n'empêche de les attribuer à d'autres figurines ennemies, mais dans ce cas elles

infligeront la perte de 1 PV, comme d'habitude.

Cette aptitude s'active après avoir lancé les dés de dégats de l'unité, et aussi après avoir converti les éventuelles blessures superficielles

provenant de ces dés de dégats.

**Garde du corps (bodyguard) : activation individuelle.**

Si l'unité est engagée dans un combat, on peut choisir dans cette unité 1 héros PAR figurine ayant activé cette aptitude.

On ne peut pas choisir un héros si il a lui-même activé cette aptitude pour le combat en cours.

Pour le combat en cours, on ne pourra pas attribuer des dés de dégats aux héros qui ont été choisis.

Cette aptitude s'active après que l'adversaire ait jeté tous ses dés de dégats pour le combat en cours, mais avant

que ces dés n'aient été attribués.

**Courage (courage) : activation individuelle.**

Si suite à un combat (dont attaques gratuites) ou à un tir, une unité perd toutes ses figurines, alors immédiatement après ce combat ou à ce tir,

une ou plusieurs figurines de l'unité peuvent activer cette aptitude. Cela permettra à chacune de ces figurines de récupérer 1 PV.

Ceci ne peut se faire qu'une fois par partie et par unité; donc il faudra mettre un marqueur à l'unité pour indiquer qu'elle ne pourra plus

utiliser cette aptitude.

Une unité ayant utilisé cette aptitude pourra par la suite effectuer des ralliements, ou bénéficier de l'aptitude "soins", mais avec la

contrainte suivante: aucune figurine de l'unité ne pourra avoir plus que 1 PV.

Note: étant donné les circonstances où est activée l'aptitude courage, elle est donc activée par des figurines à qui il ne reste aucun PV.

**Coup fatal (killing blow) : activation individuelle.**

Cette aptitude permet à la figurine qui l'a activé de convertir d'un coup toutes les blessures superficielles en 6.

Cette aptitude s'active après avoir jeté les dés de dégats provenant de l'unité contenant cette figurine, que ce soit pour un tir ou un combat.

Note: rappelons qu'une même figurine ne peut convertir qu'une seule blessure superficielle au maximum par tir ou combat.

**Cri de ralliement (rally cry) : activation individuelle**

Si lors d'un combat, une ou plusieurs figurines de l'unité activent cette aptitude, alors toutes les figurines de l'unité gagnent + 1 en endurance pour

chaque activation de cette aptitude. Le gain maximum en endurance étant de + 3 en endurance, et ne peut pas dépasser 6, quel que soit le

nombre de fois que cette aptitude est activée pour le combat en cours. Le gain est valable uniquement pour le combat en cours.

Cette aptitude s'active après que le camp adverse ait jeté ses dés de dégats pour le combat en cours, mais avant que ces dés de dégats

n'aient été alloués.

**Terreur (dread) : activation individuelle**

Si une ou plusieurs figurines de l'unité ont activé cette aptitude, alors, jusqu'à la fin du tour, les unités ennemies adjacentes à cette unité subissent la conséquence suivante:

Chaque figurine de l'unité ennemie verra augmenter de 1 le coût en points d'action des aptitudes, et aussi le coût de la conversion des touches superficielles et des blessures superficielles. Ceci ne s'applique pas aux figurines ennemies disposant de l'aptitude terreur

Si la figurine ennemie n'a pas assez de points d'action pour l'aptitude ou pour la conversion, alors elle ne dépense rien du tout mais l'aptitude n'est pas activée, ou la conversion voulue n'est pas réalisée

L'effet de cette aptitude est cumulable: en réalité le coût augmente de 1 PAR figurine ayant activé cette aptitude.

Cette aptitude s'active quand une unité ennemie adjacente s'apprête à activer une aptitude, ou à convertir des touches ou des blessures.

**Présence effrayante (fearsome) : activation individuelle et permanente.**

Si une unité contient au moins une figurine avec au moins 1 PV et possédant cette aptitude, alors

toute figurine appartenant à une unité ennemie voulant entrer dans la ZDG de cette unité doit dépenser 1 point d'action.

Au cours de la phase d'action adverse, toute unité ennemie se trouvant dans la ZDG de cette unité doit, soit reculer ou fuir, soit obliger tous ses guerriers ayant au moins 1 PV à perdre 1 point d'action, ou à perdre 1 PV.

**Soins (healing) : activation individuelle.**

Si une ou plusieurs figurines de l'unité activent cette aptitude, alors on peut sélectionner des figurines amies dans cette unité elle-même

et / ou dans une unité amie adjacente à cette unité. On peut sélectionner au maximum 1 figurine amie PAR figurine ayant activé cette aptitude.

On ne peut pas sélectionner des figurines ayant activé cette aptitude dans la même phase de stratégie.

On ne peut pas sélectionner non plus des figurines ayant 0 PV. On lance 1 dé PAR figurine ayant activé cette aptitude.

Chaque dé lancé permet de récupérer 1 D6 PV. Attention, chaque dé doit être alloué à une des figurines sélectionnées avant d'être lancé.

Une figurine sélectionnée ne peut par ce moyen récupérer plus de PV qu'elle n'en avait au départ.

Cette aptitude s'active lors de la phase de stratégie.

**Initiative (initiative) : activation individuelle.**

Le joueur ajoute, à son jet de stratégie, +1 PAR figurine de son camp ayant activé cette aptitude.

Cette aptitude s'active avant le jet de stratégie.

**Taille imposante (large) : activation individuelle et permanente.**

Avantages de cette aptitude:

Si une unité de monstre tire, les obstacles de type unité d'infanterie n'empêchent pas le tir. Mais si la cible n'est pas sur une colline, ou n'est pas montée, ou n'est pas une unité de monstre, alors tout obstacle de type unité d'infanterie fera bénéficier à la cible d'une protection analogue à un abri léger. Les unités de monstre bloquent la LDV des unités se trouvant sur une colline.

Une unité de monstre peut tirer sur une cible adjacente qui n'est pas une unité de monstre. L'angle de tir d'une unité de monstre est 360°.

Une unité de monstre peut attaquer toute unité ennemie située sur le flanc de l'unité de monstre, et pas seulement celles qui sont dans la ZDG

de l'unité de monstre. Si une unité de monstre commence son avance hors de toute ZDG ennemie, alors elle pourra traverser,

au cours de son avance, n'importe quelle ZDG issue d'unité ennemie de type infanterie ou cavalerie, sans être obligée de s'arrêter.

Les seules unités ennemies pouvant effectuer, en cas de recul ou de fuite de l'unité de monstre hors de ZDG ennemies, des attaques gratuites

contre l'unité de monstre, sont les unités de monstres, ou les unités qui débordent cette unité de monstre.

Toute figurine de taille imposante peut convertir, par tour, autant de touches et blessures superficielles qu'elle le veut.

Désavantages de cette aptitude:

Si la cible d'un tir est une unité de monstre, les obstacles de type unité d'infanterie n'empêchent pas le tir. Mais si le

tireur n'est pas sur une colline, ou n'est pas monté, ou n'est pas une unité de monstre, alors tout obstacle de type unité d'infanterie fera

bénéficier à la cible d'une protection analogue à un abri léger.

Les unités de monstre ne bénéficient pas du bonus d'attaque dû au fait d'être sur une colline.

**Commandement (leadership) : activation individuelle et permanente.**

Une fois que la valeur en points pour les 2 armées est fixée, on totalise le nombre de points d'action des héros ayant cette aptitude : ce total

divisé par 3 (éventuellement arrondi supérieurement) est le nombre de guerriers qu'on peut prendre en plus de l'armée déjà sélectionnée, et

dépassant éventuellement la valeur en point déjà fixée de l'armée, mais sans dépasser cette valeur de plus de 25%. Ces guerriers

supplémentaires ne sont pas formés en unités et sont déployés hors du champ de bataille. Ils forment la réserve. Lors de la phase d'exploitation,

une figurine avec cette aptitude peut, soit faire manœuvrer au maximum 1 unité à pied amie plus 2 unités montées amies, soit compléter 1 unité

amie avec la réserve. "Compléter" signifie remplacer des guerriers de l'unité par un nombre égal de guerriers provenant de la réserve, en respectant

les règles de structure d'une unité. Une unité peut manœuvrer, ou bénéficier de la réserve, 1 fois maximum par phase d'exploitation.

Les guerriers remplacés sont définitivement perdus. Au maximum 2 figurines avec l'aptitude "commandement" peuvent faire manœuvrer

ou compléter des unités amies, sachant que toute unité amie doit inclure la figurine, ou être à 9 cm ou moins d'une unité incluant la figurine

**Régénération (regeneration) : activation individuelle.**

Pour chaque figurine de l'unité ayant activé cette aptitude, on jette plusieurs dés: 1 par PV perdu par cette figurine.

La figurine récupère 1 PV pour chacun de ses dés qui fait un score de 4 ou plus.

Cette aptitude s'active lors de la phase de stratégie.

**Vol de compétence (steal essence) : activation individuelle.**

Par tour, seul 1 figurine de l'unité peut utiliser cette aptitude. Si une figurine de l'unité active cette aptitude, alors jusqu'à la fin du tour la figurine

obtient, sans en payer le coût, l'aptitude d'un héros ennemi présent sur le champ de bataille et ayant encore au moins 1 PV.

L'aptitude "vol de compétence" peut seulement copier des aptitudes non permanentes.

Cette aptitude s'active au moment indiqué dans la description de l'aptitude copiée.

**Annuler (ward) : activation individuelle.**

Par tour, seul 1 figurine de l'unité peut utiliser cette aptitude. Cette aptitude spéciale s'active après qu'une figurine ennemie ait activé une aptitude

Cette figurine doit être dans une unité ennemie située dans la ZDG de l'unité, ou une unité ennemie participant au même combat que l'unité.

Les effets de l'aptitude activée par la figurine ennemie sont annulés, même si le coût payé ne l'est pas, et cette figurine ennemie compte

comme n'ayant pas du tout activé l'aptitude qu'elle avait initialement choisi d'activer.

Il est impossible d'annuler l'aptitude "annuler", ou une aptitude permanente.

**Transport entique (ent carry) : activation individuelle et permanente.**

Si la figurine de taille imposante d'une unité de monstre est un Ent, alors en plus des 2 figurines de taille plus petite qui peuvent accompagner

l'Ent, il peut y avoir jusqu'à 2 figurines à pied de taille plus petite qui seront placées sur l'Ent. Seules les 4 figurines formant avec l'Ent l'unité de

monstre auront le droit d'être portées par lui. Néanmoins, un Ent ne pourra pas porter une figurine ayant l'aptitude "anneau unique".

Lors de sa phase d'action le joueur peut, soit faire monter jusqu'à 2 figurines sur l'Ent, soit faire descendre jusqu'à 2 figurines de l'Ent,

soit modifier les positions de 2 figurines par rapport à l'Ent (une qui monte, et une qui descend)

Lors de la même phase d'action, l'unité de monstre ne peut pas faire d'autres actions si il y a eu montée ou descente de figurines.

Les figurines portées par l'Ent sont considérées comme étant sur une colline, et peuvent tirer normalement.

Les figurines portées par l'Ent ne sont pas comptées dans le nombre maximum de figurines ayant le droit de tirer lors d'un même tir.

Une manœuvre usuelle (déplacement, rotation) n'empêche pas les figurines portées de tirer dans la même phase d'action.

Les figurines portées ne sont pas protégées des tirs, et on peut leur allouer des jets de dégâts provenant d'un tir.

Les figurines portées ne participent pas aux combats, et on ne peut pas leur allouer des jets de dégâts provenant d'un combat.

**Anneau unique (the one ring) : activation individuelle et permanente**

∞

Toutes les règles de bases sont reprises dans cette variante, sauf les règles portant sur le lien entre l'anneau unique et les esprits servants, qui sont annulées.

Effet de l'anneau sur les esprits servants, tant qu'il est porté au doigt de Frodon:

Sur les combats:

Si une unité avec des esprits servants a le choix entre l'unité de Frodon et d'autres unités, elle doit attaquer l'unité de Frodon.

Les esprits servants dans une unité engagée dans un combat en tant qu'unité principale ont 1 dé d'attaque (les bonus leurs sont interdits).

Les esprits servants dans une unité engagée dans un combat en tant qu'appui ont 0 dés d'attaque, mais peuvent subir des jets de dégâts.

Exception 1: les esprits servants dans une unité engagée dans un combat en tant qu'unité principale doublent leurs nombres de dés d'attaques, auxquels ils peuvent ajouter des bonus, à condition que l'unité principale dans le camp du Bien soit adjacente à l'unité de Frodon.

Exception 2: les esprits servants dans une unité engagée dans un combat en tant qu'unité principale ont un nombre normal de dés d'attaque au cas où l'unité principale est l'unité de Frodon. Dans ce cas les jets de dégâts issus de leurs attaques sont exclusivement contre Frodon, et les autres jets de dégâts ne peuvent être alloués à Frodon.

Sur les tirs

Quelquesoit la priorité de tir normale, une unité avec des esprits servants doit tirer en priorité sur l'unité de Frodon.

Les esprits servants ne peuvent participer à tir, sauf contre l'unité de Frodon; dans ce cas les jets de dégâts issus de leurs tirs sont exclusivement contre Frodon, et les autres jets de dégâts ne peuvent être alloués à Frodon..

Sur les manœuvres

Si une unité, qui n'est pas une unité de monstre, et qui a des esprits servants, peut en une seule manœuvre inclure l'unité de Frodon dans sa ZDG, elle doit effectuer cette manœuvre.

Sinon, il n'y a aucun autre effet sur les manœuvres des unités avec des esprits servants.