

# RUNEWARS

LE JEU DE FIGURINES

GUIDE DE RÉFÉRENCE



## Utilisez ce Guide de Référence

Ce document est la source exhaustive concernant les règles complètes de **Runewars : le Jeu de Figurines**. Contrairement au Livret d'Apprentissage, le Guide de Référence n'est pas conçu pour apprendre aux joueurs comment pratiquer le jeu.

Après avoir joué la bataille d'initiation, les joueurs devraient lire les règles de construction d'armée de la page 3, puis jouer une partie complète en utilisant les règles de mise en place de la page 4. Si des questions surviennent durant la partie, utilisez le glossaire des pages 6 à 22 pour trouver les règles complètes des sujets en question.

Ce Guide de Référence contient six sections :

### Construction d'armée ..... page 3

Cette section décrit comment les joueurs peuvent assembler une armée à partir de leurs unités et améliorations afin de se lancer dans une partie complète.

### Mise en place..... page 4

Cette section détaille chaque étape à effectuer pour mettre en place une partie complète de **Runewars : le Jeu de Figurines**.

### Glossaire ..... page 6

La plus grande partie de ce Guide de Référence est constituée d'un glossaire qui détaille les règles et termes de jeu, le tout classé par ordre alphabétique.

### Règles optionnelles ..... page 21

Cette section décrit comment organiser des parties à trois ou à quatre joueurs et comment jouer des batailles plus petites et plus rapides.

### Schémas ..... page 22

Cette section propose des schémas qui illustrent certaines règles issues du glossaire.

### Index ..... page 23

Cette section contient la liste complète des sujets, et la page à laquelle on les trouve dans le Guide de Référence.

## Stop!

Avant d'utiliser ce Guide de Référence, assurez-vous d'avoir déjà appris à jouer en utilisant le Livret d'Apprentissage.

## Les règles d'or

Les règles d'or sont des concepts sur lesquels tous les autres mécanismes de jeu s'appuient.

- ◆ Si une règle du Guide de Référence en contredit une qui se trouve dans le Livret d'Apprentissage, celle qui se trouve dans ce Guide prévaut.
- ◆ Si un effet d'une carte ou d'un autre élément de jeu contredit une règle présente dans le Livret d'Apprentissage ou le Guide de Référence, c'est la carte ou l'élément de jeu qui prévaut.
- ◆ Si le texte d'une carte emploie le terme « ne peut pas » (ou une de ses déclinaisons grammaticales), cet effet est absolu.



## Construction d'armée

Pour jouer une partie standard de **Runewars : le Jeu de Figurines**, chaque joueur doit créer une armée personnalisée en sélectionnant les unités qu'il désire utiliser et en les équipant d'éventuelles cartes Amélioration. Cette section décrit les règles de construction d'armées. Afin d'en construire d'assez grandes pour participer à une partie complète et pour élargir les options disponibles, les joueurs auront besoin de se procurer des paquets d'extension de **Runewars : le Jeu de Figurines** ; ces derniers contiennent des figurines et des améliorations supplémentaires.

### Pourquoi créer une armée personnalisée ?

Créer une armée personnalisée donne la possibilité aux joueurs d'affronter leurs adversaires en utilisant des stratégies et des idées originales. Cela leur permet également de créer une force adaptée à leur style de jeu et à leur niveau : un joueur pourra créer une armée diversifiée munie des atouts nécessaires pour faire face à toutes les éventualités, tandis qu'un autre concevra la sienne dans l'unique but de suivre une stratégie simple, brutale et efficace.

### Points

Chaque armée est constituée de cartes Unité et Amélioration. Ces unités et ces améliorations coûtent des points. La valeur totale de tout ce que contient une armée ne peut excéder 200 points.

### Unités

Une armée peut inclure n'importe quel nombre d'unités de n'importe quel type appartenant à une même faction. Chaque unité peut être ajoutée à une armée dans une configuration différente, chacune d'elles coûtant un certain nombre de points. Les configurations possibles pour une unité donnée sont indiquées au dos de sa carte Unité dans un tableau des coûts.

La colonne « plateaux de mouvement » indique les différentes configurations existantes pour cette unité. Chaque entrée de cette colonne indique un nombre et une disposition pour les plateaux de mouvement. La barre noire au dessus de la disposition des plateaux de mouvement représente le front de l'unité. La colonne « Coût » indique le coût en points de la configuration correspondante.

Plateaux de mouvement	Coût	Améliorations disponibles
2	18	 
4	30	  
6	40	   
9	59	    

Tableau des coûts

### Améliorations

Les unités d'une armée peuvent être équipées avec des cartes Amélioration. Néanmoins, certaines cartes Amélioration ont un symbole de type d'unité ou de faction, indiquant qu'elles peuvent seulement être équipées à des unités du type correspondant dans une armée de la faction correspondante.

Une carte Amélioration coûte un nombre de points indiqué dans le coin inférieur droit de ce type de cartes. Le tableau des coûts au dos de chaque carte Unité comporte une colonne « Améliorations disponibles » dont les entrées proposent une liste de symboles qui correspondent à ceux présents sur les cartes Amélioration. Chaque configuration de plateaux de mouvement possède sa propre entrée « Améliorations disponibles » qui indique les types d'améliorations possibles pour une unité adoptant cette configuration de plateaux de mouvement. Pour chaque symbole indiqué, une unité avec la

## Configuration d'une armée pendant la partie

Durant une partie, un joueur n'a pas besoin de constamment vérifier si son armée est « légale ». Quand il perd des figurines, des plateaux de mouvement et des améliorations, son armée peut se retrouver dans une configuration allant à l'encontre des règles de construction d'armées. Cela ne pose aucun problème : ces règles ne s'appliquent qu'au moment de construire l'armée, pas pendant la partie.

Par exemple, si durant la mise en place, une unité possède une amélioration correspondant à une configuration donnée, elle conserve cette carte même si sa configuration change au cours de la partie.

configuration correspondante peut s'équiper d'une carte Amélioration qui possède le symbole correspondant.

### Pions Identification d'unité

Si une armée comporte plusieurs unités d'un même type mais qui sont équipées avec des améliorations différentes, il peut devenir difficile de se souvenir de qui possède quelle amélioration. Pour aider les joueurs à distinguer les divers exemplaires d'unités du même type, on peut placer un pion Identification d'unité sur chacune d'entre elles au moment de la mise en place. Puis placez les pions Identification d'unité correspondant sur les cartes Unités adéquates.



Pions Identification d'unité

### Personnages

Certaines cartes Unité de personnage comportent des règles qui altèrent ce qui est autorisé pour une armée. Si un tel personnage est inclus dans une unité d'une armée, ses règles priment sur celles décrites dans la section Construction d'armée de ce guide. Chaque armée ne peut inclure qu'une seule unité unique par tranche de 100 points. Ainsi, dans une partie à 200 points, chaque armée ne peut inclure que deux unités uniques au maximum.

## Construire des armées en utilisant seulement la boîte de base

Pour une partie standard de **Runewars : le Jeu de Figurines**, chaque joueur construit son armée en se servant de sa collection de figurines, de plateaux de mouvement, et de cartes. Cependant, s'ils ne disposent que d'une seule boîte de base, les joueurs devront partager le matériel. Étant donnée la quantité limitée du matériel dans la boîte, un joueur recevra tout le matériel des Seigneurs Daqan, tandis que l'autre recevra tout le matériel associé à Waiqar l'Immortel. Puis toutes les cartes Amélioration restantes seront mélangées et distribuées aléatoirement entre les joueurs.

Pour une telle partie, les joueurs construiront des armées de tailles plus modestes et joueront sur une plus petite surface que dans une partie normale. Ces règles sont décrites dans la section « Règles d'escarmouche » page 21 de ce guide.

## Mise en place

Pour mettre en place une partie de **Runewars : le Jeu de Figurines**, suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre :

1. **Construisez les armées** : pour une partie standard, chaque joueur construit une armée d'un coût de 200 points (ou moins). Les joueurs effectuent habituellement cette étape sans savoir quelle armée leur adversaire va construire. S'ils veulent entreprendre une partie plus importante ou plus modeste, ils peuvent se mettre d'accord sur la valeur en points.
2. **Établissez la zone de jeu et rassemblez le matériel** : établissez une zone de jeu de 90 cm x 180 cm sur une surface plane. Les joueurs s'assoient l'un en face de l'autre, chacun le long d'un des bords de 180 cm de la zone de jeu. Ils placent ensuite leurs cartes, leurs unités et leurs outils de commandement en dehors de la zone de jeu. Puis si c'est nécessaire, ils assignent des pions Identification d'unité.
3. **Déterminez le premier joueur** : le joueur dont l'armée a la plus petite valeur totale en points choisit qui va commencer en tant que Premier joueur. Le Premier joueur règle le compteur de rounds sur « 1 » et le place à côté de la zone de jeu. Si les armées des deux joueurs ont le même coût en points, tirez à pile ou face pour savoir qui sera le Premier joueur.
4. **Choisissez les cartes Déploiement et Objectif** : mélangez séparément les cartes Objectif et Déploiement, puis posez trois cartes de chaque, face visible, dans la zone de jeu. Le Premier joueur choisit une des six cartes et défausse les deux autres cartes du même type que la carte qu'il a choisie. Puis l'autre joueur choisit une des trois cartes restantes et défausse les deux cartes non choisies. Les deux cartes choisies déterminent le déploiement et l'objectif de la partie et sont placées à côté de la zone de jeu.

Le joueur qui a choisi la carte Déploiement choisit également sa zone de déploiement (bleu ou rouge). L'autre joueur se déploiera dans l'autre zone. Les joueurs mesurent leurs zones de déploiement respectives comme indiqué sur la carte Déploiement et les matérialisent sur la zone de jeu avec les marqueurs de déploiement.

5. **Placez les terrains** : mélangez les cartes Terrain, puis posez sur la zone de jeu un nombre de cartes égal au nombre indiqué à côté du symbole terrain défensif (♣) de la carte Déploiement choisie. Mettez de côté les tuiles de terrain indiquées sur la partie « terrain défensif » des cartes Terrain piochées. Répétez ce processus pour le nombre indiqué près du symbole « terrain dangereux » (♣).

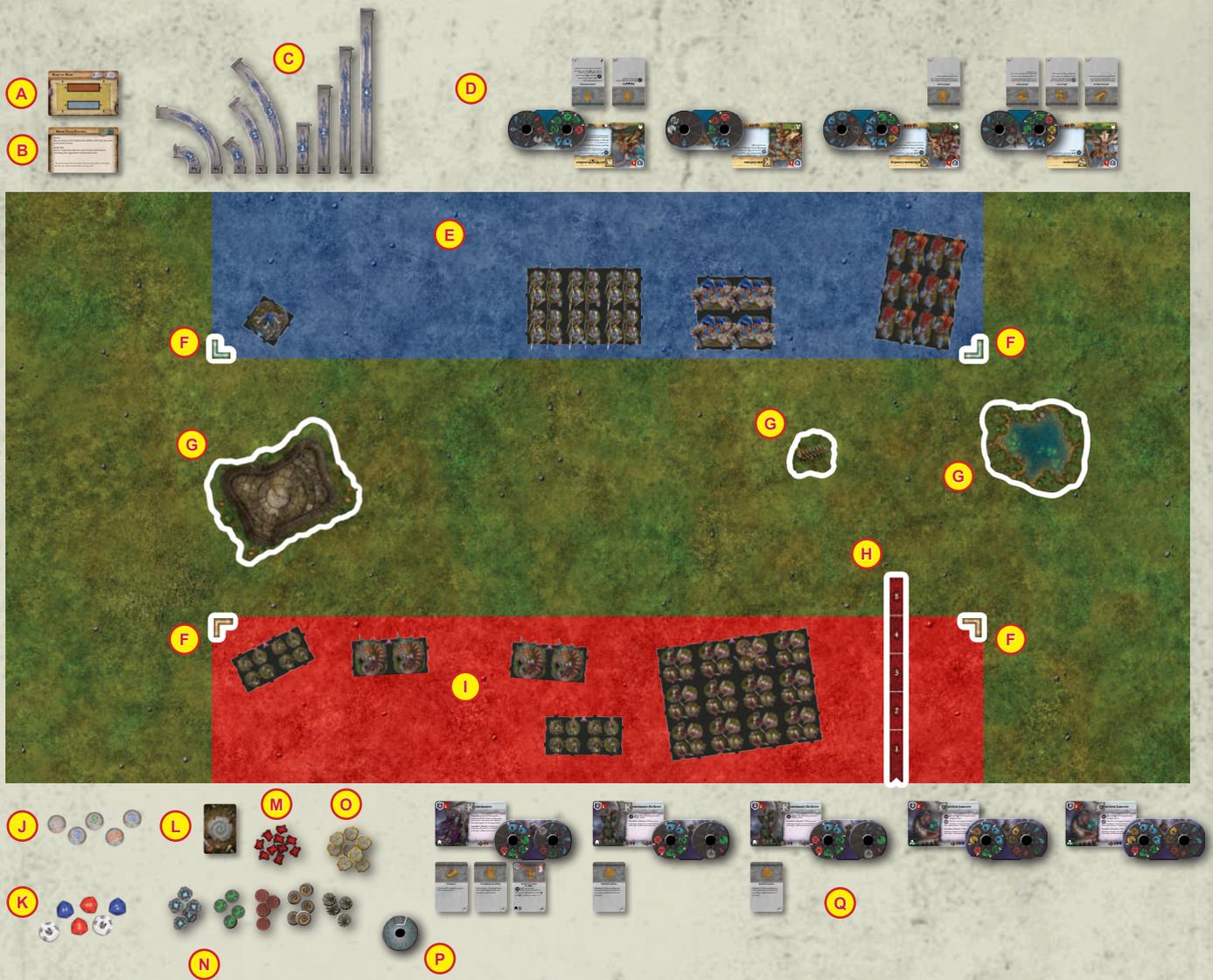
Puis en commençant par le joueur qui a choisi la carte Déploiement, les joueurs placent à tour de rôle dans la zone de jeu les tuiles de terrain mises de côté. Les terrains ne peuvent pas être placés à portée 1-2 des bords de la zone de jeu, ni à portée 1-2 les uns des autres. Ils ne peuvent pas non plus être au contact d'une zone de déploiement.

6. **Résolvez les Objectifs** : résolvez toutes les instructions de mise en place décrites sur la carte Objectif choisie.
7. **Déployez les unités** : en commençant par le Premier joueur, les joueurs placent à tour de rôle une seule unité de leur armée dans leur zone de déploiement respective. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce que toutes les unités aient été déployées.
8. **Préparez la réserve** : retirez les marqueurs de déploiement de la zone de jeu. Placez les pions Bénédiction, Fléau, Blessure et Objectif en piles séparées à côté de la zone de jeu afin de créer la réserve. Puis mélangez le paquet moral et placez-le face cachée près de la zone de jeu à côté de la règle des portées, des gabarits de déplacement, et des dés.
9. **Préparez les pions Énergie** : le Premier joueur prépare la réserve d'énergie en lançant les cinq pions Énergie à côté de la zone de jeu.

**Sujets connexes** : Cartes Déploiement, Cartes Objectif, Construction d'armée, Énergie, Pions Identification d'unité, Premier joueur, Réserve, Terrain, Unité, Zone de jeu



## Schéma de mise en place



A. Carte Déploiement

B. Carte Objectif

C. Gabarits de Déplacement

D. Cartes Unité des Seigneurs Daqan, cartes Amélioration, et outils de commandement\*

E. Zone de déploiement des Seigneurs Daqan

F. Marqueurs de déploiement

G. Tuiles de terrain

H. Règle des portées

I. Zone de déploiement de Waiqar l'Immortel

J. Réserve d'Énergie

K. Dés

L. Paquet moral

M. Pions Blessure

N. Pions Bénédiction et Fléau

O. Pions Objectif

P. Compteur de rounds

Q. Cartes Unité de Waiqar l'Immortel, cartes Amélioration, et outils de commandement\*

\*Ce schéma de mise en place suppose que les joueurs disposent des unités et améliorations provenant de plusieurs Boîtes de Base. Il correspond également à une carte Déploiement et une carte Objectif spécifiques. Les mises en place peuvent considérablement varier selon les cartes Déploiement et Objectif choisies.

## Glossaire

Ce glossaire fournit les règles détaillées pour tous les termes de jeu de **Runewars : le Jeu de Figurines**, rangés par ordre alphabétique. Chaque sujet à l'intérieur d'une entrée est assorti d'un numéro. Pour plus de simplicité, l'index page 23 se réfère à ces numéros.

### I Actions

Une unité effectue des actions durant sa Phase d'Activation, afin de se déplacer, attaquer, retirer des fléaux ou résoudre des capacités. Les actions d'une unité sont visibles sur son cadran d'action.

- 1.1 Chaque symbole sur le cadran d'action comprend une valeur d'initiative, une posture, et une action.
- 1.2 Durant la Phase de Commandement, chaque joueur sélectionne une action sur chacun de ses outils de commandement. L'action qui est positionnée en haut du cadran d'action est l'action sélectionnée.
- 1.3 Les unités effectuent des actions durant la Phase d'Activation. Chaque symbole représente une action différente :

- ◆ **Marche** 
- ◆ **Repositionnement** 
- ◆ **Reformation** 
- ◆ **Attaque de Mêlée** 
- ◆ **Attaque à Distance** 
- ◆ **Ralliement** 
- ◆ **Compétence** 

- 1.4 Durant la Phase d'Activation, chaque unité doit effectuer l'action sélectionnée si elle en est capable.

**Sujets connexes** : Activation, Phase d'Activation, Phase de Commandement

### 2 Actions Bonus ...

Une action Bonus est un modificateur qui apparaît sur certains cadrans de modificateur. Les actions Bonus utilisent les mêmes symboles que les actions.

- 2.1 Après qu'une unité a effectué son action sélectionnée, cette unité effectue l'action Bonus sélectionnée.
- 2.2 Une unité peut effectuer son action Bonus même si sa première action a été annulée.

**Sujets connexes** : Actions, Cadran de modificateur, Modificateurs

### 3 Activation

Les unités sont activées durant la Phase d'Activation. Quand un joueur active l'une de ses unités, il résout les étapes suivantes dans l'ordre :

- 3.1 **Étape 1 – Révéler l'outil de commandement** : le joueur révèle l'outil de commandement de son unité en le plaçant de manière à ce que les symboles se retrouvent face visible dans la zone de jeu.
- 3.2 **Étape 2 – Effectuer l'action** : l'unité effectue l'action sélectionnée sur son cadran d'action, et applique les effets du modificateur sélectionné sur le cadran de modificateur.
- 3.3 **Étape 3 – Effectuer une action Bonus** : si le modificateur sélectionné est une action Bonus, l'unité effectue cette action après que la première action a été résolue.
- 3.4 Après qu'une unité a été activée, son outil de commandement reste révélé afin d'indiquer qu'elle a déjà été activée.

- 3.5 Chaque unité ne peut être activée qu'une seule fois par round.
- 3.6 Si, après avoir révélé l'outil de commandement, une unité est engagée avec une seule unité ennemie mais n'est pas alignée avec elle, l'unité active tente de faire face à cette unité ennemie.

**Sujets connexes** : Faire face, Outil de commandement, Phase d'Activation

### 4 Aligné

Voir « Faire Face ».

### 5 Allié

Toutes les unités contrôlées par le même joueur sont des unités alliées.

- 5.1 Une unité est alliée à elle-même. Ses capacités capables d'affecter des alliés peuvent l'affecter elle-même, sauf si le texte de la capacité précise explicitement qu'elle affecte les « autres » unités alliées.

**Sujets connexes** : Capacité, Ennemi, Unité

### 6 Amélioration Figurine

Les améliorations Figurines sont un type de carte Amélioration qui ajoute une figurine unique à une unité.



- 6.1 Les améliorations Figurine sont indiquées par une silhouette de figurine dans le coin supérieur droit d'une carte. Quand une unité équipe ce genre d'amélioration, la figurine en plastique associée à la silhouette est insérée dans le rang frontal de cette unité, en remplacement d'une des figurines de l'unité.
- 6.2 Chaque amélioration Figurine a sa propre valeur de défense, séparée de celle par défaut des figurines de l'unité. La valeur de défense d'une amélioration Figurine se trouve dans le coin supérieur gauche de la carte Amélioration.
- 6.3 Quand une amélioration Figurine est équipée à une unité, la figurine correspondante doit être insérée dans le rang frontal de l'unité, en remplacement d'une des figurines de l'unité qui devrait être insérée là.
- 6.4 Les améliorations Figurine peuvent se voir assigner des dégâts comme n'importe quelle autre figurine de l'unité. On utilise cependant sa défense et son seuil de blessure à la place de ceux de l'unité.
- 6.5 Tout modificateur Défense appliqué à une unité s'applique aussi à l'amélioration Figurine équipée par l'unité.
- 6.6 Les attaquants peuvent assigner des dégâts aux améliorations Figurine (qui ne se trouvent pas dans le rang le plus à l'arrière de l'unité) en dépensant au moins un symbole précision (⌘) durant les attaques.
- 6.7 Quand une amélioration Figurine est détruite, que ce soit à cause de dégâts ou d'un autre effet, sa carte Amélioration est défaussée et la figurine est retirée du plateau de mouvement. Puis l'emplacement vide de l'amélioration Figurine est comblé par une autre figurine de l'unité à qui l'ont peut assigner des dégâts en suivant les règles normales.
  - ◆ S'il n'y a pas de figurine pour combler l'emplacement vide de l'amélioration Figurine, l'emplacement reste vide.

**Sujets connexes** : Cartes Amélioration, Défense, Dégâts, Unité

### 7 Annulé

Les actions et les modificateurs peuvent être annulés.

- 7.1** Si une action ou un modificateur est annulé, une unité ne peut pas effectuer cette action ou résoudre ce modificateur.
- ◆ Un effet ne peut pas être résolu s'il est déclenché par une action ou un modificateur qui a été annulé.
- 7.2** Un modificateur n'est pas annulé quand l'action est annulée. Cependant, les modificateurs Déplacement et les modificateurs Augmentation n'ont aucun effet si l'action correspondante n'est pas effectuée.

**Sujets connexes :** Actions, Modificateurs

## 8 Arc de tir

Chaque plateau de mouvement a quatre lignes d'arc de tir utilisées pour mesurer l'arc de tir d'une unité. L'arc de tir d'une unité est la zone formée en étendant les lignes d'arc de tir depuis les deux qui se trouvent dans les coins du front du rang frontal d'une unité. Un arc de tir s'étend sur la totalité de la zone de jeu.

- 8.1** Si n'importe quelle partie d'un plateau de mouvement d'une unité se trouve dans un arc de tir, l'unité entière est traitée comme se trouvant dans cet arc de tir.
- 8.2** Les lignes qui composent les limites d'un arc de tir sont traitées comme étant à l'intérieur de cet arc de tir.
- 8.3** Quand une unité détermine sa ligne de vue, tous les points à partir desquels la ligne de vue est déterminée doivent se trouver dans l'arc de tir de cette unité.

**Sujets connexes :** Ligne de vue, Rangs, Unité

## 9 Attaque

Une unité peut effectuer une attaque quand elle révèle soit l'action Attaque de mêlée (☒) soit l'action Attaque à distance (☑) durant la Phase d'Activation. Pour effectuer une attaque, une unité doit résoudre les étapes suivantes dans l'ordre :

- 9.1 Étape 1 – Choisissez le profil d'attaque :** l'attaquant choisit quel profil d'attaque il va utiliser. Le type d'attaque du profil choisi doit correspondre au type d'attaque spécifié par l'action Attaque sélectionnée, à distance (☑) ou de mêlée (☒).
- 9.2 Étape 2 – Choisissez la cible :** l'attaquant choisit une unité ennemie en tant que cible de l'attaque. Cette unité ennemie est le défenseur.
- ◆ Si l'attaquant effectue une action Attaque de mêlée (☒), il doit être engagé avec le défenseur.
  - ◆ Si l'attaquant effectue une action Attaque à distance (☑), le défenseur doit être en ligne de vue et à portée 1-5.
- 9.3 Étape 3 – Lancez les dés :** l'attaquant lance les dés indiqués par le profil d'attaque choisi.
- ◆ Si un effet retire assez de dés d'une attaque pour qu'il n'y en ait plus à lancer, l'attaque est annulée.
- 9.4 Étape 4 – Relancez pour les rangs supplémentaires :** l'attaquant relance les dés suivant le nombre de rangs complets ou partiels qui se trouvent derrière son rang frontal.
- ◆ Si l'attaquant a un rang complet derrière son rang frontal, il peut choisir et relancer n'importe quel nombre de dés. Une unité peut effectuer cette relance une fois pour chaque rang complet qui se trouve derrière son rang frontal.
  - ◆ Si l'attaquant a un rang partiel, il peut choisir et relancer un seul dé après avoir effectué les relances des rangs complets.

- 9.5 Étape 5 – Modifiez les dés :** les deux joueurs peuvent résoudre n'importe quelles capacités leur permettant de modifier les résultats des dés.

- 9.6 Étape 6 – Dépensez les boost :** l'attaquant peut dépenser les symboles boost (↗) pour utiliser les capacités de ses cartes Unité ou Amélioration qui sont précédées par des symboles boost.

- 9.7 Étape 7 – Assigner les Précisions :** l'attaquant assigne chaque symbole précision (☒) à l'une des améliorations Figurine du défenseur.

- ◆ Au moment de résoudre les étapes « Dépensez les coups mortels » et « Dépensez les touches » d'une attaque, l'attaquant peut assigner des blessures et des dégâts aux figurines auxquelles a été assigné un symbole précision (☒). Ceci est valable même si elles se trouvent sur un plateau de mouvement auquel on ne pourrait normalement pas assigner de blessures ou de dégâts.
- ◆ Chaque fois qu'une figurine avec un symbole précision (☒) subit une blessure, un symbole précision de cette figurine est dépensé.
- ◆ Si le défenseur n'a pas d'amélioration Figurine, l'attaquant ne peut pas dépenser de symboles précision (☒) ; ils sont ignorés.
- ◆ Une amélioration Figurine peut se voir assigner plusieurs symboles précision (☒).

- 9.8 Étape 8 – Dépensez les coups mortels :** l'attaquant dépense les symboles coup mortel (☒) afin de causer une blessure au défenseur par symbole dépensé.

- 9.9 Étape 9 – Dépensez les touches :** l'attaquant dépense les symboles touche (✱) pour causer au défenseur une quantité de dégâts égale au nombre de symboles touche dépensés multiplié par la valeur de menace de l'attaquant.

- 9.10 Étape 10 – Reconfigurez :** le défenseur retire tous les plateaux de mouvement de son unité qui ne contiennent plus de figurines. De plus, si une amélioration Figurine a été retirée de l'unité, la carte Amélioration de la figurine est défaussée.

- 9.11 Étape 11 – Résolvez le moral :** l'attaquant dépense n'importe quelle combinaison de symboles moral (☉) et de pion Paniqué du défenseur pour provoquer un test de moral d'une sévérité égale au nombre total de symboles moral et de pions Paniqué dépensés.

- 9.12** L'unité qui effectue une attaque est l'attaquant. L'unité ciblée par l'attaque est le défenseur.

- 9.13** Tous les symboles générés par un lancer durant une attaque doivent être dépensés, si c'est possible.

**Sujets connexes :** Attaque à distance (☑), Attaque de mêlée (☒), Blessures, Boost (↗), Coup mortel (☒), Défense, Dégâts, Engagement, Menace, Modifier les dés, Moral (☉), Portée, Précision (☒), Rangs, Test de moral, Touche (✱)

## 10 Attaque à distance ☑

L'attaque à distance est une action. Pour effectuer une action Attaque à distance (☑), une unité attaque une unité ennemie qui se trouve dans l'arc de tir et la ligne de vue de l'attaquant et à portée 1-5.

- 10.1** Quand elle effectue une action Attaque à distance (☑), une unité peut utiliser n'importe quel profil d'attaque précédé du symbole attaque à distance.

- 10.2** Une unité ne peut pas effectuer d'attaque à distance si elle est engagée.

**10.5** Après qu'un attaquant a effectué une attaque à distance contre un ennemi engagé avec au moins une unité alliée de l'attaquant, chacune de ses unités alliées subit un test de moral de sévérité un.

**Sujets connexes** : Attaque, Engagement, Ligne de vue, Portée

## II Attaque de mêlée

L'attaque de mêlée est une action. Pour effectuer une action Attaque de mêlée () , une unité attaque une unité ennemie avec laquelle elle est engagée.

**11.1** Quand elle effectue une action Attaque de mêlée () , une unité peut utiliser n'importe lequel de ses profils d'attaque précédé du symbole attaque de mêlée.

**Sujets connexes** : Actions, Profil d'attaque, Engagement

## I2 Augmentation ...

Augmentation est un modificateur. Quand une unité effectue une attaque avec un modificateur Augmentation, cette unité ajoute un symbole du modificateur Augmentation au résultat de ses dés.

**Sujets connexes** : Attaque, Modificateurs

## I3 Bénédiction

Chaque bénédiction reçue par une unité est représentée par un pion placé à côté de cette unité dans la zone de jeu.

**13.1** Une unité peut dépenser une ou plusieurs de ses bénédictions pour résoudre un effet positif pour chaque pion Bénédiction dépensé. Chaque bénédiction cause un effet unique :

- ♦ **Inspiration** : avant qu'une unité avec un pion Inspiration ne révèle son outil de commandement, ce pion peut être dépensé pour retirer un fléau de cette unité ou redresser une carte Amélioration de cette unité.



**13.2** Quand une Bénédiction est dépensée, elle est défaussée.

**13.3** L'effet standard d'une bénédiction est ignoré si la bénédiction est utilisée en tant que coût d'un autre effet.

**Sujets connexes** : Fléaux, Outil de commandement, Ralliement 

## I4 Blessures

Les figurines individuelles d'une unité subissent des blessures après qu'on leur a assigné des dégâts.



**14.1** Quand on assigne à une figurine une quantité de dégâts égale à la valeur de défense de son unité, cette figurine subit une blessure.

**14.2** Chaque unité a un seuil de blessure visible à droite de sa défense sur sa carte Unité et son outil de commandement. C'est le nombre de blessures qu'une unité peut subir avant qu'une figurine ne soit retirée de son plateau de mouvement.

**14.3** Quand une figurine a subi un nombre de blessures égal à son seuil de blessure, la figurine est retirée de l'unité.

**14.4** Après qu'une figurine a subi une blessure, elle persiste sur cette figurine. Si une figurine peut subir plusieurs blessures avant d'être retirée de son plateau de mouvement, les joueurs gardent trace des blessures en plaçant un pion Blessure à côté de cette figurine.

**14.5** Certains effets, comme un coup mortel () , peuvent causer directement des blessures à une unité sans qu'elle subisse préalablement des dégâts.

**14.6** Si une figurine qui est retirée d'un plateau de mouvement était la dernière figurine de ce plateau, ce dernier est détruit.

**Sujets connexes** : Coup mortel , Dégâts, Détruit

## I5 Boost

Un boost () est un symbole présent sur les dés, les cadrans de modificateur et les cartes.

**15.1** Durant une attaque, une unité peut dépenser des boost pour résoudre des capacités précédées par un symbole boost.

- ♦ Une unité doit dépenser un boost pour chaque symbole boost qui précède une capacité à résoudre.
- ♦ Une capacité peut être résolue plusieurs fois si l'unité a assez de boost à dépenser.

**15.2** Les capacités de boost avec un « + » suivant le symbole boost () peuvent avoir un nombre variable de boost dépensé lors d'une activation individuelle. La capacité spécifique comment le nombre de boost dépensé altère l'effet.

- ♦ Ils peuvent être résolus plusieurs fois. Chaque fois que la capacité est résolue, le joueur choisit le nombre de boost à dépenser.

**15.3** Les capacités avec le symbole boost () sont toujours associées avec un symbole mêlée () ou à distance () . Ces capacités ne peuvent être résolues que quand l'unité effectue le type d'attaque correspondant au symbole visible.

**Sujets connexes** : Attaque, Capacités

## I6 Bords au contact

Voir « Engagement ».

## I7 Cadran d'action

Voir « Outil de commandement ».

## I8 Cadran de modificateur

Voir « Outil de commandement ».

## I9 Capacités

Les capacités sont des effets présents sur les cartes Unité et Amélioration. Chaque capacité décrit l'effet qu'elle produit.

**19.1** Si une capacité d'unité est précédée d'un symbole mêlée () , elle peut utiliser cette capacité quand elle effectue une action Attaque de mêlée () .

**19.2** Si une capacité d'unité est précédée d'un symbole à distance () , elle peut utiliser cette capacité quand elle effectue une action Attaque à distance () .

**19.3** Si une capacité d'unité est précédée par un ou plusieurs symboles boost () , elle doit dépenser un boost pour chaque symbole boost de cette capacité afin de la résoudre.

- ♦ Les capacités précédées par un symbole boost () sont associées à un symbole mêlée () ou à distance () . Pour utiliser une telle capacité, une unité doit dépenser le nombre approprié de boost pendant qu'elle effectue l'action Attaque correspondante.

**19.4** Si une capacité d'unité est précédée d'un symbole compétence () , elle peut la résoudre quand elle effectue une action Compétence () .

- ♦ Pour chaque action Compétence () qu'une unité effectue, elle peut résoudre une capacité qui est précédée par le symbole compétence () .

**19.5** Une capacité qui n'est pas précédée par un symbole est accompagnée d'un texte qui décrit quand l'unité peut l'utiliser.

- 19.6** Certaines capacités nécessitent que l'unité incline la carte sur laquelle cette capacité apparaît. Si la carte est déjà inclinée, une unité ne peut pas utiliser la capacité de cette carte jusqu'à ce qu'elle soit redressée.
- 19.7** Une unité ne peut utiliser que les capacités qui sont sur sa carte Unité ou ses cartes Amélioration. Une unité ne peut pas utiliser de capacité se trouvant sur les cartes d'autres unités.

**Sujets connexes :** Actions, Boost , Cartes Amélioration

## 20 Cartes Amélioration

Les unités sont équipées avec des cartes Amélioration quand le joueur construit son armée avant le début de la partie. Pour chaque symbole amélioration pour une certaine configuration (sur le tableau des coûts d'une unité), une unité peut équiper une carte Amélioration qui correspond à ce symbole.



- 20.1** Les cartes Amélioration accordent des effets supplémentaires à l'unité qui en est équipée.
- 20.2** Les cartes Amélioration sont placées à côté de la carte Unité qu'elles équipent.
- 20.3** Si une carte Amélioration d'une unité est défaussée, elle est retournée face cachée et n'est plus comptée dans le score de son propriétaire.
- 20.4** Si un effet d'amélioration utilise le terme « vous, » il se réfère à l'unité à laquelle l'amélioration est équipée.
- 20.5** Les cartes Amélioration sont redressées quand une unité effectue l'action Ralliement ou dépense un pion Inspiration.
- 20.6** Les cartes Amélioration qui ont un symbole de type d'unité ne peuvent être équipées qu'à une unité correspondant à ce type.
- 20.7** Les cartes Amélioration qui ont un symbole faction ne peuvent être équipées qu'à des armées de cette faction.

**Sujets connexes :** Construction d'armée, Incliné, Noms uniques

## 21 Cartes Déploiement

Les cartes Déploiement sont choisies durant la mise en place et déterminent où les joueurs vont placer leurs armées durant l'étape « Déployez les unités » et combien de terrains sont placés durant l'étape « Placez les terrains ».



- 21.1** Le joueur qui choisit la carte Déploiement sélectionne quelle couleur de zone de déploiement il utilisera pour la partie. Son adversaire utilisera la zone de déploiement de l'autre couleur.
- 21.2** La carte Déploiement indique quelle quantité de terrains défensifs () et de terrains dangereux () sera utilisée pour la partie.

**Sujets connexes :** Mise en place, Terrain

## 22 Cartes Objectif

Les cartes Objectif permettent aux joueurs de marquer des points supplémentaires durant la partie.



- 22.1** Les joueurs choisissent une carte Objectif durant l'étape « Choisissez les cartes Déploiement et Objectif » de la mise en place.
- 22.2** Chaque carte Objectif a un nom, une valeur de points et au moins un ensemble d'instruction :

- ♦ **Mise en place :** les joueurs résolvent les instructions « Mise en place » durant l'étape « Résolvez les objectifs » de la mise en place.
- ♦ **Durant la partie :** les joueurs résolvent les instructions « Durant la partie » en suivant les instructions sur les cartes.
- ♦ **Fin de partie :** les joueurs résolvent les instructions « Fin de partie » après le round final, mais avant de calculer les scores.

**22.3** Quand une carte Objectif indique au joueur de gagner un pion Objectif, il prend le pion Objectif indiqué et le place devant lui.

- ♦ Si les instructions n'indiquent pas de pion Objectif spécifique, on en prend un dans la réserve.

**22.4** À la fin de la partie, pour chaque pion Objectif que le joueur possède, il gagne un nombre de points égal à la valeur de points montrée dans le coin supérieur droit de la carte Objectif.

**Sujets connexes :** Gagner et perdre, Mise en place, Score

## 23 Charge ✦

Une charge est indiquée par un symbole de touche placé au bout de la flèche directionnelle de certains modificateurs Déplacement. Un modificateur Charge est utilisé pour entrer en collision avec un ennemi et l'attaquer.

- 23.1** Quand une unité effectue une action modifiée par une charge, elle ne reçoit pas de pion Paniqué quand elle entre en collision avec une unité ennemie durant l'activation en cours.
- 23.2** Quand une unité résout une charge, elle reçoit un pion Paniqué si elle n'entre **pas** en collision avec une unité ennemie.
- ♦ Si un modificateur de charge ou une action modifiée par une charge est annulé, l'unité ne reçoit pas de pion Paniqué.
- 23.3** Si une unité qui résout une charge entre en collision avec une unité ennemie, l'unité qui charge effectue une action Attaque de mêlée () ciblant cet ennemi après que le mouvement a été complété.
- ♦ Si une unité qui charge entre en collision avec plus d'une unité ennemie, elle choisit celle qui sera la cible de son attaque.

**23.4** N'importe quel effet indiquant « lors d'une charge » peut être déclenché alors qu'une unité effectue une action modifiée par une charge.

**Sujets connexes :** Attaque de mêlée , Collision, Modificateurs Déplacement

## 24 Charge virante ✦

Une charge virante est un modificateur Déplacement qui combine les effets des modificateurs Virage (↻) et Charge (✦).

**Sujets connexes :** Charge ✦, Modificateur Déplacement, Virage ↻

## 25 Chevauchement

Quand un élément de jeu occupe le même espace physique qu'un autre, ces éléments se chevauchent.

- 25.1** Quand une unité chevauche un obstacle en tant que partie de son action de Marche () ou Repositionnement (), il en résulte une collision.
- 25.2** Quand une unité effectue une action Reformation (), elle ne peut pas terminer son action dans une position dans laquelle elle chevaucherait ou serait au contact d'un obstacle.
- 25.3** Les gabarits et la règle des portées utilisés durant la partie vont souvent chevaucher le reste du matériel de jeu (unité, terrains

etc.). Quand cela arrive, les joueurs devraient tenir le gabarit ou la règle directement au dessus de la position où ils devraient se trouver sur la zone de jeu ; et regarder directement au dessus de la règle ou du gabarit pour obtenir une mesure approximative.

**Sujets connexes** : Collision, Marche (☞), Reformation (⚡), Repositionnement (⚡)

## 26 Collision

Après qu'une unité a effectué une action Marche (☞) ou Repositionnement (⚡), si elle se trouve en contact avec un obstacle avec qui elle n'était pas déjà en contact avant d'effectuer cette action, elle entre en collision avec cet obstacle.

**26.1** Si une unité active entre en collision avec une unité ennemie, l'unité active reçoit un pion Paniqué puis fait face à cette unité.

- ◆ L'unité active ne reçoit pas de pion Paniqué si elle a effectué une action avec un modificateur charge.

**Sujets connexes** : Déplacement, Fléaux, Marche (☞), Obstacles, Repositionnement (⚡)

## 27 Compétence (⚡)

Compétence (⚡) est une action. Quand une unité effectue une action Compétence (⚡), elle choisit et résout une de ses capacités qui a un symbole compétence (⚡).

**Sujets connexes** : Actions, Capacités

## 28 Construction d'armée

Voir « Construction d'armée » page 3.

## 29 Coup mortel (⚡)

Coup mortel (⚡) est un symbole de dé qui force le défenseur à subir directement des blessures.

**29.1** Pour chaque symbole Coup mortel (⚡) dépensé, le défenseur subit une blessure, en ignorant sa défense.

**29.2** L'attaquant choisit la figurine qui subit la blessure. La figurine choisie doit être une figurine à laquelle on peut assigner des dégâts en suivant les règles normales.

**Sujets connexes** : Blessures, Défense

## 30 Débordement

Une unité engagée peut déborder une unité ou être débordée selon son orientation.

**30.1** Si le front d'une unité est au contact d'un flanc ou du dos d'une unité ennemie, elle déborde cette unité.

- ◆ Si une unité est engagée uniquement par le coin de l'un de ses plateaux de mouvement, le bord au contact est celui par lequel l'unité ennemie fait face si elle le peut.
- ◆ Quand elle effectue une attaque, l'unité qui déborde ajoute un dé supplémentaire à son lancer. Ce dé peut être bleu ou rouge.
- ◆ Quand une unité effectue une attaque contre l'unité qui l'a débordée, la première ne reçoit aucune relance due aux rangs supplémentaires.

**30.2** Si deux unités sont engagées, mais que le front d'aucune des deux unités n'est au contact dans cet engagement, aucune unité ne déborde l'autre.

**Sujets connexes** : Attaque, Engagement, Modifier les dés, Rangs

## 31 Défausser

Les cartes Amélioration ou Moral, et les pions peuvent être défaussés.

**31.1** Quand une carte Amélioration est défaussée, elle est retournée face cachée.

**31.2** Quand une carte Moral est défaussée, elle est placée dans la pile de défausse, à côté du paquet moral.

**31.3** Quand un pion est défaussé, il est placé dans la réserve de pions.

**Sujets connexes** : Bénédiction, Cartes Amélioration, Fléaux, Test de moral

## 32 Défendre (☐)

Défendre est un modificateur. Quand une unité effectue une action avec le modificateur Défendre, la défense de cette unité augmente du nombre indiqué dans le symbole défendre.

**32.1** Les effets du modificateur Défendre prennent effet quand l'outil de commandement est révélé. Et l'effet persiste pendant toute la durée du round.

**32.2** Si une unité a au moins une amélioration Figurine, ces figurines bénéficient également du modificateur Défendre.

**Sujets connexes** : Amélioration Figurine, Défense, Modificateurs

## 33 Défense

La défense d'une unité est le nombre imprimé dans le bouclier qui se trouve dans le coin supérieur gauche de la carte Unité et sur le support dorsal de l'outil de commandement de cette unité.



**33.1** La défense d'une unité indique la quantité de dégâts qu'il faut assigner à une figurine de cette unité pour lui infliger une blessure.

**33.2** Tous les modificateurs de la défense d'une unité sont cumulatifs. Après que tous les modificateurs ont été appliqués, si la valeur de défense d'une unité est inférieure à un, elle est traitée comme étant égale à un.

**33.3** Chaque amélioration Figurine a sa propre valeur de défense, séparée de celle des figurines par défaut d'une unité. La valeur de défense d'une amélioration Figurine est imprimée à l'intérieur du bouclier dans le coin supérieur gauche de sa carte Amélioration.

**33.4** Les effets qui augmentent la défense d'une unité augmentent aussi la défense de toutes les améliorations Figurine dans l'unité.

**Sujets connexes** : Amélioration Figurine, Défendre (☐), Unité

## 34 Dépenser

Un joueur peut dépenser des symboles de dé durant une attaque pour déclencher divers effets ou dépenser des pions Fléau et Bénédiction pour déclencher leurs effets.

**34.1** Après qu'un symbole de dé a été dépensé, il ne peut pas être dépensé de nouveau durant la même attaque.

**34.2** Pour garder trace des symboles qui ont été dépensés, les joueurs peuvent enlever le dé qui contient le symbole, ou le faire tourner sur une face ne comportant pas le symbole dépensé.

**Sujets connexes** : Attaque, Bénédiction, Fléaux

## 35 Déplacement

Une unité peut se déplacer quand elle révèle une action Marche (☞) ou Repositionnement (⚡) durant la Phase d'Activation.

Pour déplacer une unité, un joueur place le gabarit de déplacement approprié de manière à ce que le guide de départ soit aligné avec le bord du plateau de mouvement correspondant à la direction dans laquelle l'unité se déplace. Puis en tenant fermement le gabarit contre la zone de jeu, le joueur fait glisser l'unité le long du gabarit jusqu'à ce que le bord du plateau de mouvement qui était aligné avec le guide de départ le soit avec le guide d'arrivée.

**35.1** Avant de déplacer une unité, un joueur doit déterminer quel gabarit de déplacement utiliser. Ce gabarit est dicté par l'effet causant le déplacement.

**35.2** Quand on aligne un plateau de mouvement avec le guide de départ ou le guide d'arrivée du gabarit de déplacement, le bord du plateau de mouvement et le gabarit doivent être en contact l'un avec l'autre.

**35.3** Quand une unité doit chevaucher un obstacle durant son déplacement, le déplacement de l'unité est stoppé. Puis l'unité glisse en arrière le long du gabarit de déplacement jusqu'à ce qu'elle soit au contact de l'obstacle, mais sans le chevaucher. L'unité entre alors en collision avec cet obstacle.

- ◆ Quand une unité glisse en arrière, son orientation doit être ajustée de manière à ce que son front reste perpendiculaire au gabarit. S'il s'avère difficile de déterminer l'orientation finale exacte de l'unité, placez la règle des portées sur la zone de jeu, afin que les deux pointes qui se trouvent au bout de la portée « 1 » de la règle soit au contact du bord du gabarit de déplacement. Puis alignez le front de l'unité avec le côté long de la règle des portées qui est le plus près de début du gabarit de déplacement.
- ◆ Si une unité ne chevauche pas plus d'un seul plateau de mouvement d'une unité alliée durant un déplacement et n'en chevauche pas la moindre partie à la fin du déplacement, cette unité alliée n'est pas considérée comme un obstacle et ne provoque pas de collision. Pour compléter le déplacement de son unité, un joueur peut avoir besoin de soulever et de déplacer temporairement une unité alliée.
- ◆ Si l'unique partie d'une unité qui chevauche un obstacle est un connecteur situé sur le flanc d'une unité, cette dernière peut être légèrement poussée hors de l'obstacle afin que le connecteur ne le chevauche plus. Puis le déplacement reprend normalement. (Lors d'un déplacement sur le côté, cette règle s'applique aux connecteurs situés sur le front et dans le dos d'une unité au lieu de ses flancs.)

**35.4** Les unités peuvent se déplacer vers l'avant, l'arrière ou sur les côtés. Si une unité se déplace vers l'avant, le guide de départ du gabarit de déplacement doit être aligné avec le front de l'unité. Si l'unité se déplace vers l'arrière ou sur les côtés, le guide de départ doit être aligné avec le dos ou l'un des flancs, respectivement.

- ◆ La direction dans laquelle une unité se déplace est dictée par l'effet qui cause le déplacement. Par exemple, quand elle effectue une action Marche (👣), l'unité doit aller vers l'avant.
- ◆ Quand elle se déplace vers l'arrière ou sur les côtés, l'unité traite le bord qui était aligné avec le guide de départ comme son front quand on résout les collisions et qu'on fait face.

**Sujets connexes** : Marche (👣), Modificateurs Déplacement, Repositionnement (🔄)

## 36 Désengagement

Voir « Repositionnement (🔄) ».

## 37 Détruit

Un plateau de mouvement de figurines est détruit quand toutes les figurines ont été retirées de ce plateau de mouvement. Une unité est détruite quand son dernier plateau de mouvement est détruit.

Quand un plateau de mouvement est détruit, il est déconnecté de l'unité et placé hors de la zone de jeu, à côté de la carte Unité correspondante.

**37.1** Une unité détruite n'est plus en jeu.

**37.2** Toutes les cartes Améliorations équipées par une unité sont défaussées lorsque cette unité est détruite.

**Sujets connexes** : Blessures, Cartes Amélioration, Unité, Zone de jeu

## 38 Dégâts

Les unités peuvent subir des dégâts à la suite d'attaques et d'autres effets.

**38.1** Quand une unité a subi des dégâts, l'attaquant (ou l'adversaire de l'unité quand les dégâts ne sont pas causés par une attaque) assigne les dégâts à une figurine à la fois jusqu'à ce que tous soient assignés.

- ◆ Chaque fois qu'on assigne à une figurine une quantité de dégâts égale à la valeur de défense de son unité, la figurine subit une blessure.

**38.2** Quand on assigne des dégâts à une figurine, il faut assigner assez de dégâts pour blesser la figurine avant que des dégâts puissent être assignés à une autre.

**38.3** Les dégâts sont assignés seulement aux figurines qui se trouvent dans le rang le plus à l'arrière de l'unité.

**38.4** Les dégâts ne peuvent pas être assignés à des figurines d'un plateau de mouvement, si le retrait de ce dernier provoquait la séparation de l'unité en deux groupes de plateaux de mouvement.

**38.5** Quand il effectue une attaque, l'attaquant peut dépenser n'importe quel nombre de symboles précision (⊗) pour lui permettre d'assigner des dégâts à des améliorations Figurine (à qui l'on ne peut normalement pas assigner de dégâts).

**38.6** Quand la quantité de dégâts non assignés est inférieure à la valeur de défense de toutes les figurines de l'unité à qui l'ont peut assigner des dégâts (par exemple s'il ne reste plus assez de dégâts pour blesser une figurine), les dégâts restants sont ignorés.

**Sujets connexes** : Amélioration Figurine, Blessures, Défense, Rangs

## 39 Élimination

Un joueur est éliminé de la partie quand toutes ses unités ont été détruites.

**39.1** Un joueur gagne la partie en éliminant l'autre joueur.

**Sujets connexes** : Détruit, Gagner et Perdre

## 40 Énergie

La magie est représentée par une réserve d'énergie consistant en cinq pions Énergie, chacun contenant au moins un symbole représentant des runes magiques.



**40.1** Les joueurs lancent les pions Énergie durant la Phase Finale de chaque round et durant la mise en place avant que la partie ne commence.

**40.2** Pour lancer les pions, le joueur prend les cinq pions Énergie, les secoue dans sa main et les lance à côté de la zone de jeu. Ce qui permet de déterminer aléatoirement quelle face est visible sur chaque pion.

- 40.3** La réserve d'énergie est le terme désignant collectivement les cinq pions Énergie placés à côté des bords de la zone de jeu.
- 40.4** Chaque face d'un pion Énergie contient au moins un symbole représentant une rune magique. Les grandes runes sur le pion sont les runes actives de cette face tandis que les runes plus petites indiquent les runes qui apparaissent sur l'autre face du pion.
- 40.5** Chaque rune peut être d'un des types suivants : énergie instable (⚡), énergie stable (⚡) et énergie naturelle (⚡).
- 40.6** Chaque type de magie a une valeur qui change durant la partie. Quand une rune (⚡, ⚡, ou ⚡) apparaît sur un élément de jeu la valeur de cette rune est égale au nombre de runes actives de ce type présentes dans la réserve d'énergie.

**Sujets connexes** : Mise en place, Phase Finale, Premier joueur, Zone de jeu

## 41 Engagement

Si n'importe quelle partie d'un plateau de mouvement d'une unité est en contact avec n'importe quelle partie d'un plateau de mouvement d'une unité ennemie, ces unités sont engagées.

- 41.1** Une unité peut être engagée avec plusieurs unités en même temps.
- 41.2** Si des unités alliées sont au contact, ces unités ne sont **pas** engagées.
- 41.3** Tant que deux unités sont engagées, le bord qui est au contact d'un ennemi est appelé le « bord au contact ».
- ◆ Si une unité n'est engagée qu'avec le coin de l'un de ses plateaux de mouvement, le bord au contact est le bord auquel l'ennemi devrait faire face, si possible.
- 41.4** Si le retrait d'un plateau de mouvement fait que deux unités ne sont plus engagées, l'unité dont le plateau de mouvement n'a pas été retiré peut tenter un rapprochement.
- 41.5** Une unité qui n'est pas engagée avec d'autres unités est une unité désengagée.

**Sujets connexes** : Attaque de mêlée ⚔, Ennemi, Rapprochement, Terrain

## 42 Ennemi

Toutes les unités contrôlées par l'adversaire d'un joueur sont des unités ennemies.

**Sujets connexes** : Unité

## 43 Faction

Il existe plusieurs factions dans **Runewars : le Jeu de Figurines**. Une unité ou une amélioration fait partie d'une faction si la face visible de sa carte contient un symbole faction.

**Sujets connexes** : Cartes Amélioration, Unité

## 44 Faire face

Après qu'une unité soit entrée en collision avec une unité ennemie, elle doit tenter de faire face à cet ennemi.

- 44.1** Pour que son unité puisse faire face, le joueur doit la faire pivoter autour du point de contact avec l'unité ennemie, jusqu'à ce que le front de l'unité active soit parallèle au bord mis au contact de l'unité ennemie pour cet engagement. Puis le joueur fait glisser

l'unité qui fait face dans la direction de son choix le long du bord au contact, s'arrêtant dès que les plateaux de mouvement de l'unité active sont alignés avec les plateaux de mouvement de l'unité ennemie.

- ◆ Les plateaux de mouvement de deux unités sont alignés quand les bords des plateaux (ou les jointures entre les plateaux) de la première unité qui sont perpendiculaires au bord mis en contact s'alignent et sont parallèles aux bords des plateaux de mouvement (ou les jointures entre les plateaux) de la seconde unité qui sont perpendiculaires à son bord au contact (c'est à dire que les bords et les jointures entre les plateaux de mouvement forment une grille).
- 44.2** Si le front d'une unité qui se déplace entre en collision avec le coin d'une unité ennemie, un joueur aligne la cavité se trouvant à la base de la règle des portées avec le coin de l'unité ennemie qui a été mise au contact, de manière à ce que la règle pointe vers l'unité en déplacement. Puis il détermine le nombre de plateaux de mouvement de l'unité qui se déplace se trouvant de chaque côté de la règle des portées, sans compter les plateaux sur lesquels la règle passe. Si un côté a plus de plateaux de mouvement que l'autre, l'unité qui se déplace doit pivoter dans cette direction. Si les deux côtés ont le même nombre de plateaux de mouvement, le joueur qui contrôle l'unité qui se déplace choisit la direction dans laquelle pivote l'unité.
- 44.3** Si une unité se déplace en arrière ou sur un côté, le bord de cette unité qui était aligné avec les guides de départ et d'arrivée du gabarit de déplacement est traité comme étant le front de l'unité en ce qui concerne « Faire face ».
- 44.4** Si une unité entre en collision avec plusieurs unités ennemies en même temps, elle peut choisir à quel ennemi elle va faire face.
- 44.5** Si une unité qui se déplace devait entrer en collision avec un autre obstacle alors qu'elle fait face, les joueurs résolvent un des cas suivant basé sur l'orientation des unités lors de la collision.
- ◆ **Collision de bord** : si l'unité qui se déplace entre en collision avec un bord d'une unité ennemie, faites glisser l'unité qui se déplace afin que le point de contact se déplace dans n'importe quelle direction le long du bord de l'unité au contact, jusqu'à ce que l'obstacle soit évité. Puis l'unité qui se déplace continue de faire face normalement.
  - ◆ **Collision de coin** : si l'unité qui se déplace entre en collision avec un coin d'une unité ennemie, faite glisser l'unité qui se déplace dans n'importe quelle direction afin que son bord reste en contact avec le coin de l'unité jusqu'à ce que l'obstacle soit évité. Si ce n'est pas suffisant pour éviter l'obstacle, l'unité qui se déplace peut essayer de pivoter autour du coin dans une autre direction. Puis l'unité qui se déplace continue de faire face normalement.
  - ◆ Répétez ces opérations pour les obstacles supplémentaires. Puis s'il est toujours impossible pour l'unité qui se déplace de faire face sans entrer en collision avec un obstacle, l'unité ne peut pas faire face et doit revenir à la position qu'elle occupait quand la collision s'est produite. Les deux unités sont quand même au contact, et engagées.
  - ◆ Si, après avoir révélé son outil de commandement, une unité active est engagée avec une seule unité ennemie mais n'est pas alignée avec cet ennemi, l'unité active peut tenter de faire face à cet ennemi.
- Sujets connexes** : Collision, Déplacement, Engagement, Ennemi

## 45 Fléaux

Chaque Fléau qu'une unité reçoit est représenté par un pion placé dans la zone de jeu à côté de cette unité.

**45.1** Un adversaire peut dépenser un ou plusieurs fléaux d'une unité pour résoudre des effets négatifs contre l'unité en question pour chaque fléau dépensé. Chaque fléau cause un effet unique :

- ◆ **Assommé** : quand une unité qui a un pion Assommé révèle son outil de commandement, ce pion peut être dépensé pour annuler le modificateur de l'unité. Cette unité résout tout de même son action. 
- ◆ **Immobilisé** : quand une unité qui a un pion Immobilisé révèle une action Marche (👣) ou Repositionnement (🔄) sur son outil de commandement, ce pion peut être dépensé pour annuler cette action. 
- ◆ **Inefficace** : quand une unité qui a un pion Inefficace effectue une attaque, ce pion peut être dépensé avant que les dés ne soient lancés pour forcer l'attaquant à enlever un dé de son choix de son attaque. 
- ◆ **Paniqué** : Quand une unité qui a un pion Paniqué subit un test de moral, ce pion peut être dépensé pour augmenter sa sévérité de un. D'une autre manière, quand cette unité est le défenseur d'une attaque, ce pion peut être dépensé pour obliger l'unité à subir un test de moral d'une sévérité égale au nombre de pions Paniqué et aux symboles moral (🌀) dépensés. 

**45.2** Quand un fléau est dépensé, il est défaussé.

**45.3** L'effet standard d'un fléau est ignoré si le fléau est utilisé en tant que coût d'un autre effet.

**Sujets connexes** : Actions, Attaque, Dépenser, Modificateurs, Moral 🌀

## 46 Gagner et perdre

Le jeu se termine après que l'un des joueurs a été éliminé, ou après huit rounds si aucun des joueurs ne l'a été. Les joueurs calculent leurs scores et celui avec le plus haut score gagne.

**46.1** Un joueur gagne la partie s'il élimine l'autre joueur.

**46.2** Après huit rounds, si aucun joueur n'a été éliminé, les deux joueurs calculent leurs scores afin de déterminer le vainqueur. Celui avec le plus haut score gagne.

**46.3** Si les deux joueurs ont le même score après huit rounds de jeu, la partie se termine sur une égalité.

**46.4** Si les dernières unités restantes des deux armées sont détruites en même temps et que les deux joueurs sont éliminés, les joueurs calculent leurs scores pour déterminer le vainqueur.

**Sujets connexes** : Cartes Objectif, Détruit, Score

## 47 Incliné

Un joueur doit incliner certaines cartes Amélioration afin de pouvoir résoudre leurs effets. Une carte inclinée ne peut pas être inclinée de nouveau avant d'avoir été redressée.

**47.1** Pour incliner une carte, un joueur la fait pivoter de 90 degrés dans le sens horaire afin de l'orienter horizontalement.

**47.2** Quand une carte est redressée, un joueur la fait pivoter de 90 degrés dans le sens antihoraire afin de l'orienter verticalement.

**47.3** Quand une unité effectue l'action Ralliement (🌀), toutes ses cartes inclinées sont redressées.

**47.4** Toutes les cartes commencent la partie redressées.

**47.5** Un effet qui force un joueur à incliner au moins une carte Amélioration ne peut pas cibler les cartes qui n'ont pas besoin d'être inclinées pour résoudre leurs effets.

**Sujets connexes** : Cartes Amélioration, Ralliement 🌀, Redressé

## 48 Initiative

L'initiative détermine l'ordre dans lequel les unités s'activent durant la Phase d'Activation.

**48.1** Chaque unité a une valeur d'initiative pour le round, qui est déterminée par l'action sélectionnée sur son cadran d'action.

**48.2** La valeur d'initiative d'une action est le nombre blanc dans le coin supérieur gauche du symbole de cette action.

**48.3** Durant la Phase d'Activation, les joueurs activent chacune de leurs unités en commençant par l'unité qui a l'initiative la plus basse et en continuant par ordre croissant d'initiative.

**48.4** Si plusieurs unités ont la même initiative, les joueurs les activent à tour de rôle, une à la fois, en commençant par le Premier joueur.

**Sujets connexes** : Cadran d'action, Phase d'Activation, Premier joueur

## 49 Ligne de vue

Pour effectuer une attaque à distance (🔫) ou résoudre un autre effet à distance, une unité doit avoir une ligne de vue sur sa cible.

**49.1** Pour déterminer si une unité a une ligne de vue sur l'unité ciblée, un joueur doit utiliser la règle des portées pour tracer une ligne depuis n'importe quel point du front de l'unité jusqu'à n'importe quel point de l'unité ciblée. Si la ligne traverse un élément de terrain ou une autre unité, qu'elle soit amie ou ennemie, l'unité qui voulait effectuer l'attaque ou résoudre l'effet n'a pas de ligne de vue sur l'unité ciblée.

- ◆ Les deux points entre lesquels la ligne est tracée doivent se trouver à l'intérieur de l'arc de tir de l'unité effectuant l'attaque ou résolvant l'effet.
- ◆ Quand une ligne de vue est tracée, les joueurs utilisent un seul bord de la règle des portées ; la largeur de la règle n'entre pas en ligne de compte.
- ◆ La ligne de vue est toujours tracée d'un plateau de mouvement à un plateau de mouvement d'une autre unité ; les figurines ne sont pas utilisées pour la déterminer.
- ◆ Les connecteurs de chaque plateau de mouvement sont des points valides pour déterminer une ligne de vue.

**Sujets connexes** : Arc de tir, Obstacle, Portée, Terrain

## 50 Marche 🚶

Marche est une action. Quand une unité effectue une action Marche (🚶), elle se déplace vers l'avant en utilisant le gabarit droit correspondant à la vitesse de l'action.

**50.1** Si un joueur effectue une action Marche (🚶) avec un modificateur Déplacement qui montre un Virage (🌀) ou une Roue (🔙), ce joueur doit utiliser le gabarit de déplacement virage (🌀) ou roue (🔙) approprié à la place du gabarit droit.

**50.2** Une unité engagée avec une unité ennemie ne peut pas effectuer d'action Marche (🚶). Si elle révèle une action Marche, elle est annulée.

**Sujet connexes** : Actions, Déplacement, Engagement, Vitesse

## 51 Menace

La menace représente la puissance de combat d'une unité. La menace d'une unité est utilisée quand elle effectue une attaque et est déterminée par le type d'attaque effectué :

- 51.1 Quand c'est une attaque de mêlée qui est effectuée, la menace d'une unité est égale au nombre de plateaux de mouvement que comprend le bord au contact.
  - ◆ Si l'attaquant a plusieurs bords en contact avec le défenseur, l'attaquant choisit quel bord au contact il utilise.
  - ◆ Si le bord au contact est raccourci par un rang partiel, calculez le nombre de plateaux de mouvement comme si le rang partiel n'était pas présent.
- 51.2 Quand c'est une attaque à distance qui est effectuée, la menace d'une unité est égale au nombre de plateaux de mouvement que comprend son front.
- 51.3 Quand une unité effectue une attaque, pour chaque symbole (★) que l'attaquant dépense, le défenseur subit une quantité de dégâts égale à la menace de l'attaquant.

**Sujets connexes** : Attaque, Dégâts

## 52 Mesure préalable

- 52.1 Les joueurs peuvent utiliser la règle des portées à tout moment pour mesurer.
- 52.2 Les joueurs ne peuvent utiliser les gabarits de déplacement qu'en effectuant une action Déplacement. Les gabarits de déplacement ne peuvent en aucun cas être utilisés pour mesurer ou prédire l'issue d'un déplacement à aucun moment de la partie.

**Sujets connexes** : Déplacement, Portée, Ligne de vue

## 53 Mise en place

Voir « Mise en place » page 4.

## 54 Modificateurs

Les unités résolvent les modificateurs quand elles effectuent des actions durant la Phase d'Activation. Les modificateurs des unités se trouvent sur leur cadran de modificateur.

- 54.1 Chaque symbole d'un cadran de modificateur a une posture qui détermine les actions avec lesquelles ce modificateur peut être résolu.
- 54.2 Durant la Phase de Commandement, chaque joueur sélectionne un modificateur pour chaque outil de commandement de ses unités. Le modificateur qui se trouve en haut du cadran de modificateur est le modificateur sélectionné.
- 54.3 Les unités résolvent les modificateurs durant la Phase d'Activation. Chaque symbole représente une action différente :
  - ◆ Virage ↗
  - ◆ Charge ⚡
  - ◆ Charge virante ⚡
  - ◆ Roue ↻
  - ◆ Défendre □
  - ◆ Augmentation ★ ⚡ ...
  - ◆ Action Bonus ⚡ ⚡ ...

**Sujets connexes** : Actions, Cadran de modificateur, Phase de Commandement

## 55 Modificateurs Déplacement

Les modificateurs Déplacement permettent à un joueur d'altérer le gabarit de déplacement qu'il utilise quand son unité effectue une action Marche (👣) ou Repositionnement (🔄).

- 55.1 Lorsqu'il effectue le déplacement de son unité, si un modificateur Déplacement montre un Virage (↗) ou une Roue (↻), le joueur utilise un gabarit de déplacement virage (↗) ou roue (↻), selon le cas.
  - ◆ Le gabarit de déplacement que le joueur utilise pour effectuer une action Marche (👣) ou Repositionnement (🔄) doit correspondre à la vitesse de l'action et du modificateur sélectionné.
- 55.2 La vitesse d'un modificateur Déplacement est toujours ajoutée ou soustraite de la vitesse de l'action sélectionnée.
  - ◆ Une vitesse avec un plus (+) est ajoutée à la vitesse de l'action sélectionnée, et une vitesse avec un moins (-) est soustraite à la vitesse de l'action sélectionnée.
  - ◆ Si la vitesse de déplacement est de zéro ou moins, l'unité active ne peut pas se déplacer durant son activation.
  - ◆ Si la vitesse d'un déplacement est plus grande que la vitesse imprimée sur les gabarits du type correspondant, le joueur utilise le gabarit de ce type dont la valeur de vitesse est la plus grande.
- 55.3 Si le symbole de modificateur Déplacement montre une touche à une extrémité, ce déplacement est également une charge.

**Sujets connexes** : Déplacement, Marche (👣), Repositionnement (🔄), Vitesse

## 56 Modifier les Dés

Durant une attaque, certaines capacités permettent aux joueurs d'ajouter ou d'enlever des dés à une attaque, ou même de modifier leurs résultats.

- 56.1 Les joueurs résolvent les capacités qui ajoutent ou enlèvent des dés avant de passer à l'étape « Lancez les dés » d'une attaque.
- 56.2 Les capacités qui ajoutent des dés sont résolues avant celles qui enlèvent :
  - ◆ **Ajouter des dés** : quand un dé est ajouté, l'attaquant lance un dé inutilisé de la couleur indiquée et ajoute le résultat aux autres résultats que le lancer à produit.
  - ◆ **Enlever des dés** : quand un dé est enlevé, l'attaquant lance un dé de moins pour cette attaque. Si un effet ne spécifie pas la couleur du dé qui doit être enlevé, l'attaquant choisit lequel enlever.
- 56.3 Les joueurs résolvent les capacités qui changent le résultat d'un dé durant l'étape « Modifiez les dés » d'une attaque.
- 56.4 Les capacités qui ajoutent des dés aux résultats du lancer sont résolues avant celles qui changent le résultat. Et celles qui changent le résultat sont résolues avant les capacités qui enlèvent des dés :
  - ◆ **Ajouter un symbole** : quand un symbole est ajouté, traitez le résultat de votre lancer comme s'il contenait le symbole indiqué. Les joueurs peuvent tourner un dé inutilisé afin que la face visible indique le symbole ajouté. Cela permet de garder une trace du symbole ajouté au résultat des dés.
  - ◆ **Changer des dés** : quand un dé est changé, il est tourné de manière à montrer la face avec le symbole indiqué.
  - ◆ **Enlever un symbole** : quand un symbole est enlevé, il est ignoré et ne peut pas être dépensé. Pour garder trace de quel symbole est enlevé, les joueurs peuvent mettre de côté le dé

ayant obtenu ce symbole, ou le faire tourner vers une face ne le comportant pas (si le symbole est enlevé d'une face comportant plusieurs symboles).

**Sujets connexes :** Attaque

## 57 Moral ☉

Moral (☉) est un symbole de dé qui permet à l'attaquant de forcer des unités à subir un test de moral.

**57.1** Pour chaque symbole moral (☉) et pion Paniqué que l'attaquant dépense durant une attaque, le défenseur augmente la sévérité de son test de moral de un.

**Sujets connexes :** Fléaux, Test de moral

## 58 Mots-clefs

Chaque unité a un ou plusieurs mots-clefs. Chaque mot-clef produit l'effet suivant pour chaque unité qui le possède.

**58.1 Brutal X :** Tant qu'elle attaque, une unité avec ce mot clef voit sa menace augmenter de X.

**58.2 Impact X :** lors d'une charge, quand une unité avec ce mot-clef entre en collision avec une unité ennemie, cette dernière reçoit X pions Paniqué.

**58.3 Précis X :** quand on relance les dés durant une attaque, une unité avec ce mot-clef est traitée comme si elle avait X rangs complets supplémentaires de plateaux de mouvement.

**58.4 Régénération X :** à la fin de la Phase d'Activation, si une unité avec ce mot-clef a des emplacements vides sur ses plateaux de mouvement, insérez dans les emplacements vides X nouvelles figurines correspondant à celles de la carte Unité.

- ◆ Le nombre de figurines insérées ne peut excéder le nombre d'emplacements vides.
- ◆ Les figurines sont insérées une par une dans le plateau de mouvement le plus proche du front. Chaque figurine doit être insérée dans un plateau de mouvement qui contient au moins une autre figurine, si possible.

**58.5 Résistant [X] :** si une unité avec ce mot-clef doit recevoir le fléau spécifié par X, elle ne reçoit pas ce fléau.

**58.6 Inébranlable [X] :** tant qu'une unité avec ce mot-clef subit un test de moral, les cartes du type spécifié par X sont traitées comme ayant un symbole moral supplémentaire.

**58.7** Si une amélioration ou un autre effet confère à une unité une ou plusieurs occurrences d'un même mot-clef avec une valeur « X », considérez que cette unité n'a qu'une seule occurrence de ce mot-clef, dont la valeur « X » est égale à la somme de la valeur « X » de toutes les occurrences de ce mot-clef sur cette unité.

**58.8** Si une amélioration ou un autre effet donne à une unité un mot-clef qui n'a pas de valeur « X » et que cette unité a déjà ce mot-clef, ignorez la nouvelle occurrence de ce mot-clef.

**Sujets connexes :** Collision, Fléau, Menace, Rangs, Test de moral

## 59 Noms uniques

Le nom d'une carte est unique si le nom est souligné.

**59.1** Une armée ne peut pas contenir plus d'une carte avec le même nom unique, même si ces cartes sont de différents types.

**59.2** Une armée ne peut inclure qu'une unité unique par tranche de 100 points allouée à l'armée. Les améliorations uniques ne comptent pas dans cette limite.

**Sujets connexes :** Cartes Amélioration, Unité

## 60 Obstacles

Un obstacle est n'importe quel élément de jeu situé dans la zone de jeu avec lequel une unité peut entrer en collision durant un déplacement.

**60.1** Les obstacles incluent :

- ◆ Les autres unités, aussi bien ennemies qu'alliées.
- ◆ Tous les terrains.
- ◆ Les bords de la zone de jeu et toutes les zones en dehors.

**60.2** Les obstacles bloquent la ligne de vue quand une unité effectue une action Attaque à distance (☉).

**60.3** Si une unité ne chevauche pas plus d'un seul plateau de mouvement d'une unité allié durant un déplacement et n'en chevauche pas la moindre partie à la fin du déplacement, cette unité allié n'est pas considérée comme un obstacle et ne provoque pas de collision.

**Sujets connexes :** Collision, Ligne de vue, Terrain, Unité, Zone de jeu

## 61 Outil de commandement

Chaque outil de commandement est constitué d'un support dorsal et de deux cadrans : un cadran d'action et un cadran de modificateur.



Le cadran d'action détermine quelles actions une unité peut effectuer, et le cadran de modificateur fournit des options pour modifier ces actions.

**61.1** Chaque action ou modificateur est représenté sur son cadran respectif par un symbole et une posture. Chaque action comprend également une valeur d'initiative.

- ◆ L'action ou le modificateur sélectionné est indiqué par un symbole qui doit être positionné en haut de chaque cadran.

**61.2** Le support dorsal de chaque outil de commandement comporte le nom de l'unité correspondante, ainsi que sa valeur de défense et son seuil de blessure.

**Sujets connexes :** Actions, Cadran d'action, Cadran de modificateur, Modificateurs

## 62 Phase d'Activation

Durant la Phase d'Activation, les joueurs activent chacune de leurs unités, en commençant par celle ayant l'initiative la plus basse et en continuant par ordre croissant d'initiative.

**62.1** Les joueurs résolvent la Phase d'Activation en comptant à haute voix, en commençant par « un ». À chaque nombre durant le compte, le Premier joueur déclare s'il a une unité avec la valeur d'initiative correspondante au nombre. Si c'est le cas, il active une unité qui possède cette valeur d'initiative. Puis le Second joueur déclare s'il a une unité avec cette valeur d'initiative. Si c'est le cas, il active une unité qui possède cette valeur d'initiative. Ce processus continue jusqu'à ce que les deux joueurs aient activé toutes les unités possédant cette valeur d'initiative. Puis ils continuent de compter à haute voix, ne s'arrêtant que pour activer les unités appropriées.

**62.2** Si aucune action n'a été sélectionnée sur l'outil de commandement, l'unité est activée à initiative 10. Elle ne peut effectuer aucune action ni bénéficier du moindre modificateur pour cette activation.

**Sujets connexes :** Activation, Initiative

## 63 Phase de Commandement

Durant la Phase de Commandement, chaque joueur sélectionne simultanément, et secrètement, une action et un modificateur pour chacune de ses unités. Pour cela, il fait pivoter les deux cadrans de son outil de commandement jusqu'à ce que l'action et le modificateur désirés soient positionnés en haut de chaque cadran.

**63.1** Chaque joueur place son outil de commandement à côté de l'unité correspondante sur la zone de jeu de manière à ce que son adversaire ne puisse pas voir les cadrans.

- ◆ L'action et le modificateur sélectionnés par un joueur sur l'outil de commandement restent cachés de l'adversaire jusqu'à ce qu'il soit révélé quand l'unité est activée.

**63.2** La Phase de Commandement se termine quand les deux joueurs sont satisfaits des actions et modificateurs qu'ils ont sélectionnés sur chacun de leurs outils de commandement, et que chaque unité sur la zone de jeu en possède un à côté d'elle.

**Sujets connexes :** Actions, Modificateurs, Outil de commandement

## 64 Phase Finale

Durant la Phase Finale, le Premier joueur lance tous les pions dans la réserve d'énergie, puis avance le compteur de rounds de 1 et le passe à l'autre joueur. Ce joueur est désormais le Premier joueur. Le numéro sur le compteur de rounds indique le numéro du prochain round.

**Sujets connexes :** Énergie, Premier joueur, Round

## 65 Pions Identification d'unité

Les joueurs utilisent les pions Identification d'unité pour distinguer leurs unités les unes des autres.



**65.1** Si un joueur a plusieurs exemplaires du même type d'unité, il doit assigner des pions Identification d'unité à chacun d'entre eux. Si les armées des deux joueurs appartiennent à la même faction, chaque joueur doit assigner des pions Identification d'unité à chacune de ses unités.

**65.2** Les joueurs assignent des pions Identification d'unité au cours de la mise en place.

**65.3** Un pion Identification d'unité est assigné à une unité en plaçant le pion sur l'un des plateaux de mouvement et en plaçant un pion correspondant sur la carte de cette unité.

**65.4** Tous les pions Identification d'unité d'une armée doivent être de la même couleur et ne doivent pas présenter la couleur utilisée par l'armée de l'adversaire.

**Sujets connexes :** Faction, Mise en place

## 66 Pions Objectif

Voir « Cartes Objectif ».



## 67 Portée



La portée est une distance entre deux éléments sur la zone de jeu mesurée avec la règle des portées.

**67.1** La règle des portées contient des lignes qui la segmentent en cinq sections. Chaque section contient une portée représentée par un numéro.

**67.2** Les lignes qui séparent deux sections adjacentes sur la règle des portées sont traitées comme faisant partie de la section la plus proche de la base de la règle (la portée « 1 »). Par exemple, la ligne qui divise les sections « 3 » et « 4 » est traitée comme faisant partie de la section « 3 ».

**67.3** Avant de mesurer la portée entre deux éléments, un joueur doit choisir un point sur un des éléments à partir duquel mesurer, et un point sur le second élément :

- ◆ Quand il mesure la portée d'un effet qui nécessite une ligne de vue (typiquement quand il effectue une action Attaque à distance (☞)), un joueur doit utiliser les mêmes points que ceux utilisés pour déterminer la ligne de vue.
- ◆ Quand il mesure la portée d'un effet qui ne nécessite pas de ligne de vue, un joueur choisit les deux points (un sur chaque élément) les plus proches l'un de l'autre. Cela assure que la mesure détermine la portée la plus courte entre deux éléments.

**67.4** Pour mesurer la portée entre deux éléments, un joueur plaque la portée « 1 » du bout de la règle des portées contre un point de l'un des éléments, et pointe la règle vers un point situé sur le second élément. L'intersection entre la section de portée sur la règle et le second point représente la portée entre les deux éléments.

- ◆ Quand ils mesurent, les joueurs utilisent simplement le bord de la règle des portées, sa largeur n'entre pas en ligne de compte.

**67.5** Si un joueur a besoin de mesurer la portée depuis ou vers un bord de la zone de jeu ou d'une zone de déploiement, le point de mesure peut se trouver n'importe où le long de ce bord.

**67.6** Les termes suivants devraient être utilisés quand on discute de distance :

- ◆ **Au-delà** : si aucune portion du plateau de mouvement d'une unité ne se trouve dans une section spécifiée ou dans une section plus proche de la portée « 1 » de la règle des portées qu'une section spécifiée, cet élément est au-delà de la section spécifiée.
- ◆ **Dans** : si la totalité des plateaux de mouvement d'une unité est à l'intérieur d'une section spécifiée, alors cette unité est dans cette section.
- ◆ **Portée # – #** : cette portée inclut toutes les sections de portée allant d'une portée minimum spécifiée à une portée maximum spécifiée.
- ◆ **Sur** : si n'importe quelle portion du plateau de mouvement d'une unité est à l'intérieur d'une section spécifiée, cette unité est sur cette section.

**Sujets connexes :** Attaque à distance (☞), Ligne de vue, Mesure préalable

## 68 Posture

Chaque action et modificateur a une posture, laquelle est représentée par une couleur sur le symbole de l'action ou du modificateur.

**68.1** Quand un joueur sélectionne une action pendant la Phase de Commandement, l'action sélectionnée détermine la posture de son unité pour le round.

**68.2** Durant la Phase d'Activation, un joueur ne peut résoudre le modificateur sélectionné que s'il correspond à la posture de l'action sélectionnée. Si les postures ne correspondent pas, le modificateur est ignoré.

**68.3** Les modificateurs blancs représentent une posture neutre qui correspond à toutes les autres. Ainsi, un modificateur blanc peut être résolu quelle que soit la posture de l'action sélectionnée.

**Sujet connexe :** Actions, Modificateurs

## 69 Précision ☒

Précision (☒) est un symbole de dé qui permet à l'attaquant de blesser les améliorations Figurine pendant une attaque.

- 69.1 Quand on résout une attaque, pour chaque symbole Précision (☒) que l'attaquant obtient, il choisit une des améliorations Figurine du défenseur et lui assigne ce symbole Précision (☒).
- 69.2 Une amélioration Figurine peut se voir assigner plusieurs symboles Précision (☒).
- 69.3 Si le défenseur n'a pas d'amélioration Figurine, l'attaquant ne peut pas assigner de symbole précision (☒), ils sont simplement ignorés.
- 69.4 Durant les étapes « Dépensez les coups mortels » et « Dépensez les touches » d'une attaque, l'attaquant peut assigner les blessures et les dégâts aux figurines auxquelles a été assigné un symbole précision (☒), même si elles se trouvent sur des plateaux de mouvement sur lesquels on ne peut normalement assigner ni blessures ni dégâts.
- 69.5 Chaque fois qu'une blessure est subie par une figurine qui a un symbole précision (☒), un symbole précision de cette figurine est dépensé.
- 69.6 Quand une amélioration Figurine est retirée d'une unité, tous les symboles précision (☒) restants qui lui étaient assignés sont ignorés.

**Sujets connexes :** Attaque, Blessures, Dégâts

## 70 Premier joueur

Le Premier joueur est le joueur qui a le compteur de rounds.

- 70.1 Si les deux joueurs ont des effets survenant au même moment, le Premier joueur résout tous ses effets en premier.
- 70.2 Si plusieurs unités ont la même initiative, les joueurs les activent une par une à tour de rôle en commençant par le Premier joueur.
- 70.3 Durant la Phase Finale, le Premier joueur lance tous les pions Énergie dans la réserve d'énergie.

**Sujets connexes :** Énergie, Initiative, Phase Finale, Second joueur

## 71 Profil d'attaque

Chaque carte Unité a au moins un profil d'attaque. Chaque profil d'attaque contient un symbole mêlée (☒) ou un symbole à distance (☒) qui détermine le type d'attaque auquel il correspond. Chaque profil d'attaque présente également la couleur et le nombre de dés que le joueur doit lancer quand il effectue l'attaque correspondante.

**Sujets connexes :** Attaque, Attaque à distance ☒, Attaque de mêlée ☒, Unité



## 72 Ralliement ☒

Le ralliement (☒) est une action. Quand une unité effectue une action Ralliement (☒), elle retire tous ses fléaux et redresse toutes ses cartes inclinées.

- 72.1 Si une unité effectue une action Ralliement (☒), et n'a ni fléau ni carte inclinée, elle reçoit un pion Inspiration.

**Sujets connexes :** Actions, Bénédiction, Fléaux, Incliné, Redressé

## 73 Rangs

Chaque rangée horizontale de plateaux de mouvement constituant la largeur d'une unité est un rang de cette unité.

- 73.1 La rangée de plateaux de mouvement du front d'une unité est sa rangée frontale. Et la rangée de plateaux de mouvement du dos d'une unité est sa rangée arrière.

◆ Quand une unité n'est constituée que d'un seul rang, ce rang est en même temps le rang frontal et le rang arrière.

- 73.2 Un rang complet est un rang qui contient autant de plateaux de mouvement que le rang frontal de l'unité.

- 73.3 Un rang est partiel s'il contient au moins un plateau de mouvement, mais moins de plateaux de mouvement que le rang frontal.

- 73.4 Le rang frontal d'une unité n'est ni complet ni partiel.

- 73.5 Quand on détermine le nombre de rangs d'une unité, et si ces rangs sont complets ou partiels, seuls les plateaux de mouvement important ; le nombre de figurines restant sur eux n'entre pas en ligne de compte.

**Sujets connexes :** Attaque, Unité.

## 74 Rapprochement

Si deux unités sont engagées et qu'un effet retire au moins un plateau de mouvement de l'une de ces unités de façon à ce que les unités ne soient plus engagées, l'unité qui ne s'est pas vue retirer de plateau de mouvement peut effectuer un rapprochement.

- 74.1 Pour effectuer un rapprochement, une unité doit utiliser l'action Repositionnement (☒) à vitesse 1 et doit entrer en collision avec l'unité ennemie avec laquelle elle était engagée le plus récemment (l'unité a qui l'on a enlevé le ou les plateaux de mouvement). Si l'unité effectuant l'action entre en collision avec l'autre unité, la première fait face normalement, mais tous les autres effets qui sont déclenchés quand des unités entrent en collision sont ignorés.

◆ Si l'unité qui fait face n'entre pas en collision avec l'unité ennemie avec laquelle elle était le plus récemment engagée, les deux unités restent dans la même position et ne sont plus engagées. Tous les effets qui sont déclenchés quand des unités se désengagent sont ignorés.

◆ Le gabarit de déplacement droit de vitesse 1 déplace une unité sur une distance égale à la largeur d'un seul plateau de mouvement. Quand une unité effectue un rapprochement pour remplir l'espace laissé par un seul plateau de mouvement qui vient d'être retiré, cela aboutit à une collision. L'espace laissé par le plateau de mouvement retiré est identique à la distance couverte par le gabarit droit de vitesse 1 (même s'il arrive que l'on n'en ait pas l'impression car les plateaux ont été bousculés).

- 74.2 Une unité ne peut pas effectuer de rapprochement si elle est engagée avec au moins une unité ennemie.

**Sujets connexes :** Déplacement, Engagement, Ennemi, Repositionnement ☒

## 75 Redressé

Voir « Incliné ».

## 76 Reformation ☒

Reformation (☒) est une action. Quand une unité effectue une action Reformation (☒), cette unité peut être soulevée, pivotée, et placée sur la zone de jeu dans n'importe quelle direction à condition que son axe central reste au même endroit et que l'unité ne chevauche ou n'entre en contact avec aucun obstacle.

- 76.1 Quand une unité effectue une reformation, elle doit pivoter autour de son axe central sans que celui-ci ne se déplace.

- ♦ L'axe central d'une unité est déterminé en dessinant un rectangle autour des bords les plus à l'extérieur des plateaux de mouvement de l'unité, et en trouvant le centre de ce rectangle.

**76.2** Si une unité active effectue une action Reformation (⊗) alors qu'elle est engagée avec au moins une unité, l'unité active peut pivoter autour de son axe central ou de l'axe central de n'importe lequel de ses plateaux de mouvement individuel.

- ♦ Après avoir effectué une action Reformation (⊗) en étant engagée, l'unité active doit être au contact du même bord de la même unité ennemie avec laquelle elle était engagée avant d'effectuer son action Reformation (⊗).
- ♦ L'unité active ne peut pas être au contact d'une nouvelle unité ou d'un autre obstacle.

**Sujets connexes** : Actions, Collision, Engagement, Obstacles

## 77 Repositionnement (⊕)

Repositionnement (⊕) est une action. Quand une unité effectue une action Repositionnement (⊕), elle se déplace en avant, en arrière ou latéralement en utilisant le gabarit droit correspondant à la vitesse de l'action.

**77.1** Si un joueur effectue une action Repositionnement avec un modificateur Déplacement qui montre un Virage (↻) ou une Roue (↻), le joueur doit utiliser un gabarit de Déplacement virage (↻) ou roue (↻) à la place du gabarit droit.

**77.2** Une unité peut effectuer une action Repositionnement (⊕) même si elle est engagée avec une ou plusieurs unités. Un repositionnement en étant engagé peut être utilisé pour se repositionner ou se désengager.

**77.3** **Se repositionner** : pour se repositionner, l'unité qui effectue l'action Repositionnement doit rester au contact du même bord de l'unité avec laquelle elle était au contact avant d'effectuer l'action Repositionnement. L'unité active ne peut pas se retrouver au contact d'une nouvelle unité ennemie ou d'un obstacle.

- ♦ Une unité peut se repositionner en étant engagée avec plusieurs unités à condition qu'elle reste au contact des mêmes bords des mêmes unités.

**77.4** **Se désengager** : pour se désengager, l'unité doit effectuer l'action Repositionnement dans la direction directement opposée à son bord en contact pour cet engagement. Puis l'unité active reçoit un pion Paniqué.

- ♦ Une unité peut se désengager de plusieurs unités si elles sont au contact du même bord. Quand cela se produit, l'unité active reçoit un pion Paniqué pour chaque unité de laquelle elle se désengage.

**77.5** Il est possible pour une unité d'effectuer une action Repositionnement qui fonctionne comme un repositionnement vis-à-vis de certaines unités et un désengagement pour d'autres. Quand cela arrive, les règles pour « Se repositionner » s'appliquent aux unités avec lesquelles l'unité active va rester engagée, tandis que les règles pour « Se désengager » s'appliquent aux unités dont l'unité active se désengage.

**Sujets connexes** : Actions, Engagement, Modificateur Déplacement

## 78 Réserve

La réserve consiste en tous les pions, gabarits, cartes et outils qui ne sont pas actuellement utilisés.

**Sujets connexes** : Mise en place, Zone de jeu

## 79 Roue ↻

Une roue est un modificateur Déplacement qui altère le gabarit de déplacement utilisé pour effectuer une action Marche (⚡) ou Repositionnement (⊕).

**Sujets connexes** : Marche (⚡), Modificateur Déplacement, Repositionnement (⊕)

## 80 Round

Un round de jeu consiste en trois phases résolues dans l'ordre suivant : Phase de Commandement, Phase d'Activation, Phase Finale.



**80.1** Les joueurs utilisent le compteur de rounds pour garder trace du round actuel. Le numéro du round actuel est égal au nombre visible dans la fenêtre du compteur de rounds.

**80.2** Le Premier joueur augmente de 1 le compteur de rounds durant chaque phase Finale, avant que le prochain round ne commence.

**80.3** La partie est terminée à la fin du huitième round.

**Sujets connexes** : Phase d'Activation, Phase de Commandement, Phase Finale

## 81 Score

Si aucun joueur n'est éliminé au bout du huitième round, chaque joueur calcule son score afin de déterminer un vainqueur.

**81.1** Le joueur avec le score le plus haut est le vainqueur.

- ♦ Si deux joueurs ont le même score, la partie se termine sur une égalité.

**81.2** Le score d'un joueur est égal à la valeur de points totale de toutes les unités et améliorations qu'il reste dans son armée, plus les points gagnés grâce aux pions Objectif.

**81.3** Pour calculer la valeur en points de ce qu'il reste d'une armée, chaque joueur additionne la valeur en points de toutes les unités et améliorations de son armée qui n'ont pas été détruites ou défaussées durant la partie.

**81.4** Pour déterminer la valeur en points d'une unité partiellement détruite (une unité à laquelle il manque certains de ses plateaux de mouvement), un joueur doit compter le nombre de plateaux de mouvement qu'il reste dans cette unité. Puis il consulte la colonne « Coût » qui correspond au nombre de plateaux de mouvement sur le tableau des coûts au dos de la carte de cette unité. Ce « Coût » est la valeur en point de l'unité partiellement détruite.

- ♦ S'il n'existe pas d'entrée « Plateaux de mouvement » qui corresponde au nombre restant de plateaux de mouvement pour cette unité, le joueur doit se reporter à la rangée d'un coût inférieure la plus proche dans le tableau. Ce nombre est la valeur en points de l'unité partiellement détruite.

- ♦ Si un joueur doit se reporter à « zéro », son unité rapporte zéro point, bien que les améliorations puissent toujours compter dans le score.

**81.5** Pour chaque pion Objectif qu'un joueur possède, il gagne un nombre de points égal à la valeur visible dans le coin supérieur droit de la carte Objectif. Ces points sont ajoutés au score final.

**Sujets connexes** : Gagner et perdre, Pions Objectif, Unité

## 82 Second joueur

Le Second joueur est le joueur qui n'a pas le compteur de rounds.

**Sujets connexes** : Phase Finale, Premier joueur, Round

## 83 Symbole amélioration

Chaque symbole amélioration utilise le nom correspondant listé ci-dessous :

- ◆ Artéfact (🗡️)
- ◆ Champion (👑)
- ◆ Équipement (🛡️)
- ◆ Lourde (🏹)
- ◆ Héraldique (🏰)
- ◆ Musique (🎵)
- ◆ Entraînement (🏋️)
- ◆ Unique (👤)

Sujets connexes : Amélioration Figurine, Cartes Amélioration, Unité

## 84 Terrain

Un terrain est un obstacle. Durant la mise en place, les joueurs choisissent et placent dans la zone de jeu un certain nombre d'éléments de terrain qui sont déterminées par la carte Déploiement.



**84.1** Si un élément de terrain a une valeur de contenance, une unité qui vient d'entrer en collision avec lui peut choisir d'entrer dedans et l'occuper.

- ◆ Une unité ne peut entrer dans un élément de terrain que de cette façon et si elle comprend un nombre de plateaux de mouvement inférieur ou égal à la valeur de contenance du terrain. Enfin, le terrain doit être actuellement inoccupé.

**84.2** Pour entrer dans un élément de terrain, l'unité est retirée de sa position actuelle sur la zone de jeu et placée sur l'élément. Cette unité occupe dès lors ce terrain.

- ◆ Si une unité ne peut pas être placée sur le terrain ou ne peut pas physiquement être entièrement placée à l'intérieur, elle est placée à l'extérieur de la zone de jeu et on en retire une seule figurine afin de la placer sur le terrain et indiquer ainsi que l'unité l'occupe.
- ◆ Après qu'une unité a résolu tous les effets provenant de son entrée dans le terrain, son activation se termine aussitôt. Si elle a une action Bonus ou un autre effet à utiliser, ils sont annulés.

**84.3** Tant qu'elle occupe un terrain, une unité peut effectuer toutes les actions et modificateurs de la façon habituelle à l'exception des actions Marche (🏃) et Repositionnement (🔄). Si une unité effectue une action Marche (🏃) et Repositionnement (🔄) alors qu'elle occupe un terrain, elle sort immédiatement de ce terrain.

**84.4** Quand une unité sort d'un élément de terrain, cette unité est retirée de l'élément et placée sur la zone de jeu de façon à ce qu'une partie d'un des bords de l'unité soit au contact d'un des bords du terrain. Le bord en question dépend de l'action effectuée pour sortir du terrain.

- ◆ Si une unité sort d'un terrain en effectuant une action Marche (🏃), n'importe quelle partie du dos de l'unité doit être en contact avec le bord du terrain.
- ◆ Si une unité sort d'un terrain en effectuant une action Repositionnement (🔄), n'importe quelle partie du front ou d'un flanc de l'unité doit être en contact avec le bord du terrain.
- ◆ Quand une unité sort d'un élément de terrain cette unité ne peut pas chevaucher ou être au contact de n'importe quel autre obstacle.

**84.5** Si une unité ne peut pas être placée en sortant, elle ne sort pas du terrain et les actions Marche (🏃) ou Repositionnement (🔄) échouent.

**84.6** Quand on effectue une attaque à distance en occupant un élément de terrain, le point à partir duquel une unité mesure la portée et détermine sa ligne de vue peut se trouver n'importe où sur le bord de l'élément de terrain. Quand on détermine une ligne de vue, l'arc de tir de l'unité est ignoré. Ainsi, une unité peut tirer dans n'importe quelle direction.

**84.7** Quand une unité est ciblée par une attaque à distance ou un autre effet tandis qu'elle occupe un élément de terrain, l'unité qui effectue l'attaque mesure la portée et détermine sa ligne de vue vers n'importe quel point du bord de l'élément de terrain.

**84.8** Si n'importe quelle partie d'un plateau de mouvement d'une unité est au contact d'un élément de terrain qu'un ennemi occupe, le bord de cette unité qui est au contact du terrain est considéré comme étant au contact du front de l'unité ennemie.

- ◆ Une unité qui occupe un élément de terrain peut être engagée par n'importe quel nombre d'unités de cette manière en même temps.
- ◆ Quand une unité entre en collision avec un élément de terrain qu'un ennemi occupe, ces unités résolvent tous les effets de la collision comme si l'unité était entrée en collision avec l'ennemi.
- ◆ Quand une unité entre dans un élément de terrain avec lequel un ennemi est au contact, ces unités résolvent les effets d'une collision comme si l'unité était entrée en collision avec l'ennemi.
- ◆ Quand une unité sort d'un élément de terrain avec lequel l'ennemi est au contact, cela compte comme un désengagement : elle reçoit un pion Paniqué et subit les autres effets déclenchés par un désengagement.

**84.9** Chaque élément de terrain a des règles spéciales qui représentent la manière dont il affecte la bataille. Ces règles sont représentées par des mots-clefs sur la carte Terrain de chaque élément de terrain. Les mots-clefs peuvent apporter des avantages aux unités occupantes, causer des effets à celles qui entrent en collision avec un terrain, ou changer la manière dont un élément de terrain interagit avec les règles du jeu. Les mots-clefs sont les suivants :

- ◆ **Couvert X** : quand une unité qui occupe ce terrain se défend contre une attaque à distance, elle augmente sa défense de X.
- ◆ **Élevé** : quand une unité qui occupe ce terrain mesure sa ligne de vue, elle ignore les autres unités et terrains.
- ◆ **Exposé** : quand une unité détermine sa ligne de vue, elle ignore ce terrain.
- ◆ **Fortifié X** : quand une unité qui occupe ce terrain se défend contre une attaque de mêlée, elle augmente sa défense de X.
- ◆ **Mortel X** : quand une unité entre en collision avec ce terrain, elle subit X dégâts.
- ◆ **Pénible X** : quand une unité entre en collision avec ce terrain, elle reçoit X pions Paniqué.

**84.10** Chaque élément de terrain peut être Dangereux (👹) ou Défensif (🛡️). Ceci est listé sur la carte terrain, à côté des informations concernant cet élément de terrain ainsi que sur l'autre face de la tuile Terrain. Ces cartes et types sont utilisés pour déterminer quel terrain employer durant la mise en place.

Sujets connexes : Carte Déploiement, Collision, Mise en place, Obstacle

## 85 Test de moral

Les attaques et d'autres effets peuvent forcer une unité à subir un test de moral.

- 85.1** Quand une unité subit un test de moral, son adversaire pioche dans le paquet moral un nombre de cartes égal à la sévérité spécifiée dans l'effet qui a causé le test. Puis il choisit une des cartes piochées et en résout les effets.
- 85.2** Durant une attaque, la sévérité d'un test de moral est égale au nombre de symboles moral (☉) et de pions Paniqué dépensés.
- ◆ Les pions Paniqué sont dépensés avant que les cartes ne soient tirées.
- 85.3** Seules les cartes Moral montrant un nombre de symbole moral inférieur ou égal à la sévérité du test de moral peuvent être résolues.
- 85.4** Il existe trois types de cartes Moral : Doute, Peur, et Confusion.
- ◆ Un type de carte Moral n'a aucun effet inhérent. Cependant, certains effets peuvent s'y référer.
- 85.5** Dans le texte des cartes Moral, « L'unité » se rapporte à l'unité qui subit le test, tandis que « vous » se rapporte à l'adversaire de cette unité.
- 85.6** Après avoir résolu un test de moral, toutes les cartes piochées sont défaussées.

**Sujets connexes :** Défausser, Moral (☉)

## 86 Timing

Chaque effet de jeu a un moment précis durant lequel il peut être résolu. Ce moment est généralement spécifié par l'effet, bien que certains effets utilisent les règles de « timing » plus spécifiques décrites dans cette section.

- 86.1** Un effet qui change le nombre de dés d'une réserve d'attaque est résolu durant l'étape « Lancez les dés » d'une attaque.
- 86.2** Un effet qui modifie les dés ou ajoute des symboles à la réserve d'attaque est résolu durant l'étape « Modifiez les dés » d'une attaque.
- 86.3** Les effets de boost (↗) sont des effets qui peuvent être résolus durant l'étape « Dépensez les boost » d'une attaque.
- 86.4** Une capacité de compétence (☞) peut être résolue une fois quand une unité effectue une action Compétence (☞).
- 86.5** Un effet « Quand » advient au moment où l'événement spécifié arrive et ne peut plus se produire pour cette occurrence de l'événement.
- 86.6** Un effet « Tant que », « En attaque » ou « En défense » est un effet qui dure pour la durée entière de l'événement spécifié.
- 86.7** Un effet « Avant » advient immédiatement avant l'événement spécifié et ne peut plus se produire pour cette occurrence de l'événement.
- 86.8** Un effet « Après » advient immédiatement après l'événement spécifié et ne peut plus se produire pour cette occurrence de l'événement.
- 86.9** Si deux (ou plus) effets d'un joueur ont le même timing, ce joueur peut les résoudre dans n'importe quel ordre.
- 86.10** Si les deux joueurs ont des effets avec le même timing, le Premier joueur résout ses effets en premier.



- 86.11** Résoudre l'effet d'une carte Amélioration est optionnel, sauf s'il en est spécifié autrement.

**Sujets connexes :** Attaques, Capacités, Premier joueur, Modifier les dés

## 87 Touche ✨

Une touche (✨) est un symbole de dé qui permet à l'attaquant d'infliger des dégâts durant une attaque.

- 87.1** Pour chaque symbole (✨), que l'attaquant dépense durant une attaque, le défenseur subit une quantité de dégâts égale à la menace de l'attaquant.

**Sujets connexes :** Attaque, Dégâts

## 88 Unité

Une unité consiste en un, ou plusieurs plateaux de mouvement connectés, les figurines insérées sur ces plateaux, un outil de commandement, et une carte Unité. Tout le matériel d'une unité doit correspondre au type de cette unité.

- 88.1** Chaque unité a un symbole de type d'unité dans le coin inférieur gauche de sa carte Unité. Ce symbole indique le type de l'unité et est utilisé pour déterminer de quel type de plateau de mouvement il faut se servir. Il existe trois types d'unité : infanterie (♁), cavalerie (♂) et siège (♁).

- 88.2** Les bords les plus à l'extérieur des plateaux de mouvement connectés d'une unité sont les bords de cette unité.

- ◆ Toutes les figurines dans une unité doivent faire face à la même direction. Le bord auquel les figurines font face est le front. Le bord opposé est le dos, et les deux autres bords sont les flancs.

- 88.3** Les poses de certaines figurines peuvent s'étendre au-delà du plateau de mouvement d'une unité. Pour cette raison, les figurines n'affectent pas les règles de portée, de ligne de vue et de déplacement.

**Sujets connexes :** Activation, Déplacement, Ligne de vue, Portée

## 89 Virage ↗

Un virage est un modificateur Déplacement qui altère le gabarit de déplacement qu'une unité utilise habituellement pour effectuer une action Marche (♁) ou Repositionnement (♁).

**Sujets connexes :** Marche (♁), Modificateur Déplacement, Repositionnement (♁)

## 90 Vitesse

Vitesse est une valeur visible sur toutes les actions Marche (♁) et Repositionnement (♁). Elle détermine quel gabarit de déplacement une unité utilise pour effectuer son déplacement.

- 90.1** La vitesse peut être augmentée ou diminuée par les modificateurs et d'autres effets.
- 90.2** Si la vitesse d'une action est réduite à zéro ou moins, le déplacement est annulé et l'unité reste stationnaire.
- 90.3** Si la vitesse d'une action est augmentée au-delà de la plus grande valeur imprimée sur les gabarits de déplacement du type correspondant, l'unité utilise le gabarit le plus grand du type correct à la place.

**Sujets connexes :** Déplacement, Marche (♁), Repositionnement (♁)

## 91 Zone de déploiement

La zone de déploiement d'un joueur est la portion de la zone de jeu dans laquelle il est autorisé à placer ses unités au début de la partie.

**91.1** Les zones de déploiement sont spécifiées par la carte Déploiement choisie durant l'étape « Choisissez les cartes Déploiement et Objectif » de la mise en place.

- ◆ Après avoir choisi la carte Déploiement, les joueurs marquent les Zones de Déploiement en plaçant les marqueurs de déploiement à chaque coin de la zone de déploiement à l'intérieur de la zone de jeu.

**91.2** Chaque joueur doit déployer chacune de ses unités à l'intérieur de la zone de déploiement qui correspond à sa zone colorée (rouge ou bleue).

- ◆ Chaque unité doit être intégralement déployée dans une zone de déploiement valide.

## Règles optionnelles

Avant de commencer une partie, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour utiliser une ou plusieurs des règles optionnelles suivantes :

### Jeu en équipe

**Runewars : le Jeu de Figurines** est conçu pour deux joueurs, mais on peut en profiter en étant plus nombreux. Pour jouer avec un plus grand groupe de joueurs, divisez-le en deux équipes aussi égales que possibles.

En utilisant les règles de construction d'armée présentées page 3 de ce guide, chaque équipe construit une seule armée avec la même valeur en points, sans prendre en compte le nombre de joueurs dans cette équipe. Chaque joueur prend le contrôle exclusif d'une ou plusieurs unités parmi celles de son équipe et prend toutes les décisions pour cette unité, ce qui comprend régler l'outil de commandement, effectuer les actions, dépenser les bénédictions etc. Les capacités qui affectent les unités alliées affectent toutes les unités de l'équipe, indépendamment de qui est son propriétaire.

Les joueurs gagnent ou perdent ensemble en tant qu'équipe. Il est possible que toutes les unités d'un joueur soient détruites, mais que son équipe gagne tout de même en détruisant toutes les unités de l'équipe ennemie ou en ayant le plus haut score à la fin de la partie.

Durant la partie, les joueurs peuvent discuter et préparer des stratégies ensemble, mais doivent le faire en public (c'est-à-dire que leurs adversaires peuvent les entendre et comprendre leur discussion). Tous les joueurs d'une même équipe peuvent voir les sélections sur les outils de commandement de leurs partenaires.

- ◆ Si une unité ne peut pas tenir entièrement dans une zone de déploiement, l'unité doit être déployée de manière à ce que son dos soit au contact du bord de 180 cm de la zone de jeu qui se trouve à l'intérieur de la zone de déploiement.
- ◆ Si une unité ne peut pas être déployée, elle est détruite.

**Sujets connexes :** Cartes Déploiement, Zone de jeu

## 92 Zone de jeu

La zone de jeu est une zone définie de surface plane sur laquelle sont placés les unités, les terrains, et le reste du matériel de jeu.

La zone de jeu recommandée pour une partie utilisant seulement la boîte de base est de 90 cm x 90 cm. Pour une partie à 200 points elle est de 90 cm x 180 cm.

**92.1** Les bords de la zone de jeu et tout ce qui se trouve à l'extérieur sont traités comme des obstacles.

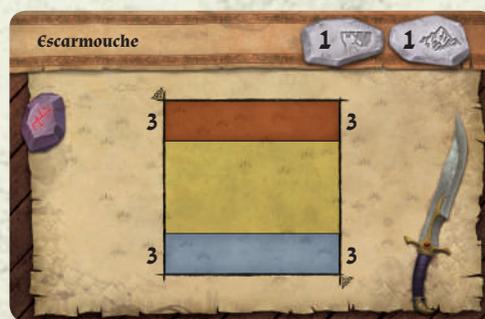
**Sujets connexes :** Mise en place, Obstacles

## Escarmouche

Si les joueurs cherchent une alternative plus rapide à une véritable bataille de **Runewars : le Jeu de Figurines**, ils peuvent jouer une bataille d'escarmouche. Une telle bataille est plus rapide et mobile, les personnages sont plus importants et chaque touche peut être le tournant du combat.

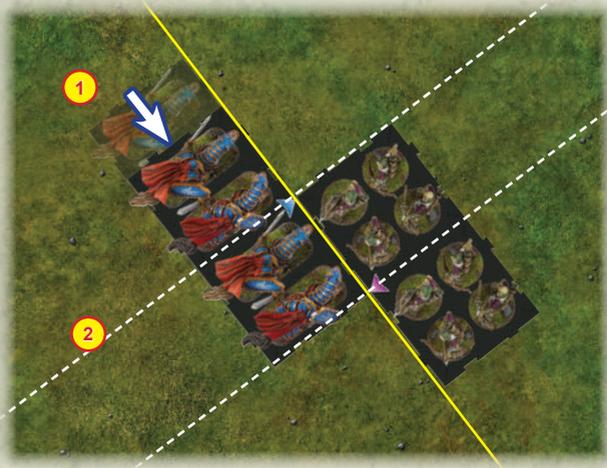
Pour jouer une escarmouche, les joueurs créent des armées avec une valeur totale de 100 points en suivant les règles de construction d'armée de la page 3 de ce guide. Puis ils doivent suivre les règles normales pour la mise en place et jouer avec les exceptions suivantes :

Au moment du choix des cartes Objectif et Déploiement, réduisez de moitié la valeur en points de la carte Objectif (arrondir au supérieur), et remplacez toutes les cartes de Déploiement par l'image suivante :



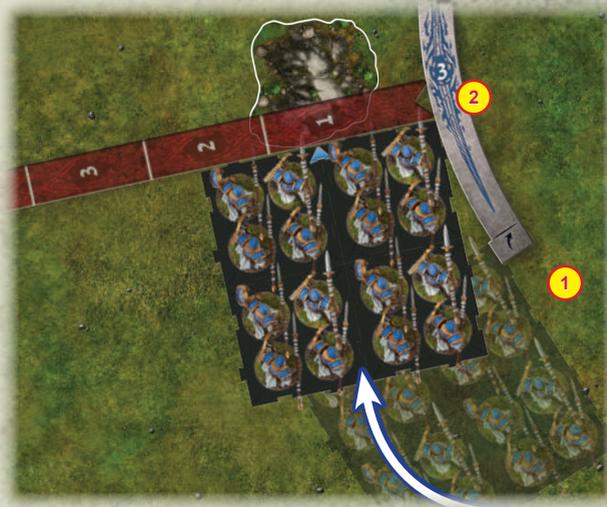
## Schémas

### Aligner les plateaux de mouvement



1. La Cavalerie Assermentée entre en collision avec les Archers Réanimés et glisse le long du bord en contact pour faire face.
2. La Cavalerie Assermentée s'arrête quand la jointure entre ses deux plateaux de mouvement est alignée avec le flanc des Archers Réanimés. Les unités sont alignées.

### Alignement de la règle des portées



1. Les Piquiers entrent en collision avec un affleurement rocheux en effectuant une marche (♣).
2. Pour s'assurer que le front des Piquiers est perpendiculaire au gabarit de déplacement, les joueurs placent la règle des portées contre le gabarit de déplacement, et alignent le front des Piquiers avec la règle des portées.

### Rapprochement



1. Un plateau de mouvement des Réanimés a été retiré, et de ce fait la Cavalerie Assermentée n'est plus engagée.
2. La Cavalerie Assermentée se rapproche en effectuant un repositionnement (♣) à vitesse 1 pour combler l'espace laissé par le plateau de mouvement retiré.

### Reformation en étant engagé



1. La Cavalerie Assermentée est débordée par les Archers Réanimés et effectue une reformation (♣).
2. La Cavalerie Assermentée pivote autour de l'axe central de son plateau de mouvement de droite afin que son front soit maintenant au contact avec les Archers Réanimés.

## Index

Cet index se réfère à des numéros de paragraphes plutôt qu'à des numéros de pages. Les numéros listés après chaque entrée correspondent aux numéros des paragraphes du glossaire. Les informations importantes concernant une entrée peuvent être trouvées dans le paragraphe qui partage ce numéro ou dans un des points importants suivant ce paragraphe (ceux précédés d'une puce).

- A**  
 Action Bonus, 2.0  
 Action annulée, 2.2  
 Effectuer, 3.3  
 Actions, 1.0  
 Activation, 3.0  
 Attaque à distance, 10.0  
 Attaque de mêlée, 11.0  
 Compétence, 27.0  
 Marche, 50.0  
 Non sélectionnée, 62.2  
 Posture, 68.0  
 Ralliement, 72.0  
 Reformation, 76.0  
 Repositionnement, 77.0  
 Sélectionner, 1.2  
 Symbole, 1.1–1.3  
 Activation, 3.0  
 Effectuer une action, 3.2  
 Effectuer une action bonus, 3.3  
 Faire face, 3.6  
 Révéler l'outil de commandement, 3.1  
 Ajouter  
 Dés, 56.2  
 Symboles, 56.4  
 Aligné, 44.1  
 Schéma, cf. page 22  
 Allié, 5.0  
 Amélioration Figurine, 6.0  
 Assigner les dégâts, 6.4  
 Défense, 33.3, 33.4  
 Destruction, 6.7  
 Équiper, 6.3  
 Précision, 69.1  
 Silhouette, 6.1  
 Annulé, 7.0  
 Action bonus, 2.2  
 Après, 86.8  
 Arc de tir, 8.0  
 Ligne de vue, 8.3  
 Lignes, 8.2  
 Plateaux de mouvement, 8.1  
 Artefact, 83.0  
 Assigner  
 Blessures, 14.1  
 Dégâts damage, 38.1  
 Précision, 9.7  
 Assommé, 45.1  
 Attaquant, 9.12  
 Attaque, 9.0  
 Assigner les précisions, 9.7  
 Choisir un profil d'attaque, 9.1  
 Choisir une cible, 9.2  
 Dépenser des boost, 9.6  
 Dépenser des coups mortels, 9.8  
 Dépenser des touches, 9.9  
 Lancer les dés, 9.3  
 Modifier les dés, 9.5  
 Profil d'attaque, 71.0  
 Reconfigurer, 9.10  
 Relance des rangs supplémentaires, 9.4  
 Résoudre le moral, 9.11  
 Attaque à distance, 10.0  
 Capacités, 19.2  
 En étant engagé, 10.2  
 Menace, 51.2  
 Profil d'attaque, 71.0  
 Attaque de mêlée, 11.0  
 Capacités, 19.1  
 Charge, 23.3  
 Menace, 51.1  
 Profil d'attaque, 71.0  
 Au-delà (portée), 67.6  
 Augmentation, 12.0  
 Avant, 86.7  
 Axe central, 76.1
- B**  
 Bénédiction, 13.0  
 Blessures, 14.0  
 Coup mortel, 29.1  
 Figurine retirée, 14.3  
 Pions, 14.4  
 Plateaux de mouvement détruits, 14.6  
 Seuil, 14.2, 14.3  
 subir, 14.1  
 Boost, 15.0  
 Attaque à distance, 15.3  
 Attaque de mêlée, 15.3  
 Boost « + », 15.2  
 Capacités, 19.3  
 Dépenser, 9.6  
 Bord au contact, 41.3  
 Brutal, 58.1
- C**  
 Cadran d'action, 61.0  
 Cadran de modificateur, 61.0  
 Capacités, 19.0  
 Boost, 15.0  
 Symbole à distance, 19.2  
 Symbole compétence, 19.4  
 Symbole mêlée, 19.1  
 Cartes  
 Cartes Amélioration, 20.0  
 Cartes Déploiement, 21.0  
 Cartes Moral, 85.0  
 Cartes Objectif, 22.0  
 Cartes Unité, 88.0  
 Cartes Amélioration, 20.0  
 Défausser, 31.1  
 Équiper, 20.1, 20.2  
 Faction, 20.7  
 Redresser, 20.5  
 Symboles, 83.0  
 Type d'unité, 20.6  
 Cartes Objectif, 22.0  
 Choisir, 22.1  
 Durant la partie, 22.2  
 Fin de partie, 22.2  
 Gagner un pion Objectif, 22.3  
 Mise en place, 22.2  
 Points, 22.4  
 Champion, 83.0  
 Changer les dés, 56.4  
 Charge, 23.0  
 Attaque de mêlée, 23.3  
 Entrer en collision avec l'ennemi, 23.1  
 Lors d'une charge, 23.4  
 Pas de collision, 23.2  
 Chevauchement, 25.0  
 Collision, 25.1  
 Gabarit, 25.3  
 Reformation, 25.2  
 Collision 26.0  
 Avec l'ennemi, 26.1  
 Avec le terrain, 84.1  
 Durant une charge, 23.1–23.3  
 Faire Face, 44.2–44.5  
 Compétence, 27.0  
 Capacités, 19.4  
 Confusion, 85.4  
 Connecteur  
 Collision, 35.3  
 Ligne de vue, 49.1  
 Construction d'armée, cf. page 3  
 Coup mortel, 29.0  
 Assigner, 29.2  
 Dépenser, 9.8  
 Couvert, 84.9
- D**  
 Dans (portée), 67.6  
 Débordement, 30.0  
 Bords, 30.1  
 Flancs partagés, 30.2  
 Défausser, 31.0  
 Cartes Amélioration, 31.1  
 Cartes Moral, 31.2  
 Pions, 31.3  
 Défendre, 32.0  
 Amélioration Figurine, 32.2  
 Durée, 32.1  
 Défense, 33.0  
 Amélioration Figurine, 33.3–33.4  
 Dégâts, 38.1  
 Modificateur, 33.2  
 Défenseur, 9.12  
 Dégâts, 38.0  
 Assigner, 38.1–38.6  
 Blessures, 38.1  
 Dégâts restants, 38.6  
 Précision, 38.5  
 Touche, 87.1  
 Dépenser, 34.0  
 Symboles des dés, 34.1, 34.2  
 Déplacement, 35.0  
 Collision, 35.3  
 Direction, 35.4  
 Gabarit, 35.1–35.2  
 Mesure préalable, 52.2  
 Modificateurs, 55.0  
 Vitesse, 90.0  
 Déploiement, 21.0  
 Cartes, 21.0  
 Terrain, 21.2  
 Unités déployées, 91.2  
 Zone, 91.0  
 Désengager, 77.4  
 Pendant le repositionnement, 77.5  
 Détruit, 37.0  
 Cartes Amélioration, 37.2  
 Unité, 37.1  
 Doute, 85.4
- E**  
 Effectuer une action, 3.2  
 Effet alternatif, 13.3  
 Dépenser, 34.0  
 Élevé, 84.9  
 Élimination, 39.0  
 Gagner, 39.1  
 En arrière (déplacement), 35.4  
 En attaque, 86.6  
 En défense, 86.6  
 Énergie, 40.0  
 Instable, 33.5  
 Lancer, 40.1–40.2  
 Naturelle, 33.5  
 Réserve, 40.3  
 Runes, 40.5–40.6  
 Stable, 33.5  
 Engagement, 41.0  
 Alliés, 41.2  
 Attaque à distance, 10.2  
 Bord au contact, 41.3  
 Désengagé, 41.5  
 Marche, 50.2  
 Rapprochement, 41.4  
 Reformation, 76.2  
 Terrain, 84.7  
 Unités multiples, 41.1  
 Enlever  
 Dés, 56.2  
 Symbole, 56.4  
 Ennemi, 42.0  
 Entrer dans un terrain, 84.1–84.2  
 Entraînement, 83.0  
 Équipement, 83.0  
 Équiper, 20.1  
 Amélioration figurine, 6.1  
 Escarmouche, cf. page 21  
 Exposé, 84.9
- F**  
 Faction, 43.0  
 Faire face, 44.0  
 Collisions multiples, 44.4  
 Durant une collision, 44.5  
 En arrière, 44.3  
 En s'activant, 3.6  
 Entrer en collision avec un coin, 44.2  
 Sur les côtés, 44.3  
 Fléaux, 45.0  
 Dépenser, 34.0  
 Effet alternatif, 13.3  
 Ralliement, 72.0  
 Fortifié, 84.9
- G**  
 Gabarit, 35.1–35.3  
 Gagner, 46.0  
 Élimination, 39.1  
 Score, 46.2, 46.3
- H**  
 Héraldique, 83.0
- I**  
 Immobilisé, 45.1  
 Impact, 58.2  
 Incliner, 47.0  
 Capacités, 19.6  
 Cartes ciblées, 47.5  
 Ralliement, 47.3  
 Inébranlable, 58.6  
 Inefficace, 45.1  
 Initiative, 48.0  
 Activation, 48.3  
 Déclarer, 62.1  
 Déterminer, 48.1, 48.2  
 Même valeur, 48.4  
 Premier joueur, 70.2  
 Inspiration, 13.1  
 Ralliement, 72.1
- J**  
 Jeu en équipe, cf. page 21
- L**  
 Lancer, 40.1, 40.2  
 Ligne de vue, 49.0  
 Arc de tir, 8.3  
 Déterminer, 49.1  
 Obstacles, 60.2  
 Terrain, 84.6, 84.7  
 Lors d'une charge, 23.4  
 Lourde, 83.0
- M**  
 Marche, 50.0  
 En étant engagé, 50.2  
 Modificateur, 50.1  
 Menace, 51.0  
 Attaque à distance, 51.2  
 Attaque de mêlée, 51.1  
 Touche, 51.3  
 Mesure préalable, 52.0  
 Déplacement, 35.2  
 Portée, 52.1  
 Mesurer, 67.3–67.6  
 Mise en place, cf. page 4  
 Modificateurs, 54.0  
 Actions bonus, 2.0  
 Augmentation, 12.0  
 Charge, 23.0  
 Charge virante, 24.0  
 Défendre, 32.0  
 Posture, 68.0  
 Roue, 79.0  
 Sélectionner, 54.2  
 Virage, 89.0  
 Vitesse, 90.2  
 Modifier les dés, 56.0  
 Ajouter des dés, 56.2  
 Ajouter des symboles, 56.4  
 Changer des dés, 56.4  
 Enlever des dés, 56.2  
 Enlever des symboles, 56.4  
 Étape de l'attaque, 9.5  
 Moral, 57.0  
 Attaques à distance, 10.3  
 Cartes, 85.3–85.5  
 Résoudre, 9.11  
 Sévérité, 85.1  
 Test, 85.0  
 Types, 85.4  
 Unités alliées, 10.3  
 Mortel, 84.9  
 Mots-clefs, 58.0  
 Brutal, 58.1  
 Impact, 58.2  
 Inébranlable, 58.6  
 Occurrences multiples, 58.7–58.8  
 Précis, 58.3  
 Régénération, 58.4  
 Résistant, 58.5  
 Terrain, 84.9  
 Musique, 83.0
- O**  
 Obstacle, 60.0  
 Collision, 35.3  
 Ligne de vue, 60.2  
 Unités alliées, 60.3  
 Occuper, 84.2, 84.3  
 Outil de commandement, 61.0  
 Cadran d'action, 61.1  
 Cadran de modificateur, 61.1  
 Placer, 63.1  
 Révéler, 3.1  
 Support dorsal, 61.2
- P**  
 Paniqué, 45.1  
 Charge, 23.2  
 Collision, 26.1  
 Pénible, 84.9  
 Perdre, 46.0  
 Peur, 85.4  
 Phase d'Activation, 62.0  
 Ordre d'activation, 62.1  
 Phase de Commandement, 63.0  
 Fin, 63.2  
 Placer l'outil de commandement, 63.1  
 Phase Finale, 64.0  
 Pions Bénédiction, 13.0  
 Pions Blessure 14.0  
 Pions Fléau, 45.0  
 Pions Identification d'unité, 65.0  
 Assigner, 65.1–65.3  
 Couleur, 65.4  
 Pions Objectif, 22.3  
 Pivoter, 76.1–76.2  
 Plateaux de mouvement, 88.0  
 Bords, 88.2  
 Détruit, 37.0

- Engagement, 41.0  
Portée, 67.0  
Au-delà, 67.6  
Dans, 67.6  
Mesure, 67.3–67.5  
Mesure préalable, 52.1  
Sections, 67.1–67.2  
Sur, 67.6  
Posture, 68.0  
Blanc, 68.3  
Modificateurs, 68.2  
Sélectionner, 68.1  
Précis, 58.3  
Précision, 69.0  
Assigner, 9.7  
Dégâts, 69.4  
Premier joueur, 70.0  
Compteur de rounds, 80.2  
Initiative, 70.2  
Relancer l'énergie, 70.3  
Simultané, 70.1
- Q**  
Quand, 86.5
- R**  
Ralliement, 72.0  
Inspiration, 72.1  
Rangs, 73.0  
Arrière, 73.1  
Assigner les dégâts, 38.3  
Complet, 73.2  
Frontal, 73.1  
Partiel, 73.3  
Relance, 9.4  
Rapprochement, 74.0  
Déclencher, 41.4  
Engagement multiple, 74.2  
Résoudre, 74.1  
Schéma, cf. page 22  
Redresser, 47.2  
Ralliement, 72.0  
Reformation, 76.0  
En étant engagé, 76.2  
Axe central, 76.1–76.2  
Régénération, 58.4  
Règle des portées  
Aide au positionnement, 35.3  
Faire face, 44.2  
Portée, 67.0  
Règle, 67.1  
Schéma de positionnement, cf. page 22  
Repositionnement, 77.0  
Désengager, 77.4  
En étant engagé, 77.2  
Modificateur, 77.1  
Rapprochement, 74.1  
Repositionner, 77.3  
Réserve, 78.0  
Résistant, 58.5  
Retirer des figurines, 14.3  
Roue, 79.0  
Round, 80.0  
Compteur, 80.2  
Fin de partie, 80.3  
Numéro, 80.1  
Runes, 40.5–40.6  
Runes actives, 40.4

- S**  
Score, 81.0  
Calcul, 81.2–81.5  
Égalité, 46.3  
Gagner, 81.1  
Objectifs, 22.2–22.4  
Pions Objectif, 81.5  
Unités partiellement détruites, 81.4  
Se repositionner, 77.3  
En se désengageant, 77.5  
Second joueur, 82.0  
Sections (porté), 67.1  
Seuil de blessure, 14.2  
Amélioration figurine, 6.4  
Sévérité, 85.1–85.3  
Sortir d'un Terrain, 84.3–84.5  
Sur (portée), 67.6  
Sur les côtés (déplacement), 35.4  
Symboles  
Boost, 15.0  
Coup mortel, 29.0  
Dépenser, 34.0  
Moral, 57.0  
Précision, 69.0  
Touche, 87.0

- T**  
Tableau des coûts Améliorations, 20.0  
Score, 81.4  
Tant que, 86.6  
Terrain, 84.0  
Attaque à distance, 84.6, 84.7  
Couvert, 84.9  
Dangereux, 84.10  
Défensif, 84.10  
Élevé, 84.9  
Engagement, 84.8  
Entrer, 84.1  
Exposé, 84.9  
Fortifié, 84.9  
Mortel, 84.9  
Mots-clefs, 84.9  
Obstacles, 60.1  
Occuper, 84.1–84.8  
Pénible, 84.9  
Sortir, 84.3–84.5  
Timing, 86.0  
Après, 86.8  
Avant, 86.7  
Boost, 86.3  
Changer le nombre de dés, 86.1  
Compétence, 86.4  
En attaque, 86.6  
En défense, 86.6  
Limite d'unité unique, 59.2  
Même timing, 86.9, 86.10  
Modifier les symboles, 86.2  
Tant que, 86.6  
Quand, 86.5  
Touches, 87.0  
Dégâts, 87.1  
Dépenser, 9.9  
Menace, 51.3
- U**  
Unique, 59.0  
Améliorations, 83.0  
Unités, 88.0  
Alliées, 5.1  
Bords, 88.2  
Déploiement, 91.2  
Détruites, 37.1  
Obstacles, 60.1  
Pions Identification d'unité, 65.1  
Type, 88.1
- V**  
Vers l'avant, 35.4  
Virage, 89.0  
Charge virante, 24.0  
Vitesse, 90.0  
Augmentation au-delà du maximum, 90.3  
Changement, 90.1  
Modificateur Déplacement, 55.2  
Zéro, 90.2  
Vous, 20.4
- Z**  
Zone de jeu, 92.0  
Bords, 60.1

## Crédits

**Conception du Jeu :** Andrew Fischer

**Développements additionnels :** Frank Brooks et Alex Davy, avec Katie Berger et Andrew Wyshock

**Producteur :** Michael Gernes

**Conception graphique :** Chris Beck, Evan Simonet et Michael Silsby

**Responsable conception graphique :** Brian Schomburg

**Écriture additionnelle et schémas :** John Shaffer

**Écriture technique et édition :** Adam Baker

**Relecture :** David Hansen et Molly Glover

**Développeur principal du Guide du Monde de Runebound :** Katrina Ostrander

**Écriture et développements additionnels du Guide du Monde de Runebound :** Craig Gallant, Michael Gernes, Christian T. Petersen, Ian Price et Sam Stewart

**Édition et relecture du Guide du Monde de Runebound :** Christine Crabb, Molly Glover, Andrew Navaro et Katrina Ostrander

**Univers de Runebound créé par :** Christian T. Petersen et Darrell Hardy

**Équipe histoire de Runebound :** Daniel Lovat Clark, Kara Centell-Dunk, Nathan Hajek, et Katrina Ostrander

**Responsable de l'équipe histoire de Runebound :** Andrew Navaro

**Illustration de couverture :** Jordan Kerbow et Taylor Ingvarsson

**Illustrations intérieures :** Jared Blando, Alberto Bontempi, Yoann Boissonnet, Dimitry Burmak, Anna Christenson, Dinodrawing, Carolina Eade, Nicholas Gregory, Johan Grenier, Jordan Kerbow, Sam Lamont, David Nash, Dan Scott, Stephen Somers, et Wibben

**Direction artistique :** Taylor Ingvarsson

**Responsable direction artistique :** Andy Christensen

**Sculpture des figurines :** Gary Storkamp, Niklas Norman, David Ferreira, Bexley Andrajack et Robert Brantseg

**Responsable jeux de figurines :** John Shaffer

**Peinture des figurines :** John Shaffer, Tim Flanders et Bexley Andrajack

**Responsable sculpture :** John Franz-Wichlacz

**Photographie :** Ryan Thompson

**Coordinateur projet :** Mark Larson

**Coordination de la production :** Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren et Johanna Whiting

**Responsables de la production :** Megan Duehn et Jason Beaudoin

**Producteur exécutif :** Michael Hurley

**Designer exécutif :** Corey Konieczka

**Directeur créatif :** Andrew Navaro

**Éditeur :** Christian T. Petersen

**Traduction :** Pierrick Garry

**Relecture :** Marc Boualam, Gregory Penne, Dadajef

**Responsable Éditorial :** Stéphane Bogard

*Remerciements spéciaux à Ben Bottorf, Boyd Bottorf, Katie Berger, Sam McGrath, Y. Paul Sussman, et Andrew Wyshock*

**Testeurs :** Heath Addis, T.J. Allred, Daniel Auvil, Adam Baker, Christine Berger, Katie Berger, Jeff Bibbs, Boyd Bottorff, Benjamin Bottorff, Max Brooke, Frank Brooks, Kevin Bruins, Federico Castelo, Vanina Castelo, Alex Davy, Charles Denison, Eric Donovan, Pablo Espinosa, Gina Evans, Robert Evans, Petra Exnarova, Tim Flanders, Dwight Gawehn, Mike Gerold, David Green, Candice Green, Joe Grim, Nicholas Hanning, Justin Hoeger, Tim Huckelbery, Steven Isaacs, Evan Johnson, Nathan Karpinski, Keesjan Kleef, Brendon Lam, Federico Martinez, Pim Mauve, Sam McGrath, Spencer Palmer, Taylor Palmer, Tom Parry, Mich Pearson, Al Peffers, Jake Rudquist, Matthew Rudquist, John Shaffer, Sam Stewart, Y Paul Sussman, Eteri Svanidze, Stephen Thackston, Nikki Valens, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, Jeff Welder, Chris Weyer, et Andrew Wyshock

© 2016 Fantasy Flight Games. Runewars et Fantasy Flight Supply sont ™ de Fantasy Flight Games. Runebound, Fantasy Flight Games et le logo FFG sont © de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodée, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaro, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.