

RUNEWARS

LE JEU DE FIGURINES



LIVRET D'APPRENTISSAGE



Introduction

Quelque chose s'agite dans les ténèbres. Pendant longtemps la treizième baronnie est restée assoupie, mais chaque jour désormais, un nouveau village disparaît dans les brumes. Tard dans la nuit, au loin, on entend de longs cris par-delà les collines. Il arrive. Et ses légions vont engloutir chaque village ou cité libre qu'elles atteindront. Seuls les plus braves de Daqan peuvent se dresser contre cette vague qui approche.

Utiliser ce Livret d'Apprentissage

Ce livret est conçu pour apprendre aux nouveaux joueurs comment jouer à **Runewars : le Jeu de Figurines**. Afin de rendre leur première partie plus simple, il fait abstraction de certaines exceptions aux règles et interactions entre cartes. Le Guide de Référence contient les règles complètes du jeu et aborde toutes les exceptions spéciales qui ne sont pas présentées ici. Il doit être consulté dès qu'une question se pose au cours d'une partie.

Aperçu du jeu

Dans **Runewars : le Jeu de Figurines** chaque joueur dirige une armée de soldats et de créatures fantastiques lors de batailles épiques dans le monde de Terrinoth. Durant la partie, les troupes vont manœuvrer au travers de terrains dangereux, s'affronter au cours de mêlées brutales, utiliser de redoutables sortilèges et bien plus encore ; le tout dans le but de défaire l'ennemi et d'apporter la victoire à leur faction.

Apprentissage

Pour leur première partie de **Runewars : le Jeu de Figurines**, les joueurs sont encouragés à entreprendre une bataille d'initiation. Cela permettra aux débutants d'apprendre les règles fondamentales du jeu au prix d'une courte mise en place et d'une partie rapide.

Avant que les joueurs ne débutent la bataille d'initiation, ils doivent lire les règles de base présentées pages 4 à 14 de ce livret. Pour commencer, mettez la partie en place en suivant les instructions de la page 4 « Mise en place de la bataille d'initiation ».

Une fois que les joueurs ont terminé cette première partie et ont compris les règles essentielles, ils peuvent entreprendre la construction de leurs propres armées et prendre en compte les « Règles avancées » de la page 15.

Matériel



Unités des Seigneurs Daqan* (16 figurines de Piquiers, 4 figurines de Cavalerie Assermentée, 1 figurine de Golem de Runes, 1 figurine de Kari Traquesprit, 8 plateaux de mouvement, 1 piédestal de personnage)



Unités de Waiqar l'Immortel* (16 figurines de Réanimés, 8 figurines d'Archers Réanimés, 1 figurine de Lancier sur Charognard, 1 figurine d'Arduus Ix'Erebus, 8 plateaux de mouvement, 1 piédestal de personnage)



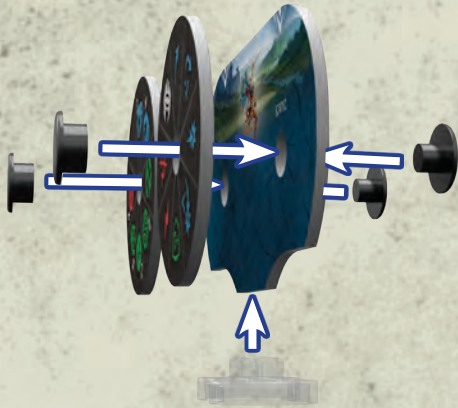
1 Guide du Monde



1 Guide de Référence

* Les figurines de **Runewars : le Jeu de Figurines** doivent être assemblées. Les instructions d'assemblage de toutes les figurines contenues dans cette boîte se trouvent page 19.

Assemblage des outils de commandement



Avant de jouer, assemblez chaque outil de commandement comme indiqué. Chaque cadran possède un code qui correspond à un autre code sur un support dorsal. Utilisez les connecteurs en plastique pour fixer chaque cadran sur le support dorsal correspondant. Les symboles imprimés sur les cadrans doivent être visibles. Puis insérez chaque outil de commandement sur un support plastique.



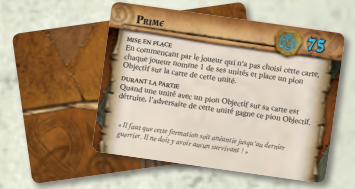
8 Cartes Unité



4 Cartes Terrain



6 Cartes Déploiement



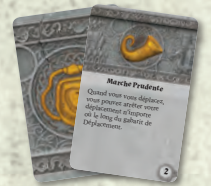
6 Cartes Objectif



4 Cartes Référence



30 Cartes Moral



18 Cartes Amélioration



8 Outils de commandement
(8 supports dorsaux, 16 cadrans,
16 paires de connecteur en
plastique, 8 supports en plastique)



9 Gabarits de déplacement



4 Marqueurs de
déploiement



8 Pions
Objectif



10 Pions
Blessure



1 Compteur de rounds
(1 cadran, 1 support dorsal,
1 paire de connecteurs en plastique)



5 Pions Énergie



22 Pions Bénédiction
et Fléau



12 Pions
d'Identification
d'unité



6 Dés d'attaque
(2 rouges, 2 bleus, 2 blancs)



1 Règle des portées



4 Tuiles de terrain

Unités

Les armées de **Runewars : le Jeu de Figurines** sont constituées de groupes organisés de soldats appelés **UNITÉS**. Une unité est représentée par un, ou plusieurs **PLATEAUX DE MOUVEMENT** connectés, chacun comportant au moins une **FIGURINE** en plastique. Il existe trois types de figurines, chacun adapté à une configuration particulière de plateaux de mouvement :



Infanterie : l'infanterie est formée de rangs de soldats à pied, et elle constitue la colonne vertébrale d'une armée. Un plateau de mouvement d'infanterie comporte quatre figurines, chacune ayant un petit socle rond.



Cavalerie : la cavalerie est typiquement constituée de soldats montés sur un type de bête. Ces unités sont souvent rapides mais pas très manœuvrables. Un plateau de mouvement de cavalerie comporte deux figurines, chacune ayant un long socle ovale.



Siège : les unités de siège sont grandes, fortes et défensives ; il s'agit souvent d'une grande créature magique ou d'une machine de guerre. Un plateau de mouvement de siège comporte une seule figurine ayant un grand socle carré.

Toutes les unités contrôlées par un joueur sont des **UNITÉS ALLIÉES**, alors que celles contrôlées par son adversaire sont des **UNITÉS ENNEMIES**.

Lors de la composition d'une unité (voir « Composition d'unité, » ci-dessous), il est important que toutes les figurines soient orientées dans la même direction. Selon la direction à laquelle les figurines font face sur le plateau de mouvement, l'unité présente quatre bords différents un front, un dos et deux flancs.

Composition d'unité



Pour composer une unité, suivez ces étapes :

1. Triez les figurines par type en les comparant à l'illustration présente sur leur carte Unité. Puis insérez une figurine dans chaque emplacement du plateau de mouvement correspondant au socle de cette figurine.
2. Connectez chaque plateau de mouvement d'une unité à la manière de pièces de puzzle.

Pour la bataille d'initiation, les joueurs doivent composer leurs unités de la façon indiquée sur le schéma de mise en place de cette bataille.

Mise en place de la bataille d'initiation

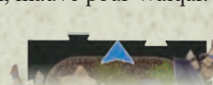
1. **Établissez la zone de jeu** : établissez une zone de jeu de 90 cm par 90 cm sur une surface plane. Veillez à conserver une place suffisante au-delà des limites de cette zone pour que les joueurs puissent poser leurs unités, cartes, pions, etc.
2. **Choisissez une faction** : chaque joueur choisit une faction, les Seigneurs Daqan humains ou les forces mortes vivantes de Waiqar l'Immortel.
3. **Déterminez le Premier joueur** : pour cette bataille d'initiation, le joueur Daqan commence en tant que Premier joueur. Il règle le compteur de rounds sur « 1 » et le place en dehors de la zone de jeu, de son côté.
4. **Préparez les cartes Unité et les outils de commandement** : chaque joueur rassemble toutes les cartes Unité et les outils de commandement de sa faction (uniquement ceux des unités présentes dans cette boîte) et les place en dehors de la zone de jeu, de son côté.
5. **Composez les unités** : chaque joueur rassemble les figurines de cette boîte qui correspondent à ses cartes Unité et les place sur les plateaux de mouvement. Voir l'encadré « Composition d'unités », ci-contre. Chaque plateau de mouvement ne doit contenir que des figurines du même type, et toutes les figurines d'une unité doivent être orientées dans la même direction.
6. **Placez les unités** : chaque joueur place ses unités dans la zone de jeu, approximativement aux positions montrées sur le schéma de mise en place de la page suivante.
7. **Préparez la réserve** : placez les pions Bénédiction, Fléau, Énergie, et Blessure en piles séparées près de la zone de jeu afin de créer la réserve. Retirez du paquet moral tous les exemplaires de la carte « Effondrement de Discipline » qui ne sera pas utilisée durant cette bataille, 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.
8. **Préparez les pions Énergie** : le joueur Daqan prend les cinq pions Énergie, les secoue entre ses mains, et les lance près de la zone de jeu. Ainsi, la face visible de chaque pion Énergie est déterminée au hasard. Ils sont employés pour la magie, cette dernière étant expliquée plus loin.

But du jeu

Chaque joueur contrôle une armée qui tente de remporter la victoire sur le champ de bataille. Le but du jeu consiste à détruire autant que possible l'armée adverse avant la fin du huitième round. La partie se termine immédiatement si toutes les unités d'un des joueurs sont détruites.

Identification des unités

Chaque unité représentée sur les schémas est marquée d'une flèche colorée qui pointe depuis son front. La couleur de chaque flèche indique la faction à laquelle appartient l'unité : bleu pour Daqan, mauve pour Waiqar.



Unité Daqan



Unité Waiqar

Mise en place de la bataille d'initiation



- | | | |
|---|---|--|
| A. Carte Unité et outil de commandement de Kari Traquesprit | F. Zone de jeu | K. Carte Unité et outil de commandement des Archers Réanimés |
| B. Carte Unité et outil de commandement des Piquiers | G. Règle des portées | L. Pions Bénédiction et Fléau |
| C. Carte Unité et outil de commandement du Golem de Runes | H. Carte Unité et outil de commandement des Réanimés | M. Pions Énergie |
| D. Carte Unité et outil de commandement de la Cavalerie Assermentée | I. Carte Unité et outil de commandement du Lancier sur Charognard | N. Paquet moral |
| E. Compteur de rounds | J. Carte Unité et outil de commandement de Ardus Ix'Erebus | O. Dés d'attaque |
| | | P. Pions Blessure |
| | | Q. Gabarits de déplacement |

Jouer la partie

Runewars : le Jeu de Figurines se joue en huit rounds. Chaque round consiste en trois phases que les joueurs doivent résoudre dans l'ordre suivant :

Phase de Commandement

Lors de la Phase de Commandement, les joueurs planifient le déroulement du round, préparent leur stratégie et décident quelles unités vont marcher à la bataille, tenter de se rallier, ou attaquer l'ennemi. Chaque unité de **Runewars : le Jeu de Figurines** dispose de capacités différentes qui apparaissent sur l'outil de commandement qui lui est propre. Chaque outil comporte deux cadrans : un cadran d'**ACTION**, et un cadran de **MODIFICATEUR**. Le cadran d'action détermine quelles actions une unité peut effectuer, tandis que le cadran de modificateur propose des options pour modifier ces actions. Chaque **ACTION** ou **MODIFICATEUR** est représenté sur son cadran respectif par un symbole.

Durant la Phase de Commandement, chaque joueur sélectionne secrètement et simultanément une action et un modificateur pour chacune de ses unités en faisant tourner les deux cadrans de son outil de commandement. L'action et le modificateur désirés doivent se trouver **en haut de chaque cadran**. Chaque action et chaque modificateur possèdent une posture qui est indiquée par la couleur de son symbole. La posture (couleur) du modificateur qu'un joueur a sélectionné doit correspondre avec la posture (couleur) de l'action sélectionnée. Si un symbole est blanc, sa posture correspond à toutes les autres postures. Les postures sont expliquées plus loin.

Cadran d'action



Cadran de modificateur

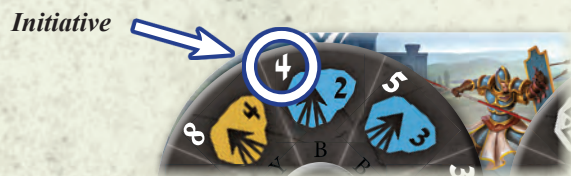
Outil de commandement des Piquiers

Après qu'un joueur a sélectionné une action et un modificateur, il place l'outil de commandement à côté de l'unité correspondante dans la zone de jeu. Les cadrans de l'outil de commandement doivent faire face à son côté de la zone de jeu, et ne pas être visibles de l'adversaire afin de garder ses choix secrets.

La Phase de Commandement se termine quand l'outil de commandement de chaque unité a été placé dans la zone de jeu, et qu'aucun joueur ne désire changer une action ou un modificateur qu'il a sélectionné.

Phase d'Activation

Lors de la Phase d'Activation, les unités agissent : elles exécutent leurs ordres afin de manœuvrer sur le champ de bataille et d'attaquer leurs ennemis. Les joueurs activent leurs unités, en commençant par l'unité qui possède l'initiative la plus basse et continuent ainsi dans l'ordre croissant d'initiative. L'**INITIATIVE** d'une unité est égale à la valeur blanche visible au dessus de l'action sélectionnée.



Placer l'outil de commandement



Après avoir sélectionné une action et un modificateur présentant une posture correspondante, le joueur Daqan place l'outil de commandement derrière l'unité de Piquiers dans la zone de jeu, cadrans face à lui.



Les joueurs résolvent la Phase d'Activation en comptant à haute voix, et en commençant par « un ». Quand un joueur a une unité dont l'initiative correspond au nombre qui vient d'être appelé, le compte s'arrête et il active cette unité. Si plusieurs unités ont la même initiative, les joueurs activent ces unités chacun leur tour, en commençant par le Premier joueur. Ils continuent de compter à haute voix, ne s'arrêtant que pour activer les unités quand c'est nécessaire, et jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées.

Pour **ACTIVER** une unité, un joueur révèle l'outil de commandement correspondant en le couchant de manière à ce que les symboles soient visibles de tous les joueurs. Puis il résout les effets de l'action et du modificateur sélectionnés. Cela implique généralement de déplacer et de faire attaquer l'unité. Chaque action et chaque modificateur seront décrits dans les sections suivantes de ce livret. Après que chaque unité a été activée, les joueurs passent à la Phase Finale.

Phase Finale

Lors de la Phase Finale, le Premier joueur lance tous les pions dans la réserve d'énergie, comme indiqué à l'étape « Préparez les pions Énergie » de la mise en place. La réserve d'énergie est expliquée plus loin. Après avoir lancé les pions dans la réserve d'énergie, le Premier joueur incrémente le compteur de rounds afin que le numéro suivant, dans l'ordre croissant, soit positionné dans la fenêtre. Ce numéro indique celui du prochain round. Puis il passe le compteur de rounds à l'autre joueur, qui devient le Premier joueur. Les joueurs débutent alors un nouveau round, en effectuant la Phase de Commandement. Les joueurs continuent d'enchaîner des rounds ainsi jusqu'à ce qu'ils aient complété huit rounds ou que toutes les unités de l'un des deux camps aient été détruites.

Gagner la partie

La partie est immédiatement terminée quand toutes les unités d'un des deux joueurs sont détruites. Ce joueur est éliminé et son adversaire gagne la partie. Pour la bataille d'initiation, si aucun joueur n'a gagné après huit rounds, celui à qui il reste le plus de plateaux de mouvement dans la zone de jeu gagne la partie. S'il reste aux joueurs le même nombre de plateaux de mouvement, la partie se conclut sur une égalité.

Actions

Les actions représentent tout ce qu'une unité est capable de faire sur le champ de bataille. Qu'il s'agisse de se positionner pour préparer la charge parfaite, de redonner courage à des soldats ébranlés, de tirer une pluie de flèches, tout ce qu'une unité accomplit est obtenu en effectuant des actions. Chaque action disponible pour une unité est représentée par un symbole sur le cadran d'action (celui de gauche) de son outil de commandement. Quand un joueur active une unité, il résout les effets de l'action sélectionnée. Une unité qui résout son activation est l'**UNITÉ ACTIVE**.



Actions Marche et Repositionnement

Les unités se déplacent dans la zone de jeu en utilisant les actions Marche (☛) et Repositionnement (☚). Ces deux actions permettent aux unités de manœuvrer sur le champ de bataille, ou même de se rapprocher de l'adversaire pour l'engager en corps à corps. L'action Marche (☛) permet au joueur de déplacer une unité vers l'avant, alors que l'action Repositionnement (☚) lui permet de la déplacer dans n'importe quelle direction : avant, arrière ou sur un côté.

La distance qu'une unité peut couvrir en marchant ou en se repositionnant est déterminée par sa vitesse, représentée par la valeur noire dans le symbole de l'action sur le cadran.



Vitesse

Les joueurs déplacent leurs unités en utilisant les gabarits de déplacement. Ces derniers sont identifiés par un symbole et une vitesse. Quand une unité effectue une action Marche (☛) ou Repositionnement (☚), le joueur doit prendre le gabarit droit qui correspond à la vitesse indiquée sur le cadran.

Chaque gabarit de déplacement a deux **GUIDES**. Le guide qui se trouve près du symbole d'identification du gabarit est le **GUIDE DE DÉPART**, et l'autre le **GUIDE D'ARRIVÉE**.



Gabarit de déplacement droit de vitesse 3

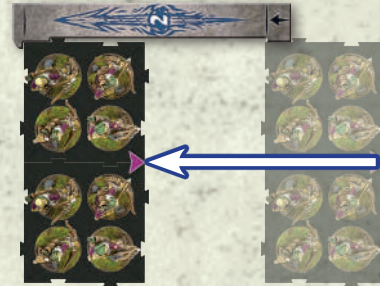
Pour déplacer une unité, un joueur prend le gabarit de déplacement approprié et le place de n'importe quel côté de l'unité, de manière à ce que le guide de départ du gabarit soit aligné avec le front de cette unité. Puis le joueur maintient le gabarit, et tout en faisant en sorte qu'il ne bouge pas, déplace l'unité le long du gabarit jusqu'au guide d'arrivée.



Les Piquiers effectuent une action Marche (☛) à vitesse 3.

Directions du déplacement

La direction dans laquelle une unité se déplace est dictée par l'action dont la résolution est en cours. Quand on résout une action Marche (☛), le guide de départ du gabarit de déplacement doit être aligné avec le front de l'unité. Quand on résout une action Repositionnement (☚), le guide de départ peut être aligné avec n'importe quel bord du plateau de mouvement.



Les Archers Réanimés effectuent une action Repositionnement (☚) vers l'arrière, à vitesse 2.

Obstacles et collisions

En cours de déplacement, une unité peut rencontrer des **OBSTACLES**. Les obstacles incluent les terrains, d'autres unités, et les bords de la zone de jeu. Si une unité chevauche un obstacle pendant son déplacement, la position finale de cette unité doit être ajustée. Pour ce faire, le joueur fait glisser l'unité active en arrière le long du gabarit de déplacement jusqu'à ce qu'elle ne chevauche plus d'obstacle. En faisant glisser l'unité, veillez à maintenir son orientation de manière à ce que son front reste perpendiculaire au bord du gabarit de déplacement. Quand l'unité ne chevauche plus aucun obstacle, placez-la de manière à ce qu'elle soit en contact avec l'obstacle le plus proche de sa position de départ. Ceci indique que l'unité en déplacement est **ENTRÉE EN COLLISION** avec l'obstacle. Si l'unité active est entrée en collision avec une unité **ennemie**, l'unité active reçoit un pion Paniqué et fait face à l'unité ennemie pour un combat en mêlée. Panique et faire face sont expliqués plus loin.

Collision



1. Les Réanimés effectuent une action Marche (☛) à vitesse 3 et entrent en collision avec les Piquiers.
2. Les Réanimés subissent 1 pion Paniqué et font face. Panique et « faire face » sont expliqués plus loin.

Alors que les ennemis et les terrains sont des obstacles inébranlables sur un champ de bataille, les unités sont conscientes des déplacements de leurs alliés et peuvent essayer de les laisser passer. Une unité peut se déplacer au travers des unités alliées, à condition qu'elle ne chevauche pas plus d'un seul plateau de mouvement de chaque unité alliée durant son déplacement. Elle ne doit pas non plus terminer son déplacement en chevauchant une unité alliée ou un obstacle.

Se déplacer à travers une unité alliée

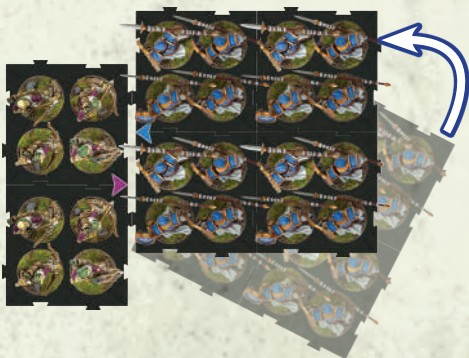


1. La Cavalerie Assermentée effectue une action Marche (M) à vitesse 3 et devrait normalement entrer en collision avec un seul plateau de mouvement des Piquiers.
2. Puisque les unités sont alliées et que la Cavalerie ne chevauche pas d'obstacle à la fin de son déplacement, le déplacement peut être effectué dans sa totalité.

Engager des unités

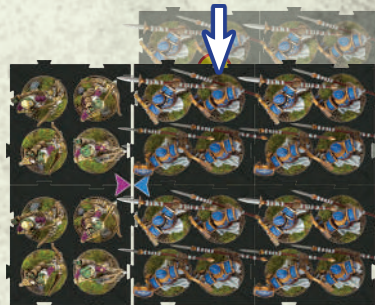
À la guerre, une tactique de base consiste à se ruer sur les lignes ennemies afin d'engager en combat les troupes de l'adversaire pour leur infliger autant de pertes que possible.

Deux unités non alliées qui sont en contact l'une l'autre sont **ENGAGÉES**. Quand des unités deviennent engagées, l'unité qui s'est déplacée **FAIT FACE** à l'unité ennemie avec laquelle elle est entrée en collision. Pour faire face, l'unité active pivote autour du point de contact avec l'unité ennemie jusqu'à ce que son front soit parallèle au bord de l'unité ennemie.



Après être entré en collision avec les Archers Rénimés, les Piquiers pivotent afin que leur front se retrouve au contact.

Puis le joueur qui contrôle l'unité active la fait glisser sur le côté, dans la direction de son choix, jusqu'à ce qu'elle ait au moins un plateau de mouvement aligné avec l'unité ennemie.



Les Piquiers glissent le long des plateaux de mouvement des Archers Rénimés jusqu'à ce qu'ils soient alignés.

Si le front de l'unité active entre en collision avec un coin de l'unité ennemie, il y a deux directions possibles vers lesquelles elle peut pivoter. Pour déterminer dans quelle direction pivoter, prenez la règle des portées et tenez-la au dessus des unités afin que la cavité qui se trouve au bout de la portée « 1 » de la règle soit alignée avec le coin en contact.

Déterminez le nombre de plateaux de mouvement de l'unité qui s'est déplacée situés de chaque côté de la règle. Ne comptez pas les plateaux de mouvement sur lesquels la règle passe. Si la règle des portées a plus de plateaux d'un côté que de l'autre, l'unité active doit pivoter dans cette direction. Si les deux côtés ont le même nombre de plateaux, le joueur qui contrôle l'unité active décide du côté vers lequel son unité va pivoter.

Faire face depuis un coin



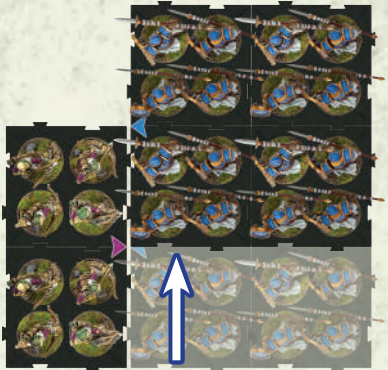
1. Les Piquiers entrent en collision avec un coin de l'unité d'Archers Rénimés. On aligne donc la règle des portées avec ce coin.
2. Il y a deux plateaux de mouvement de Piquiers du côté droit de la règle, et aucun de l'autre. L'unité pivote afin que son côté droit se rapproche de l'unité ennemie.

Se déplacer alors qu'on est engagé

Une unité engagée ne dispose que d'options limitées pour se déplacer. Les actions suivantes sont restreintes quand une unité est engagée :

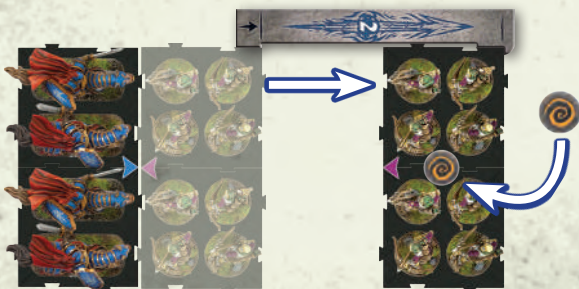
Marche : quand une unité engagée tente d'effectuer une action Marche (M), elle ne peut pas se déplacer et l'action est annulée.

Repositionnement : quand une unité engagée résout une action Repositionnement (R), l'unité active peut se repositionner en se déplaçant le long du bord de l'unité ennemie, à condition qu'elle soit encore engagée avec la même unité à la fin de ce repositionnement. Les unités actives ne peuvent pas se repositionner dans une direction qui provoquerait une collision.



Les Piquiers effectuent un repositionnement (R) à vitesse 1 en étant engagés.

D'une autre manière, quand une unité engagée résout une action Repositionnement (R), elle peut se **DÉSENGAGER** d'une unité ennemie. Pour ce faire, l'unité active doit effectuer une action Repositionnement (R) en suivant les règles normales. Cependant, l'unité doit se déplacer dans la direction opposée à l'unité ennemie avec laquelle elle est engagée. Puis l'unité active reçoit un pion Paniqué. La panique est expliquée plus loin.



Les Archers Réanimés effectuent une action Repositionnement (R) à vitesse 2 pour se désengager, puis ils reçoivent 1 pion Paniqué.



Action Reformation

Les conditions changeantes qui règnent sur le champ de bataille peuvent pousser une unité à pivoter rapidement vers une nouvelle menace. L'action Reformation (S) permet à une unité de changer d'orientation pour faire face à n'importe quelle autre direction. Le joueur doit faire pivoter l'unité autour de son axe central. Du fait que les unités constituées de plusieurs plateaux de mouvement peuvent avoir des formes diverses, l'axe central d'une unité en particulier peut être différent de celui d'une autre.

Reformation en étant engagé

Quand une unité engagée résout une action de Reformation (S), cela peut changer son orientation vis-à-vis de l'unité avec laquelle elle est engagée. Au lieu de pivoter autour de son axe central, elle peut pivoter autour de l'axe central de n'importe lequel de ses plateaux de mouvement. Après que l'unité active a changé son orientation de cette façon, elle doit être engagée et alignée avec toutes les unités avec qui elle était engagée précédemment. Le joueur ne peut pas choisir une position qui engagerait l'unité avec de nouvelles unités ou obstacles.

Reformation et obstacles

Si faire pivoter une unité mène à une collision avec un obstacle, le joueur peut prendre l'unité et la reposer dans la zone de jeu avec une nouvelle orientation, à condition que l'axe central reste au même endroit et que l'unité ne chevauche aucun obstacle.

Reformation et obstacles



1. La Cavalerie Assermentée effectue une action Reformation (S), mais devrait entrer en collision avec un affleurement rocheux.



2. Le joueur soulève l'unité, la fait pivoter de manière à ce qu'elle ne chevauche pas l'obstacle et la repose.



Actions Attaque de Mêlée et Attaque à distance

Une fois les troupes en position, il est temps pour elles de frapper l'ennemi avec une attaque ! Une unité peut effectuer une attaque en utilisant soit une action d'Attaque de mêlée (☒), soit une action d'Attaque à distance (☑). L'unité qui effectue l'attaque est appelée l'**ATTAQUANT**. Pour effectuer une attaque, l'attaquant choisit une unité ennemie à attaquer, cette unité est le **DÉFENSEUR**. Si l'attaquant effectue une attaque de mêlée, l'attaquant et le défenseur doivent être engagés l'un avec l'autre. Si l'attaquant effectue une attaque à distance, le défenseur doit être à portée 1-5 et en ligne de vue. Portée et ligne de vue sont expliquées plus loin. Une attaque à distance ne peut pas être effectuée si l'on est engagé avec un ennemi. Si une action ne peut pas être effectuée, elle est annulée.

Chaque carte Unité présente un ou plusieurs **PROFILS D'ATTAQUE**. Un profil d'attaque montre le nombre et la couleur des dés qu'un attaquant lance quand il effectue une attaque. Chaque profil d'attaque est précédé du symbole mêlée (☒) ou à distance (☑).



Profil d'attaque à distance

Profil d'attaque de mêlée

L'attaquant choisit sur sa carte Unité le profil d'attaque qui correspond à celle qu'il effectue (de mêlée ou à distance). Puis il lance les dés de couleur indiqués par le profil d'attaque. Après avoir lancé les dés, l'attaquant dépense chacun des symboles obtenus comme suit :

Touche (★) : pour chaque touche (★) que l'attaquant dépense, le défenseur subit des dégâts et va peut être recevoir des blessures (voir plus loin).

Boost (♣) : l'attaquant peut dépenser ses résultats boost (♣) pour activer les capacités de boost de sa carte Unité. Chaque capacité est précédée par le nombre de boost (♣) qui doit être dépensé pour l'activer. Une capacité peut être activée plusieurs fois si l'attaquant obtient et dépense assez de boost (♣). Chaque symbole (♣) individuel ne peut être dépensé qu'une fois.

Coup mortel (☠) : pour chaque coup mortel (☠) dépensé, le défenseur subit une blessure sans prendre en compte sa valeur de défense. Ce symbole n'apparaît que sur les dés blancs.

Moral (☉) : à la fin de l'attaque, le défenseur doit résoudre un test de moral d'une sévérité égale au nombre de résultats moral (☉) dépensés. Les tests de moral sont expliqués plus loin.

Précision (☒) : ignorez le résultat précision (☒) durant la bataille d'initiation.

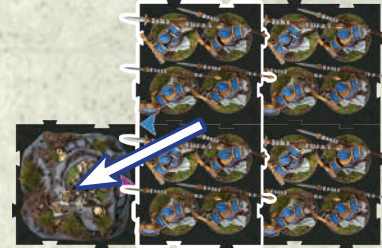
Capacité « Précis »

La carte Unité Kari Traquesprit a une capacité appelée « Précis » altérant une partie de l'attaque qui n'est pas traitée dans la bataille d'initiation. Pour l'instant, ignorez cette règle.

Dégâts

Lors d'une attaque, l'attaquant inflige des **DÉGÂTS** aux figurines du défenseur pour chaque touche (★) qu'il dépense. La quantité de dégâts infligée par touche est égale à la valeur de **MENACE** de l'attaquant. Cette dernière est déterminée selon le type d'attaque :

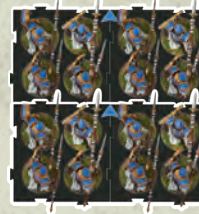
Attaque de mêlée : quand il effectue une attaque de mêlée, l'attaquant dispose d'une menace égale au nombre de ses plateaux de mouvement appartenant au bord qui est au contact du défenseur.



Les Piquiers ont deux plateaux de mouvement appartenant au bord qui est au contact d'Arthus. De ce fait, chaque touche (★) inflige deux dégâts.

Attaque à distance : quand il effectue une attaque à distance, l'attaquant dispose d'une menace égale au nombre de plateaux de mouvement qui constitue son front (son rang frontal).

Rangs



← Rang frontal

← Rang arrière

Chaque unité est constituée d'un ou plusieurs **rangs**. Un rang est une rangée horizontale de plateaux de mouvement connectés, appartenant à une unité. La rangée de plateaux de mouvement qui se trouve sur le front de l'unité est le **rang frontal**, et celle qui se trouve à l'arrière de l'unité est le **rang arrière**.

L'attaquant assigne les dégâts aux figurines individuellement, une figurine à la fois. Un dégât est dépensé dès qu'il est assigné et ne peut plus être dépensé à nouveau. Chaque figurine a une valeur de **DÉFENSE** imprimée sur la carte Unité correspondante. Quand on assigne à une figurine des dégâts égaux à sa valeur de défense, elle subit une blessure. Quand une figurine subit assez de blessures, on la retire de son plateau de mouvement. Les blessures sont expliquées en détail page suivante.



Défense

Si toutes les figurines d'un plateau de mouvement sont retirées, ce plateau est déconnecté de l'unité et retiré de la partie. Si tous les plateaux d'une unité ont été retirés, cette unité est **DÉTRUITE**.

Quand l'attaquant assigne les dégâts aux figurines, il doit d'abord les assigner au rang arrière de l'unité. Quand un dégât restant est inférieur à la valeur de défense d'une figurine, ce dégât est ignoré.

Blessures

Chaque fois qu'on assigne à une figurine des dégâts égaux à sa valeur de défense, elle subit une **BLESSURE**. La quantité de blessures qu'une figurine peut subir est indiquée sur sa carte Unité par un nombre à droite de la valeur de défense. Il s'agit du **SEUIL DE BLESSURE**. Quand une figurine a subi un nombre de blessures égal à son seuil de blessure, elle est retirée du plateau de mouvement. La plupart des figurines ont un seuil de blessure égal à un.

Si le seuil de blessure d'une figurine est supérieur à un, l'attaquant peut continuer d'assigner des dégâts pour atteindre sa valeur de défense et infliger des blessures supplémentaires. Les joueurs utilisent les pions Blessure pour garder trace du nombre de blessures subies par une figurine. Quand une figurine subit une blessure, un pion Blessure est placé à côté d'elle dans la zone de jeu.



Seuil de blessure



Pion Blessure

Portée et ligne de vue

Quand il effectue une attaque à distance, l'attaquant doit choisir un défenseur dans sa **LIGNE DE VUE**. Pour déterminer cette ligne de vue, le joueur place la portée « 1 » de la règle des portées de manière à ce qu'elle soit en contact avec n'importe quelle partie du front de l'unité attaquante. Puis il oriente la règle vers n'importe quel point de l'unité en défense. Si la règle peut être en contact avec n'importe quel point de l'unité en défense sans traverser une autre unité ou un terrain, l'attaquant a une ligne de vue vers le défenseur.

Quand il détermine une ligne de vue, le joueur doit garder la règle à l'intérieur de l'**ARC DE TIR** de l'unité attaquante. L'arc de tir d'une unité est une zone en forme de cône délimitée par deux lignes imaginaires tracées à partir des lignes d'arc de tir de cette unité. On doit toujours utiliser les lignes d'arc de tir qui se trouvent aux deux coins du front de l'unité.



La section de la règle des portées avec la plus faible valeur qui chevauche les plateaux de mouvement du défenseur situés dans la ligne de vue de l'attaquant, représente la **PORTÉE** entre les unités. Pour effectuer une attaque à distance, le défenseur doit se trouver à portée « 5 » ou moins.

Test de moral

Les attaques et d'autres effets peuvent obliger une unité à subir un **TEST DE MORAL**. Quand une unité subit un tel test, l'**ADVERSAIRE** de cette unité pioche un nombre de cartes du paquet moral égal à la **SÉVÉRITÉ** du test. Durant une attaque, la sévérité est égale au nombre de symboles moral ☉ que l'attaquant dépense. D'autres effets de jeu indiquent spécifiquement la sévérité d'un test.

Après qu'un joueur a pioché les cartes dans le paquet moral, il en choisit une et la résout. Chaque carte Moral contient un certain nombre de symboles moral. Pour résoudre une carte Moral, la sévérité du test de moral doit être au moins égale au nombre de symboles moral présents sur la carte. Si la sévérité du test de moral est trop faible, il est parfaitement possible qu'une carte Moral ne puisse pas être résolue.

Les effets de la carte Moral résolue doivent cibler l'unité qui a subi le test de moral. Après que les effets de la carte choisie ont été résolus, toutes les cartes Moral piochées sont défaussées.

Après avoir effectué une attaque à distance, toutes les unités alliées à l'attaquant qui sont engagées avec le défenseur subissent un test de moral de sévérité un.

Déterminer la portée et la ligne de vue

Les Archers Réanimés révèlent une action ☉, puis utilisent la règle des portées pour déterminer leur ligne de vue sur l'ennemi.

1. Les Archers Réanimés n'ont pas de ligne de vue sur Kari Traquesprit car elle ne se trouve pas dans leur arc de tir.
2. La cavalerie Assermentée est hors de portée des Archers Réanimés.
3. Les Archers Réanimés n'ont pas de ligne de vue sur le Golem de Runes parce qu'aucune ligne ne peut être tracée vers cette unité sans qu'elle ne traverse un obstacle.
4. Les Archers Réanimés ont une ligne de vue sur l'unité de Piquiers, et cette unité est à portée. C'est la seule unité qui peut être ciblée par cette attaque.



Résoudre une attaque



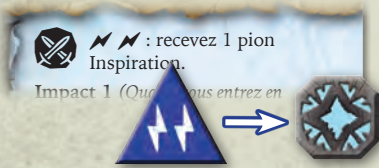
1. Une unité de Cavalerie Assermentée est engagée avec une unité d'Archers Réanimés. Le joueur Daqan révèle une action Attaque de mêlée (⚔) avec un modificateur ✨ pour la Cavalerie Assermentée (le modificateur ✨ ajoute une touche (✨) au résultat des dés. Les modificateurs sont expliqués plus loin).

5. Les Archers Réanimés ont une défense de « 1 », ce qui fait que le joueur Waiqar doit retirer une figurine pour chacun des quatre dégâts. Cela vide un plateau de mouvement, qui est immédiatement retiré.

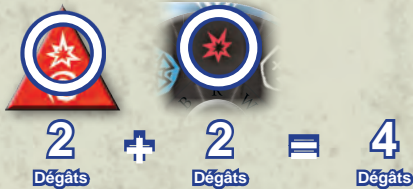


2. Le joueur Daqan rassemble les dés d'attaque indiqués dans le profil d'attaque de la Cavalerie Assermentée et les lance. Il obtient un symbole moral (⊙) sur un dé rouge, une touche (✨) et un moral (⊙) sur l'autre, et enfin deux boost (⚡) sur le dé bleu.

6. Le joueur Daqan dépense les deux symboles moral (⊙) pour piocher deux cartes Moral. La carte « Trahison » possède plus de symbole moral que la sévérité du test, le joueur Daqan choisit donc de résoudre la carte « Incertitude ».



3. Le joueur Daqan dépense les deux boost (⚡) pour activer une capacité de la Cavalerie Assermentée qui permet de recevoir un pion Inspiration.





4. Il y a deux résultats touche (✨), un pour le dé et l'autre pour le cadran de modificateur. Chaque touche (✨) va infliger deux dégâts car la cavalerie assermentée a deux plateaux de mouvement sur son rang frontal. Le joueur Daqan dépense ses deux touches (✨) pour infliger un total de quatre dégâts aux Archers Réanimés.

7. La carte choisie force les Archers Réanimés à effectuer une action Reformation (⊞). Le joueur Daqan choisit de faire pivoter les Archers Réanimés de 180 degrés.

Action Ralliement

La guerre est dure pour les soldats, et ils peuvent se retrouver affectés par toutes sortes d'effets négatifs. Un commandant déterminé peut leur permettre de surmonter ces défis.

Une unité peut utiliser l'action Ralliement () pour défausser n'importe quel nombre de ses fléaux (description ci-dessous). Si une unité effectue une action Ralliement () sans avoir de fléaux, elle reçoit un pion Inspiration à la place.

Bénédictions et fléaux

Les bénédictions et fléaux représentent les effets de la bataille sur une armée au-delà des simples pertes. Les unités reçoivent des bénédictions et des fléaux en fonction de divers effets dans le jeu. Chaque bénédiction ou fléau est représenté par un pion. Quand une unité en reçoit un, le pion correspondant est pris dans la réserve et placé dans la zone de jeu, à côté de cette unité.

Les **BÉNÉDICTIONS** affectent positivement les unités, tandis que les **FLÉAUX** les affectent négativement. Pour résoudre les effets d'une bénédiction ou d'un fléau, un joueur doit dépenser le pion correspondant en le remettant dans la réserve. Les joueurs dépensent des bénédictions pour affecter leurs propres unités, et des fléaux pour affecter les unités de leur adversaire.

Chaque bénédiction ou fléau a une règle spéciale qui prend effet quand le joueur le dépense :

Bénédictions





Inspiration : avant qu'une unité avec un pion Inspiration ne révèle son outil de commandement, son propriétaire peut dépenser ce pion pour retirer un fléau de cette unité.

Fléaux



Assommé : quand une unité qui a un pion Assommé révèle son outil de commandement, l'adversaire peut dépenser ce pion pour annuler les effets du modificateur. L'unité peut tout de même résoudre son action.




Immobilisation : quand une unité qui a un pion Immobilisation révèle une action Marche () ou Repositionnement () sur son outil de commandement, l'adversaire peut dépenser ce pion. L'action est annulée et la Phase d'Activation continue avec la prochaine unité dans l'ordre d'initiative.





Inefficace : quand une unité qui a un pion Inefficace effectue une attaque, l'adversaire peut dépenser ce pion avant que les dés ne soient lancés. Un dé est retiré de l'attaque, au choix de l'attaquant.



Paniqué : quand une unité qui a un pion Paniqué subit un test de moral, ce pion peut être dépensé pour augmenter la sévérité de un. D'une autre manière, quand cette unité est le défenseur, le pion peut être dépensé pour obliger l'unité à subir un test de moral d'une sévérité égale au nombre de pions Paniqué et de symboles moral () dépensés.

Action Compétence


De nombreuses créatures magiques ou soldats spécialement entraînés disposent de capacités qui vont au-delà de celles offertes par les autres actions. Pour représenter cela, ces unités ont des actions Compétence (). Elles permettent à une unité de résoudre une capacité de sa carte précédée du symbole action Compétence ().

Le Golem de Runes et le Lancier sur Charognard sont les seules unités de la bataille d'initiation à disposer d'une telle capacité. Les autres unités ont le symbole compétence sur leurs cadrans, mais pas de capacité compétence sur leurs cartes. Ce symbole compétence pourra être employé dans le jeu complet grâce à l'ajout des cartes Amélioration, mais ne sert pas durant la bataille d'initiation.


Texte des cartes et capacités

Chaque unité possède des capacités spéciales décrites sur sa carte Unité. Cela lui permet d'effectuer des exploits, au-delà des actions de ses cadrans. Le texte de chaque carte Unité décrit les effets qu'une capacité procure. Certaines capacités sont précédées d'un des symboles ci-dessous, qui détermine quand elles peuvent être utilisées. Si une capacité n'a pas de symbole, son texte précise le moment où elle peut être employée.





Tout texte qui suit un symbole mêlée () peut être utilisé quand l'unité effectue une attaque de mêlée.





Tout texte qui suit un symbole à distance () peut être utilisé quand l'unité effectue une attaque à distance.



Quand une unité effectue une action Compétence (), elle peut résoudre une capacité précédée par .



⚡ : si une capacité est précédée par un ou plusieurs symboles ⚡, l'attaquant peut dépenser des boost pour l'activer. Les capacités de boost sont toujours associées à un symbole mêlée () ou à distance ().

Modificateurs

Les modificateurs permettent aux unités d'altérer l'action choisie ; ce qui leur donne une plus grande flexibilité tactique ou leur procure un bonus utile au moment où elles en ont le plus besoin. Chaque modificateur disponible pour une unité est représenté par un symbole sur le cadran de modificateur (le cadran de droite) de son outil de commandement.

Quand une unité est activée et effectue son action, le modificateur change la manière dont l'action est résolue, ou procure un bonus. Les règles spécifiques pour chaque modificateur sont décrites dans cette section.

Toutes les actions et les modificateurs ont une **POSTURE**, qui est représentée par la couleur du symbole de l'action ou du modificateur donné. Pour résoudre un modificateur, sa posture (couleur) doit correspondre à la posture de l'action sélectionnée. Si les couleurs ne correspondent pas, l'unité ne peut résoudre que l'action, et le modificateur est ignoré. **Si le modificateur est blanc, sa posture correspond à toutes les autres postures.**

Modificateurs Déplacement

Les modificateurs Déplacement permettent à une unité de manœuvrer et de charger l'ennemi en utilisant les actions Marche (☉) et Repositionnement (☼). Il existe quatre modificateurs Déplacement : Charge (☼), Virage (☉), Charge virante (☼) et Roue (☉). Ces modificateurs permettent au joueur d'altérer le gabarit de déplacement employé quand une unité effectue une action Marche (☉) ou Repositionnement (☼).

Si un modificateur Déplacement montre un Virage (☉) ou une Roue (☉), le joueur qui effectue le déplacement de son unité utilise le gabarit de Virage (☉) ou de Roue (☉), selon le cas. Le joueur peut choisir de placer le gabarit sur n'importe quel flanc de son unité, pour la faire tourner à droite ou à gauche.

Certains modificateurs ont une valeur de vitesse placée à côté de leur symbole. La vitesse d'un modificateur change la vitesse de l'action choisie. La vitesse des modificateurs est toujours précédée par un plus (+) ou un moins (-). Les vitesses avec un plus sont additionnées à la vitesse de l'action choisie, alors que les vitesses avec un moins sont soustraites à la vitesse de l'action choisie. Après que la vitesse d'une action a été modifiée, le joueur prend le gabarit de déplacement qui correspond au type et à la vitesse du déplacement. Si la vitesse de déplacement est égale ou inférieure à zéro, l'unité ne peut pas se déplacer durant son activation.

Certains modificateurs Déplacement permettent à une unité de charger. Les symboles de ce genre de modificateur sont représentés par l'association de symboles de déplacement et de touche.

Un modificateur Charge permet à une unité d'entrer en collision avec une unité ennemie sans recevoir de pion Paniqué. De plus, après avoir terminé ce déplacement, l'unité active peut effectuer une action Attaque de mêlée. Si l'unité active qui charge **échoue à entrer en collision** avec l'unité ennemie, elle reçoit un pion Paniqué.

Modificateur Défense

Quand une unité voit une attaque dévastatrice arriver, elle peut tenter de limiter son impact en se défendant. Le modificateur Défense (☐) augmente la valeur de défense d'une unité du montant indiqué dans le symbole du modificateur. La défense de l'unité est augmentée immédiatement quand l'outil de commandement est révélé, et elle reste augmentée ainsi jusqu'à la fin du round.

Modificateur Augmentation

Les soldats d'une unité peuvent coordonner leurs attaques pour montrer plus de précision ou de férocité quand la bataille le nécessite en utilisant un modificateur Augmentation. Il existe un modificateur Augmentation pour chaque icône de dé du jeu. Quand elles résolvent une attaque, les unités peuvent dépenser les symboles des modificateurs Augmentation comme s'il s'agissait de symboles présents sur des dés.

Modificateur Action bonus

En utilisant les modificateurs Action bonus, les troupes peuvent accomplir bien plus de choses qu'en temps normal. Ces modificateurs sont des actions qui se trouvent sur le cadran de modificateur plutôt que sur le cadran d'action. Pour résoudre un modificateur Action bonus, une unité effectue l'action sur le cadran de modificateur juste après avoir résolu celle du cadran d'action.

Magie

Dans **Runewars : le Jeu de Figurines**, les forces magiques sont puissantes, mais instables. La magie est représentée par une **RÉSERVE D'ÉNERGIE** qui consiste en 5 pions Énergie que les joueurs lancent aléatoirement avant que la partie ne commence, ainsi que lors de la Phase Finale de chaque round. Le Premier joueur prend les cinq pions Énergie, les secoue dans ses mains et les lance près de la zone de jeu. Ceci permet de déterminer aléatoirement la face visible de chaque pion.

Chaque face d'un pion Énergie contient au moins un symbole représentant des runes magiques. Les grandes runes d'un pion sont les **RUNES ACTIVES** de cette face, tandis que les runes plus petites sont un rappel de celles qui apparaissent sur l'autre face du pion.



Chaque rune correspond à l'un de ces différents types de magie : énergie instable (☼), énergie stable (☉), énergie naturelle (☉). Chaque type de magie a une valeur qui change au cours de la partie. Cette valeur est égale au nombre de runes actives correspondant à chaque type présent dans la réserve d'énergie. Quand un symbole de rune apparaît dans le texte d'une carte, d'une règle ou d'un élément de matériel, le symbole est traité comme étant égal à cette valeur. Par exemple, si une capacité fait qu'une unité subit 4 dégâts et qu'il y a actuellement quatre runes ☼ actives dans la réserve d'énergie, alors l'unité subit quatre dégâts.

Stop!

Vous connaissez désormais toutes les règles nécessaires pour jouer la bataille d'initiation. Utilisez les cartes Référence et le tableau au dos de ce livret pour vous remémorer les règles durant la partie. Après avoir joué, vous pouvez lire la section « Règles avancées » à la page 15.

Règles avancées















Après avoir terminé la bataille d'initiation, les joueurs sont prêts à apprendre le reste des règles qu'ils auront besoin de connaître pour jouer une partie de **Runewars : le Jeu de Figurines**. Cela comprend le choix de cartes Objectif et Déploiement durant la mise en place, l'utilisation du terrain sur le champ de bataille, la construction de son armée, et le calcul du score à la fin de la partie.

Le score

La plupart des victoires ne s'obtiennent pas en détruisant totalement l'ennemi. Dans **Runewars : le Jeu de Figurines**, si aucun joueur n'a gagné au bout de huit rounds, on calcule les **SCORES** de chacun afin de déterminer un vainqueur. Le joueur qui obtient le score le plus élevé gagne la bataille.

Le score d'un joueur est égal à la valeur totale en points de tout ce qui reste dans son armée.

Pour déterminer la valeur en points d'une unité, comptez le nombre de plateaux de mouvement qu'il reste dans l'unité. Puis consultez la table qui se trouve au dos de sa carte Unité. Le nombre de plateaux de mouvement correspond à une valeur en points. S'il n'y a pas d'entrée correspondant au nombre de plateaux de mouvement que l'unité possède actuellement, le nombre de plateaux de mouvement est arrondi à la valeur inférieure la plus proche sur la table. Si le nombre de plateaux de mouvement restant est inférieur à l'entrée la plus petite sur la table, l'unité vaut zéro point.

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

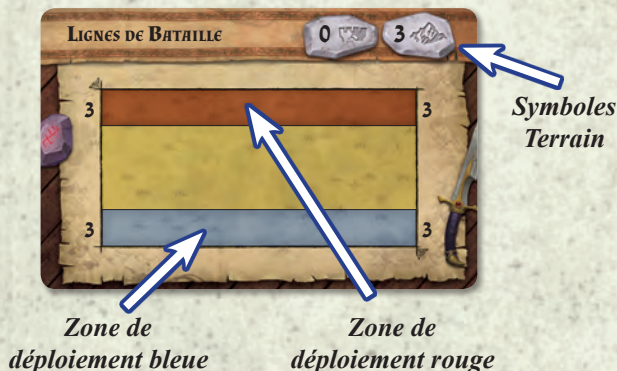
Les cartes Amélioration et Objectif peuvent augmenter le score d'un joueur, comme expliqué plus loin.

Cartes Déploiement et Objectif

Les cartes Déploiement et les cartes Objectif changent les conditions et les buts de chaque bataille, offrant ainsi une histoire au conflit et procurant de nouvelles approches aux joueurs pour remporter la victoire. Lors de chaque partie, on utilise une carte Déploiement et une carte Objectif. On choisit ces cartes durant la mise en place, comme expliqué dans la règle « mise en place » page 4 du Guide de Référence.

Cartes Déploiement

Chaque carte Déploiement montre la **ZONE DE DÉPLOIEMENT** de chacun des deux joueurs. Ces zones sont surlignées en rouge pour l'une et bleu pour l'autre.



Les zones de déploiement indiquent où les joueurs peuvent placer leurs unités au début de la partie. Ils marquent les limites de chaque zone de déploiement en plaçant des marqueurs de déploiement comme indiqué sur la carte. Toutes les mesures montrées sur une carte Déploiement sont faites perpendiculairement aux bords de la zone de jeu, en se servant de la règle des portées.

Les cartes Déploiement indiquent également le nombre et le type des terrains qui seront utilisés durant la partie. Les terrains sont expliqués plus loin.

Placer les marqueurs de Déploiement



1. Le joueur choisit la carte Approche prudente.
2. Pour la première zone de déploiement, il mesure, puis place un marqueur de déploiement de façon à ce que les flèches imprimées dessus pointent les limites de la zone de déploiement vers les bords de la zone de jeu, créant ainsi une « boîte ».

Cartes Objectif

Chaque carte Objectif fournit des règles spéciales qui permettent aux joueurs de marquer des points supplémentaires durant la partie. Il est important que les deux joueurs lisent la carte Objectif avant que la partie ne débute. Quand une carte Objectif informe un joueur qu'il « gagne un pion Objectif », il doit prendre un pion Objectif et le placer en face de lui. Les pions Objectif sont pris dans la réserve, sauf spécification contraire.

À la fin de la partie, chaque pion Objectif obtenu rapporte des points qui sont ajoutés au score du joueur. La valeur de chaque pion Objectif est indiquée dans le coin supérieur droit de la carte Objectif.



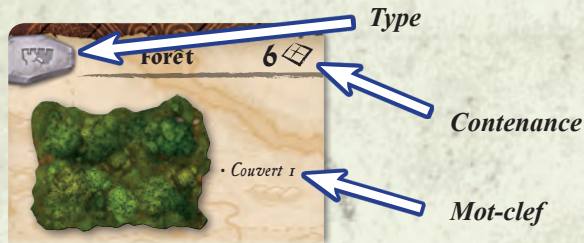
Valeur de l'objectif

Si une carte Objectif a une instruction de « Mise en place », les joueurs doivent la résoudre durant l'étape « Mise en place des Objectifs » (voir page 4 du Guide de Référence). Si une carte Objectif a une instruction « Fin de partie », les joueurs doivent la résoudre après le round final de la partie, mais avant de calculer les scores.

Terrain

Les terrains représentent les forêts, les collines, les maisons, les barricades, et tous les autres éléments géographiques du champ de bataille qui pourraient affecter le déroulement de l'affrontement. Durant la mise en place, un certain nombre de terrains sont placés dans la zone de jeu.

Chaque élément de terrain dispose d'une carte Référence indiquant sa **VALEUR DE CONTENANCE**. Cette dernière détermine si une unité peut occuper le terrain. La carte peut également avoir un **MOT-CLEF** qui indique si le terrain dispose de règles spéciales.



Un terrain est un obstacle avec lequel une unité peut entrer en collision. Quand une unité entre en collision avec un terrain, elle peut choisir de l'**OCCUPER** si son nombre de plateaux de mouvement est inférieur ou égal à la valeur de contenance de ce terrain. Pour occuper un terrain, l'unité est retirée de la zone de jeu et placée au sommet du terrain.

Les effets des mots-clefs des terrains sont les suivants :

Couvert X : une unité qui occupe ce terrain augmente sa défense de X contre les attaques à distance.

Élevé : une unité qui occupe ce terrain peut tracer sa ligne de vue par-dessus les terrains et les unités.

Exposé : ce terrain n'est pas traité comme un obstacle quand on détermine une ligne de vue.

Fortifié X : une unité qui occupe ce terrain augmente sa défense de X contre les attaques de mêlée.

Mortel X : une unité qui entre en collision avec ce terrain subit X dégâts.

Pénible X : une unité qui entre en collision avec ce terrain reçoit X pions Paniqué.

Occuper un terrain



1. Les Archers Réanimés effectuent une action Marche (☞) et entrent en collision avec un mur en ruine.
2. La contenance du mur en ruine est de 2, l'unité peut donc occuper ce terrain.

Attaques et terrain

Les unités qui occupent un terrain peuvent être attaquées. Une telle unité est engagée avec n'importe quelles unités ennemies en contact avec le terrain. L'unité occupante est traitée comme si son front était en contact de chaque unité en contact avec le terrain.

Ainsi, quand une unité qui occupe un terrain effectue une attaque de mêlée, chaque touche (☞) dépensée inflige toujours des dégâts égaux au nombre de plateaux de mouvement du rang frontal.



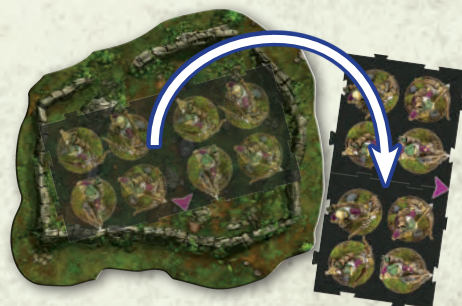
Les Piquiers entrent en collision avec le terrain et sont maintenant engagés avec les Archers Réanimés.

Quand une unité effectue une attaque à distance alors qu'elle occupe un terrain, le joueur peut déterminer la ligne de vue et la portée en plaçant l'extrémité « 1 » de la règle des portées de manière à ce qu'elle soit en contact de n'importe quelle partie du terrain au lieu du front de l'unité active. Ainsi, une unité qui occupe un terrain peut effectuer des attaques à distance dans n'importe quelle direction.

Quand un attaquant effectue une attaque à distance contre une unité qui occupe un terrain, il détermine la portée et la ligne de vue en pointant la règle des portées de manière à ce qu'elle soit en contact avec le terrain que le défenseur occupe au lieu d'un de ses plateaux de mouvement.

Sortir d'un terrain

Si une unité effectue une action Marche (☞) ou Repositionnement (☞) alors qu'elle occupe un terrain, cette unité doit **SORTIR** du terrain et ne l'occupe donc plus. Pour sortir d'un terrain, une unité ne se sert pas d'un gabarit de déplacement. À la place, elle est retirée du terrain et placée sur la zone de jeu de manière à ce qu'un de ses plateaux de mouvement soit en contact avec le bord du terrain dont elle vient juste de sortir et qu'aucun des bords de ses plateaux de mouvement ne soit en contact avec un autre obstacle. Si une unité sort en utilisant une action Marche (☞), le **dos** de l'unité doit être en contact avec le terrain dont elle vient de sortir. Si l'unité a utilisé l'action Repositionnement (☞), un flanc ou le front de l'unité doit être en contact avec le terrain dont elle vient de sortir. Si une unité ne peut pas être placée d'une manière valide en sortant du terrain, elle ne peut pas sortir et les actions Marche (☞) et Repositionnement (☞) sont ignorées. Si une unité sort d'un terrain alors qu'elle était engagée avec une unité, la première est traitée comme si elle se désengageait de la seconde. Ainsi, l'unité qui sort reçoit un pion Paniqué.



Les Archers Réanimés effectuent une marche (☞) pour sortir du mur en ruine.

Bonus de rang

Les troupes qui ne sont pas engagées avec l'ennemi peuvent toujours aider à améliorer l'efficacité au combat du reste de leur unité.

Durant une attaque, si l'attaquant a un rang complet de plateaux de mouvement derrière son rang frontal, il peut choisir de relancer n'importe quel nombre de dés. Un **RANG COMPLET** est un rang qui possède le même nombre de plateaux de mouvement que le rang frontal. Une unité peut effectuer la relance une fois pour chaque rang complet qui se trouve derrière son rang frontal. Si l'attaquant a un rang partiel, il peut relancer un seul dé de son choix. Un **RANG PARTIEL** est un rang qui possède moins de plateaux de mouvement que le rang frontal mais qui en comprend au moins un. Les relances sont effectuées avant que des capacités modifient les dés et que les boost ne soient dépensés.

Débordement

Les unités sont vulnérables aux attaques menées sur leurs flancs et dos. Si le front d'une unité est en contact avec le flanc ou le dos d'une unité ennemie, elle **DÉBORDE** cette unité ennemie. Durant une attaque, une unité qui en a débordé une autre ajoute un dé supplémentaire à son lancer. Ce dé peut être bleu ou rouge.

Bonus de rang et débordement



1. Les Piquiers ont débordé une unité de Réanimés et effectuent une action d'Attaque de mêlée (M), ajoutant un dé rouge supplémentaire.



2. Ils obtiennent ✨ ⚡ avec le dé bleu, mais des résultats vierges sur les deux dés rouges.



3. Comme les Piquiers ont un rang complet derrière leur rang frontal, ils sélectionnent et relancent les deux dés rouges, obtenant cette fois ✨ ⚡ et ✨ ✨. Un beau résultat !

Rapprochement

Les attaques et autres effets peuvent causer le retrait d'un ou plusieurs plateaux de mouvement de la zone de jeu. Si ce retrait fait que deux unités qui étaient engagées l'une avec l'autre ne le sont plus, l'unité à laquelle on n'a pas retiré de plateaux de mouvement peut se **RAPPROCHER**. Pour se rapprocher, l'unité effectue une action Repositionnement (R) à vitesse 1 et doit entrer en collision avec l'unité ennemie avec qui elle était engagée le plus récemment (l'unité à qui l'on vient de retirer son, ou ses plateaux de mouvement). Si elle rentre en collision avec cette unité, celle qui se repositionne fait face normalement, mais les autres effets qui se déclenchent quand des unités entrent en collision sont ignorés. Par exemple, une unité qui effectue un rapprochement ne reçoit pas de pion Paniqué quand elle entre en collision avec une autre unité.

Une unité ne peut pas se rapprocher si elle n'entre pas en collision avec l'unité ennemie avec laquelle elle était engagée le plus récemment. Si une unité ne peut pas se rapprocher, les deux unités restent dans la même position et ne sont plus engagées (ceci n'est pas un désengagement, et ne déclenche pas les effets qui devraient l'être quand les unités se désengagent).

Créer des armées personnalisées

Pour jouer une partie de **Runewars : le Jeu de Figurines**, chaque joueur doit créer une armée personnalisée en choisissant les unités qu'il désire utiliser, et les améliorer en leur ajoutant des cartes Amélioration.

Créer une armée donne à chaque joueur la possibilité de personnaliser une force adaptée à son style de jeu et d'affronter ses adversaires en employant des idées et des stratégies originales. Un joueur pourra bâtir une force diversifiée possédant les moyens de parer à toutes les éventualités, alors qu'un autre pourra créer une armée dans l'unique but de suivre une stratégie simple avec une brutale efficacité.

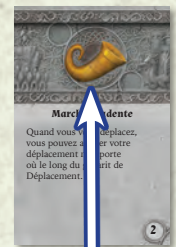
Les armées personnalisées utilisent de nouveaux concepts de jeu décrits ci-après. Pour créer votre propre armée, utilisez les règles de « Construction d'armée » de la page 3 du Guide de Référence.

Cartes Amélioration

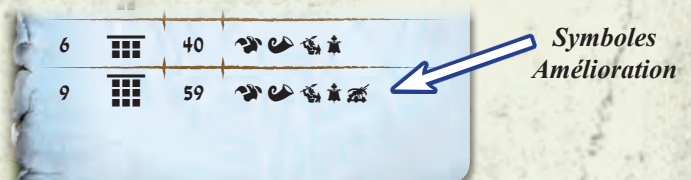
Les cartes Amélioration représentent des chefs charismatiques, des étendards impressionnants, des entraînements d'élite et tout ce que les joueurs peuvent équiper pour améliorer leurs unités. Chaque amélioration contient un symbole amélioration qui détermine quelle unité peut l'équiper ainsi que son coût en points pour la construction d'armée et le calcul du score.

Le dos de chaque carte Unité montre une série de configurations de plateaux de mouvement pour l'unité associée. A côté de chaque configuration se trouve une liste de symboles amélioration.

Pour chaque symbole visible pour une configuration particulière, l'unité peut s'équiper d'une carte Amélioration qui correspond à ce symbole.



Symbole Amélioration



Symboles Amélioration

Incliner les améliorations

Chaque amélioration décrit l'effet qu'elle procure. Certaines cartes Amélioration doivent être **INCLINÉES** pour qu'on puisse les utiliser. Pour incliner une carte, le joueur la fait pivoter de 90 degrés. Une carte inclinée ne peut pas être réutilisée tant qu'elle n'a pas été redressée. Quand une carte est redressée, le joueur la fait pivoter de 90 degrés pour la remettre dans sa position d'origine.



Carte redressée

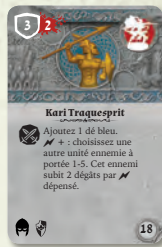


Carte inclinée

Quand une unité effectue une action Ralliement (☘) toutes ses cartes inclinées sont redressées. Une unité ne reçoit le pion Inspiration dû au ralliement (☘) que si elle n'a aucun pion Fléau ni aucune carte inclinée. De plus, une unité peut dépenser un pion Inspiration quand on révèle son outil de commandement pour redresser une carte Amélioration inclinée.

Amélioration Figurine

Certaines cartes Amélioration contiennent la silhouette d'une figurine ; ce sont les **AMÉLIORATIONS FIGURINE**. Les améliorations Figurine sont équipées de la même manière que les autres cartes Amélioration, à ceci près que lorsqu'une unité équipe une telle amélioration, la figurine associée à la silhouette est ajoutée à l'unité. La figurine peut être ajoutée sur n'importe quel plateau de mouvement du rang frontal, et remplace une figurine qui devrait normalement se trouver là.



Amélioration Figurine

Chaque amélioration Figurine a sa propre valeur de défense et son propre seuil de blessure, séparés de ceux des figurines par défaut de l'unité. On peut assigner des dégâts à une amélioration Figurine en utilisant les mêmes règles que pour les autres figurines, et sa valeur de défense est altérée par n'importe quel effet qui altère la valeur de défense du reste de l'unité.

Durant une attaque, l'attaquant peut dépenser un symbole précision (⊗) pour obliger le défenseur à assigner la première blessure à une amélioration Figurine du choix de l'attaquant. Quand une amélioration Figurine est retirée de son plateau de mouvement, complétez l'emplacement vide avec une figurine prise dans le rang arrière (où les dégâts auraient dû être normalement assignés ensuite). Puis défaussez la carte Amélioration qui correspond à l'amélioration Figurine. Quand il assigne les dégâts, le défenseur n'a pas besoin de les assigner à une amélioration Figurine blessée avant les autres figurines, sauf si un symbole précision (⊗) l'y oblige.

Amélioration Lourde

Les améliorations Lourdes sont des améliorations Figurine qui utilisent des figurines de taille Siège et sont identifiées par le symbole amélioration Lourde (⚔). Ces améliorations peuvent être assignées à des unités d'un autre type (cavalerie ou infanterie) exactement comme les autres améliorations Figurine, mais au lieu de remplacer une simple figurine de l'unité, il faut remplacer un plateau de mouvement complet de l'unité. Pour ajouter une grande figurine à une unité, le joueur enlève un des plateaux de mouvement et toutes les figurines qui se trouvent dessus puis le remplace par un plateau de mouvement de siège muni de la figurine adéquate.

Quand une amélioration Lourde est retirée, remplacez son plateau de mouvement par un plateau complet du rang arrière.

Cartes Uniques

Certaines unités et améliorations représentent un personnage célèbre, une arme exceptionnelle, ou une unité de renom unique en son genre. Le nom de chacune de ces unités ou améliorations est souligné sur la carte associée. Un joueur ne peut pas inclure dans son armée deux cartes (ou plus) qui partagent un même nom unique.

Personnages

Chaque faction dispose de personnages spéciaux exceptionnellement puissants pour mener ses armées. Ces personnages correspondent à une carte Unité et à une carte Amélioration. Ainsi, les joueurs peuvent les employer dans leurs armées soit comme des unités distinctes, soit comme des améliorations Figurine.

Si un joueur utilise un personnage en tant qu'unité, il place un piédestal sur un plateau de mouvement de siège puis emboîte le personnage sur le piédestal.



Et maintenant ?

Désormais, vous connaissez toutes les règles dont vous avez besoin pour jouer à **Runewars : le Jeu de Figurines**. Avant d'entamer votre première partie, consultez les règles de création d'armée page 3 du Guide de Référence.

Pour mettre en place la partie, utilisez les instructions de mise en place page 4 du Guide de Référence. Puis si des questions se posent en cours de partie, consultez le glossaire de ce même guide. Il contient les règles et les concepts détaillés, classés par sujet et rangés alphabétiquement.

Assembler les figurines



Les figurines incluses dans **Runewars : le Jeu de Figurines** nécessitent d'être assemblées. Certaines pièces doivent être collées afin qu'elles ne se démontent pas et l'usage de colle forte est recommandé pour les assembler rapidement. Les joueurs devraient lire toutes les consignes de sécurité concernant la colle et les autres outils de modélisme qu'ils comptent utiliser.

Pour assembler les figurines, suivez ces étapes :

1. Détachez les pièces de chaque type de figurine, comme présenté ci-dessus.
2. Assemblez chaque figurine en employant les bonnes pièces, comme présenté ci-dessus.
3. Laissez sécher la colle utilisée durant l'assemblage avant de placer les figurines sur les plateaux de mouvement.



Les figurines Runewars

Jouer à **Runewars : le Jeu de Figurines** signifie plus que simplement gagner un combat isolé. Cela implique également de collectionner et bâtir une superbe armée thématique pour la lancer dans de nombreuses batailles mémorables contre celles de vos amis. À travers la collection, la construction d'armée et la peinture, vous pourrez découvrir une expérience de jeu unique et immersive.

Collectionner

Après avoir décidé quelle faction vous intéresse le plus, vous pourrez lui ajouter une foule d'options différentes. De nouvelles unités, des personnages et des améliorations vont être disponibles pour toutes les factions et vous permettront de construire une force variée et unique. Les règles pour créer une armée en vue d'une bataille individuelle se trouvent page 3 du Guide de Référence, et une bonne collection contiendra de nombreuses figurines différentes afin que vous puissiez modifier votre armée, et ainsi essayer différentes combinaisons et stratégies à chaque fois que vous jouerez.

Si vous cherchez l'inspiration pour collectionner et construire une armée, le Guide du Monde présent dans cette boîte peut se révéler utile afin d'approfondir les thèmes en relation avec votre faction favorite. Les histoires des plus grands héros et des armées de Terrinoth fournissent de bons exemples et peuvent générer des idées passionnantes pour votre collection.



Les extensions de Runewars représentent le meilleur moyen de bâtir votre collection. En plus des plateaux de mouvement, cadrans et pions dont vous avez besoin pour aligner ces nouvelles figurines sur le champ de bataille, chaque extension contient des cartes Amélioration non disponible dans la Boîte de Base. En ajoutant de nouvelles unités à votre collection ou en augmentant la taille de vos anciennes unités, vous étendrez continuellement vos options tactiques !

Communauté

Pratiquer un jeu de figurines s'avère souvent plus exigeant que jouer à un autre type de jeu de plateau. Ceci est largement dû à la place nécessaire pour jouer. Heureusement, de nombreuses boutiques de jeux disposent de tables dédiées au jeu de figurines, la plupart du temps assorties d'une collection de maquettes de terrains. Votre magasin local est certainement l'endroit idéal pour rencontrer de nouveaux joueurs, planifier des soirées peinture afin que vos forces soient les plus belles possibles, ou même organiser un championnat ou un tournoi. Nous allons mettre à votre disposition un forum en ligne et si vous cherchez à en savoir plus sur Runewars, allez voir ce que les autres joueurs ont à dire :

FANTASYFLIGHTGAMES.FR

Il existe évidemment beaucoup d'autres sources d'information en ligne où vous pourrez partager des tactiques, des conseils de peinture et de modélisme, ou des idées de campagnes. Mais le support de votre magasin de jeux et les encouragements d'une communauté locale seront souvent bien plus efficaces pour profiter au maximum de **Runewars : le Jeu de Figurines**.



Jeu Organisé

Si rencontrer de nouveaux joueurs pour mettre vos tactiques à l'épreuve vous intéresse, nous proposons de nombreux événements organisés au niveau local, régional, national et mondial. Votre boutique locale peut se procurer des kits de tournoi comportant des lots d'exception, et tout au long de l'année vous pourrez tester vos talents dans diverses compétitions de plus en plus dures. Ces rencontres pourront vous mener au siège de FFG à Roseville, Minnesota, où les meilleurs des meilleurs s'affrontent pour obtenir la couronne du Champion du Monde ! Si vous désirez en savoir plus sur notre programme de Jeu Organisé, ou si vous voulez encourager votre boutique locale à participer, jetez un œil sur ce que nous avons à proposer sur :

FANTASYFLIGHTGAMES.FR



Personnaliser votre armée

Bien qu'il soit parfaitement possible de jouer en assemblant simplement les figurines en plastique gris qui se trouvent dans les produits **Runewars : le Jeu de Figurines**, aligner sur la table de jeu une force entièrement peinte permet de créer une bataille qui mérite d'être contemplée. Peindre vous permet également de personnaliser votre armée jusqu'à la moindre unité. Vous n'avez plus besoin d'utiliser les pions d'identification quand chaque unité bénéficie de ses propres couleurs !

Après avoir assemblé vos figurines en suivant les instructions données dans cette boîte, vous pouvez commencer à peindre. Vous devriez pouvoir trouver toutes les fournitures nécessaires dans votre boutique de jeux.

Le Guide du Monde fournit des indications sur les thèmes et les spécialités des nombreuses baronnies et autres groupes des différentes factions. Vous pouvez peindre votre armée en suivant le schéma de couleurs de ces groupes, ou créer le vôtre.

Il existe de nombreuses ressources en ligne sur lesquelles vous trouverez des astuces et des conseils pour améliorer vos techniques de peinture. Pensez à jeter un œil aux pages dédiées à **Runewars : le Jeu de Figurines** sur le site internet :

FANTASYFLIGHTGAMES.FR



Ce Golem de Runes est peint aux couleurs de la baronnie de Carthridge. Le peintre a décidé d'employer un schéma de couleurs plus sombre et plus menaçant que ceux des autres baronnies.



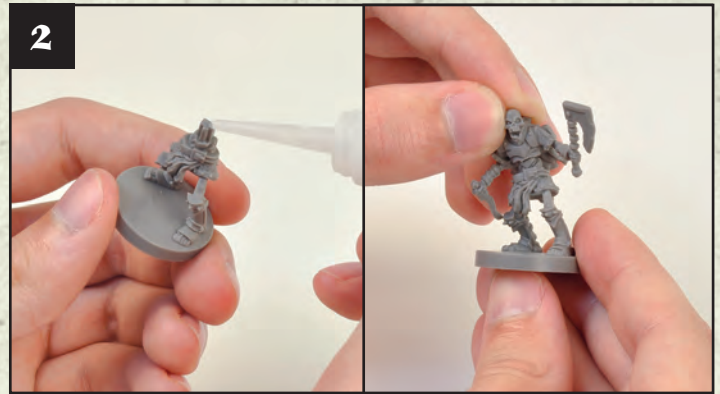
Préparez votre figurine pour la peinture

Peindre votre collection de figurines peut s'avérer aussi gratifiant que jouer la partie elle-même. Comme mentionné précédemment, la communauté des peintres propose de nombreuses ressources internet afin que vous puissiez vous lancer dans la peinture de figurines aussi facilement et efficacement que possible : vidéos, articles, conseils généraux etc. Sur notre propre site, nous avons décidé de vous donner des indications sur la manière dont nous avons peint les figurines du studio, mais soyez conscients qu'il existe des possibilités infinies concernant la façon de peindre les vôtres. Pour commencer, voici les bases qui vous permettront de préparer vos figurines avant de les peindre.



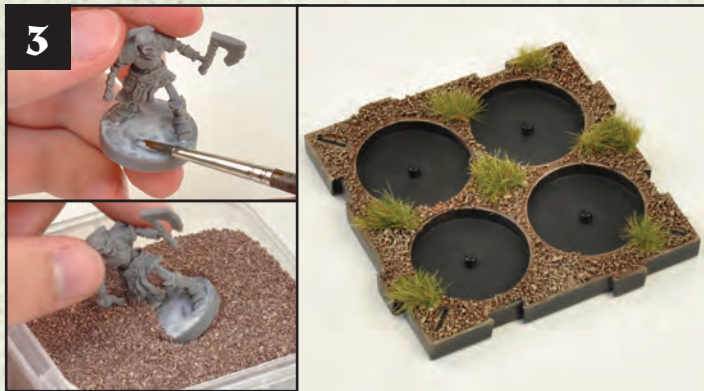
1. Ébarbage

Avant de commencer à assembler vos figurines, vous devriez retirer tous les éclats (les morceaux de matériau surnuméraires) et les lignes de moulage provenant du processus de fabrication. Ceci vous fournira une surface propre sur laquelle peindre et améliorera le rendu final de votre figurine. Avec un couteau de modélisme, retirez précautionneusement toute bavure sur les éléments. Utilisez votre couteau de modélisme avec précaution afin d'éviter de vous blesser les doigts ou les mains.



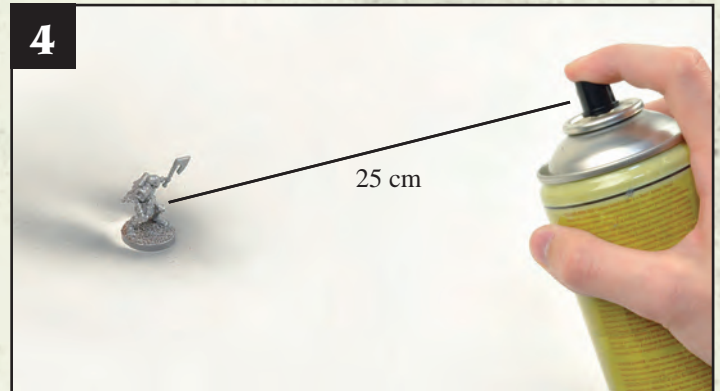
2. Assemblage

Afin d'éviter de gâcher votre travail de peinture, votre figurine ne devrait ni bouger ni se démonter après avoir commencé à peindre. Ainsi, vous devriez coller les éléments de votre figurine avec de la colle forte. D'abord, vérifiez que les éléments s'adaptent bien entre eux. Si vous êtes satisfait, utilisez une petite quantité de colle et pressez les éléments ensemble jusqu'à ce qu'ils soient fixés.



3. Soclage

Socler votre figurine avant de la sous-couche aidera à fixer les matériaux de soclage que vous peindrez plus tard. Appliquez de la colle blanche (PVA par exemple) sur le socle avec un pinceau, puis plongez-le dans un récipient contenant votre matériau de soclage. Un mélange de sable et de petits cailloux devrait faire l'affaire. Ce procédé peut être utilisé pour texturer les plateaux de mouvement de vos unités et les assortir à vos socles et à la surface de votre table. Assurez-vous simplement de retirer l'excédent de matériau de soclage qui pourrait adhérer aux côtés des plateaux de mouvement afin qu'ils puissent se connecter sans problème.



4. Sous-couche

Avant de commencer à peindre votre figurine, vous devriez appliquer une sous-couche afin d'améliorer l'adhérence de la peinture et augmenter la durabilité de votre travail. Quand vous sélectionnez une sous-couche en bombe, choisissez une finition mate. Les sous-couches satinées ou brillantes ne sont pas recommandées. Préparez votre zone de sous-couchage en protégeant votre espace de travail et pulvérisez la peinture sur vos figurines depuis une distance d'environ 25 cm. Quand une figurine est sèche, couchez-la, et recommencez la pulvérisation s'il reste des zones que vous avez manquées. Répétez ce processus jusqu'à ce que la figurine entière soit recouverte d'une couche fine et uniforme de peinture.

*Sous-couche**Aplats**Lavis**Brossage à sec**Détails*

Peindre vos figurines

Les images ci-dessus montrent l'approche standard qu'emploient de nombreux peintres de figurines. Le processus commence avec la sous-couche, suivie de la pose des aplats. Puis on utilise des lavis pour rehausser les zones en creux. Des Brossage à sec sont employés pour souligner les reliefs et améliorer les contrastes. Peindre le socle et corriger les erreurs vient ensuite. Enfin, l'étape des détails permet d'appliquer les touches finales pour faire en sorte que la figurine paraisse vraiment réussie.

Créer un champ de bataille

De nombreux joueurs passent non seulement du temps à personnaliser leur armée, mais également à mettre sur pied un champ de bataille digne d'accueillir leurs combats. Fantasy Flight Games propose un choix de tapis de jeu aux mesures exactes pour définir une zone de jeu de **Runewars : le Jeu de Figurines**. De plus, votre boutique de jeux peut proposer des tapis de terrain à la vente ou disposer de tables aptes à accueillir vos figurines et vos batailles.

Après avoir peint votre armée et préparé une zone de jeu thématique, vous pourrez vouloir utiliser vos propres maquettes de paysages afin de représenter les terrains à la place des tuiles de cette boîte. Les règles des terrains de **Runewars : le Jeu de Figurines** sont pensées pour s'adapter à n'importe quelles maquettes que vous utiliserez pour représenter les terrains. Pour employer une maquette de terrain, il vous suffit de choisir la carte Terrain qui lui correspond le mieux. Quand cette carte est piochée, utilisez la maquette adéquate à la place de la tuile. Vous êtes libre d'ajuster la valeur de capacité en fonction de la taille du terrain que vous utilisez.

Si aucune des cartes terrain ne correspond à la maquette que vous avez, utilisez simplement les mots-clés de l'entrée Terrain du Guide de Référence pour créer des règles adaptées à votre terrain.



Terrains modulables

Si vous décidez de créer vos propres terrains pour **Runewars**, vous devriez également penser à les rendre modulables afin qu'ils puissent accueillir des unités de tailles différentes. La forêt ci-dessus en est un bon exemple : en ne fixant pas les arbres au grand socle qui marque les limites du terrain, vous pouvez les retirer de manière à ménager un espace pour une unité occupante. L'exemple ci-dessus utilise un morceau d'aggloméré texturé avec du sable afin de correspondre à la surface de la table. De l'herbe statique a été collée en plaques pour ressembler à de la végétation. Comme mentionné plus tôt, il existe une énorme quantité de tutoriaux en ligne pour créer vos propres terrains. Votre imagination est votre seule limite !



Quelques arbres et des formations rocheuses peintes améliorent grandement l'apparence de ce champ de bataille, le tout restant pratique à ranger.

Référence du cadran d'action

Référence du cadran de modificateur

Ardus Ix'Erebus

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👤	👤				
		🟢		🟢				
		🔴						
	🟡							

👤	👤	👤	👤					
🟢								
🔴	🔴							

Lanciers sur Charognard

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👤	👤		👤		
		🟢			🟢			
				🔴				
	🟡				🟡			

👤	👤	👤						
🟢								
🔴	🔴	🔴						
🟡	🟡							

Archers Réanimés

1	2	3	4	5	6	7	8	9
				👤	👤			
		🟢			🟢	🟢		
				🔴				🔴

👤	👤							
🟢								
🔴	🔴							

Réanimés

1	2	3	4	5	6	7	8	9
				👤	👤			
			🟢	🟢		🟢		
			🔴					

👤	👤	👤						
🟢								
🔴	🔴							

Kari Traquesprit

1	2	3	4	5	6	7	8	9
		👤	👤					
		🟢			🟢			
		🟢						
				🔴				

👤	👤	👤						
🟢								
🔴	🔴							

Golems de Runes

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👤				👤	
			🔴		🔴			

👤								
🔴	🔴							

Cavalerie Assermentée

1	2	3	4	5	6	7	8	9
		👤	👤	👤		👤		
		🟢					🟢	
						🔴		
		🟡						

👤	👤	👤	👤	👤				
🟢								
🔴	🔴							
🟡								

Piquiers

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👤	👤				
		🟢	🟢		🟢			
						🔴		
		🟡						🟡

👤	👤	👤						
🟢								
🔴	🔴							
🟡								

Règles à ne pas oublier

- Si la posture (couleur) du modificateur sélectionné ne correspond pas à celle de l'action sélectionnée, le modificateur est ignoré.
- Après qu'une unité est entrée sur un terrain, son activation prend fin immédiatement. Si elle avait une action bonus à effectuer, cette action est annulée.
- Une unité reçoit un pion Paniqué quand elle entre en collision avec un ennemi pendant une action Marche (👤) ou Repositionnement (🔄), quand elle échoue à entrer en collision avec un ennemi durant une charge, ou si elle se désengage d'un ennemi en effectuant un repositionnement (🔄).
- Les cartes inclinées ne sont redressées que quand l'unité équipée effectue une action Ralliement (👤).
- L'action Attaque à distance (🏹) peut cibler une unité ennemie en ligne de vue à portée 1-5.
- Quand une attaque à distance (🏹) cible un ennemi engagé avec des unités alliées, ces mêmes alliés subissent un test de moral de sévérité 1.
- Si une unité échoue à faire face à une unité ennemie, les unités sont toujours engagées l'une avec l'autre aussi longtemps que leurs plateaux de mouvement sont en contact. Une unité engagée de cette façon, et qui n'est pas engagée avec un autre ennemi, peut tenter de faire face après avoir révélé son outil de commandement.

