

Calculs du coût des figurines							
Mouvement		Mêlée		Tir		Armure	
Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût	Valeur	Coût
Vol	5	5	10	5	15	5	10
18''	4	4	8	4	12	4	8
15''	3	3	6	3	9	3	6
12''	2	2	4	2	6	2	4
9''	1	1	2	1	3	1	2
6''	0	0	NA	0	0	0	1

Additionnez le coût de toutes les caractéristiques d'une figurine pour obtenir son coût total. Une figurine avec 2 armes peut avoir 2 attaques, il suffit de payer 2 fois le coût de sa caractéristique **Mêlée**. Une figurine très grande peut être **Puissante** pour 5 points. Toutes les cibles de ses attaques (tir et corps à corps) subissent un malus de -1 à leur **Armure** (sauf celles qui sont aussi **Puissantes**).

Toute figurine est éliminée dès qu'elle subit une touche.

Tous les dés utilisés sont des **d6** classiques.

• Séquence du tour.

1- Initiative : chaque camp lance un dé et y ajoute le nombre de Héros et de Sorciers présents dans son armée. Celui obtenant le résultat le plus élevé choisit qui commence à jouer. Les autres camps jouent alors dans le sens des aiguilles d'une montre.

2- Mouvement : chaque camp, dans l'ordre de l'initiative, déplace toutes ses figurines non-engagées. Les volants se déplacent de 18''. Se déplacer d'un pouce en terrain difficile compte pour 2''. Franchir un obstacle coûte la moitié du mouvement de la figurine.

3- Magie : chaque camp (dans l'ordre de l'initiative) lance ses sorts avec tous ses Sorciers. Tous les sorts ont une portée de 18''. Un sort peut être lancé sur un corps à corps mais un Sorcier au corps à corps ne peut pas lancer de sort à l'extérieur de celui-ci.

4- Tir : tous les tirs sont simultanés et ont une portée de 18''. Un résultat au dé inférieur ou égal au **Tir** du tireur indique une touche qui est ignorée si la cible obtient un résultat inférieur ou égal à son **Armure** avec un dé. Une figurine ayant bougé de plus de la moitié de son **Mouvement** ne peut pas tirer ce tour. Il est impossible de tirer dans ou depuis un corps à corps. Pour chaque couvert sur la trajectoire du tir, le tireur lance un dé. De 1 à 3, le couvert est ignoré. De 4 à 6, le tir échoue. Une figurine ne peut tirer sur un Héros ou un Sorcier que si celui-ci est la cible la plus proche. Il est impossible de tirer à travers plus de 2'' de bois.

5- Corps à corps : toutes les attaques de corps à corps sont simultanées. L'attaquant doit obtenir un score inférieur ou égal à sa **Mêlée** pour obtenir une touche qui peut être annulée comme pour les tirs. Une figurine engagée peut choisir de s'enfuir en se déplaçant à demi-vitesse avant que les attaques ne soient déclarées mais tous ses adversaires peuvent alors l'attaquer gratuitement.

• Héros et Sorciers.

Chaque armée dispose d'un Héros et d'un Sorcier pour chaque tranche entière de 250 points d'armée. Leurs caractéristiques peuvent être déterminées librement. Les Héros dispose d'un objet magique déterminé aléatoirement. Les Sorciers disposent de 2 sorts également déterminés aléatoirement. Si un Sorcier dispose de 2 fois le même sort, il pourra le lancer 2 fois par tour. Dans tous les autres cas, un Sorcier ne peut lancer qu'un seul sort par tour.

• Objets magiques.

1- Brassards d'endurance : après avoir raté un jet d'**Armure**, le Héros peut de nouveau tenter d'ignorer la touche en obtenant un résultat de 1 à 3 sur un d6.

2- Hache du massacre : quand il réussit un jet de **Mêlée**, le Héros touche tous les ennemis au corps à corps.

3- Epée de puissance : +1 en **Mêlée**, -1 à l'**Armure** des ennemis au corps à corps.

4- Armure d'argent : le Héros ne peut être la cible que d'une seule attaque de corps à corps par tour.

5- Amulette d'obsidienne : le Héros est immunisé à la magie et dispose d'un seul et unique sort.

6- Epée de rapidité : le Héros dispose de 2 attaques supplémentaires.

• Sorts.

1- Malédiction : la cible perd un point de **Mêlée** et de **Tir** ainsi qu'une attaque (avec un minimum de 1) jusqu'à la fin de la partie. Une figurine ne peut subir les effets que d'une seule Malédiction.

2- Rayon de Mort : la cible subit une touche pouvant être annulée avec un malus de -1 à son **Armure**.

3- Boule de feu : toutes les figurines situées même partiellement sous un gabarit de 3'' de diamètre subissent une touche pouvant être annulée normalement par l'**Armure**.

4- Soif de sang : la cible bénéficie immédiatement d'un mouvement gratuit. Si elle finit ce mouvement en contact avec un ennemi, elle dispose d'une attaque supplémentaire pour l'attaquer immédiatement.

5- Paranoïa : la cible se déplace immédiatement vers l'allié le plus proche et l'attaque si possible.

6- Téléportation : la cible est déplacée de 18''.

• Déploiement.

L'un des joueurs met en place le terrain et son adversaire choisit son bord de table. Les zones de déploiement des deux armées doivent être distantes de 18''. Les deux armées se déploient en alternance en plaçant toutes les figurines d'un même type en même temps et en commençant par une armée déterminée au hasard.

• Règles de campagne.

La campagne commence avec 10 territoires vierges par joueur. Le but est d'en conquérir le plus grand nombre. Avant chaque bataille, chaque joueur doit annoncer son objectif :

1- Expansion : gagner 2 territoires vierges en cas de victoire.

2- Invasion : voler un territoire occupé en cas de victoire.

3- Tout ou rien : voler deux territoires occupés en cas de victoire ou en donner un à l'adversaire en cas de défaite.

4- Raid : en cas de victoire, l'adversaire perd 3 territoires qui redeviennent vierges.

De nouveaux joueurs peuvent arriver en cours de campagne, apportant chacun 10 territoires vierges.

• Scénarios.

Vous pouvez déterminer aléatoirement le scénario de chaque partie en lançant un dé. Tous les scénarios durent 6 tours.

1- Bataille rangée : le vainqueur est celui ayant tué le plus d'ennemis en points. Les Héros et les Sorciers rapportent 50 points supplémentaires.

2- Occupation du terrain : un élément de décor est occupé par quiconque possède le plus de figurines dessus à la fin de la partie. Le joueur ayant capturé le plus d'éléments de décor à la fin de la partie est le vainqueur.

3- Roi de la colline : placez un grand élément de décor au centre de la table. Le vainqueur est celui qui possède le plus de figurine dessus à la fin de la partie.

4- Sauvetage : le défenseur place un bâtiment représentant une prison n'importe où sur la table. L'attaquant y place un Héros ou Sorcier ayant le même profil que l'un des personnages de son armée (au choix). Ce personnage est gratuit et ne compte pas dans le nombre de Héros/Sorciers de l'armée. Le prisonnier est libéré par toute figurine alliée finissant son déplacement en contact avec la prison. Une fois libéré, le prisonnier ne peut pas se déplacer de plus de 6'' par tour. L'attaquant gagne si le prisonnier est libre et vivant ou s'il a quitté la table à la fin de la partie. Le défenseur gagne dans tous les autres cas.

5- La gemme maudite : placez la gemme au centre de la table. La gemme peut être ramassée par toute figurine finissant son mouvement à son contact ou par toute figurine tuant le porteur de gemme au corps à corps. La gemme peut être déplacée de 6'' par tour au maximum et être transmise une fois par tour à un allié. Le vainqueur est celui qui a réussi à mettre la gemme dans la moitié de table de l'adversaire à la fin de la partie.

6- Pillage : tout ennemi tué au corps à corps rapporte des pièces d'or. 1d6 pour les figurines ayant 0 à 2 points d'**Armure**, 2d6 pour celle en ayant 3 ou 4 et 3d6 pour celles en ayant 5. Les Héros et Sorciers génèrent 3d6 pièces de plus. Le vainqueur est celui ayant récupéré le plus d'or à la fin de la partie.