

CONQUEST FIRST BLOOD

Février 2026





Ce livre est l'œuvre de Para Bellum Games Ltd :

Fondateur, directeur créatif et gardien du savoir d'Eä

Développement du jeu : Stavros

Halkias ; Conception graphique : Jacob

Rasmussen et Joel Rasmussen ; Équipe

artistique : Leandros Mavrokefalos ;

Studio : Para Bellum Games Ltd

Chef de projet

Leandros Mavrokefalos

Remerciements

particuliers à

Giannis Gagos, Joey Eaton, Hunter Rinck, Maria Halkias, Bowls

Kontostergios et Daryl McKay,

testeurs et leurs équipes

Carlo Augusto Bagaporo, Garrett Batter, Shannon Bourke, Tim Brilli, Andrew Campbell, Luís Coelho, Frédéric de Bovée, Gene Dean, Thomas Deeth, Tom Donley, Jeremy Drover, Jordan Fischer, Charles-Étienne Gagnon, Lád'á Havrland, Mitchell Heath, William Jones, Mark Krause, Cody Laine, José Luís Martínez García, Matt Mayday, Brian Moran, Lance Morrison, Michael Naber, Kevin Oliver, Brad Pasmeny, AJ Pecore, Jaynah Rasmussen, Barry Schoonderbeek, Cedric Schuler, Ryan Simcoe, Kyle Stancikas, Alexander

Uftring Alexander, Joey Welzen

Traduction en Français par Frédéric de Bovée

Published by



INTRODUCTION

Dans Conquest: First Blood, vous prenez le commandement d'une puissante bande de guerre ; un contingent de guerriers issus des diverses factions du monde d'Eä. Que vous commandiez une armée de braves soldats des Cent Royaumes ou une incursion d'horreurs bio-ingénierées des Spires, il vous revient de mener votre bande à la victoire sur les champs de bataille.

Un jeu palpitant, d'une grande profondeur tactique et riche en opportunités stratégiques, vous attend. Chaque interaction y est aussi captivante que spectaculaire. Chaque coup porté ou bloqué est une véritable lutte pour la survie sur le champ de bataille. Du plus humble drone au monstre le plus terrifiant, chaque guerrier a toute sa place et joue un rôle unique. Tous sont essentiels à la victoire !

La façon dont vous jouez votre bande est aussi importante que son contenu. Dans First Blood, le terrain prend une dimension nouvelle : points d'observation à escalader ou à traverser, barricades à défendre et à démanteler, et possibilité de percer les positions fortifiées ennemies. First Blood offre une expérience de combat unique et mémorable, exploitant tout le terrain de votre collection, d'hier, d'aujourd'hui et de demain.

Dans First Blood, les parties peuvent prendre des formes très variées : raids clandestins, derniers combats héroïques, batailles rangées, embuscades... Affrontez votre adversaire dans notre système de scénarios génératifs et hautement rejouables, où vous vous mesurez à lui avant la bataille, préparant ainsi le terrain pour votre affrontement, tant sur le plan tactique que narratif. Grâce à un système de déploiement caché, chaque bataille est unique !

CHAPITRE UN

LES PRINCIPES DE LA BATAILLE	8
Guerre Civilisée	9
Dés	9
Séquence de lancer	9
Socles	9
Mesure des distances	9
Arrondi	9
Bandes, régiments et guerriers	10
Cartes de commandement	10
Capacités, effets et durée des commandements	10
Synchronisation et effets simultanés	11
Rôles sur le champ de bataille	11
Portée d'engagement	11
Ligne de vue	11
Profil du guerrier	13
Tests de caractéristiques	14
Mouvement vs Placement	14
Statuts des guerriers	15

CHAPITRE CINQ

RÈGLES SPÉCIALES	37
Règles spéciales X et +X	38
Plusieurs occurrences d'une règle spéciale	38
Événements de tirage au sort	38

CHAPITRE SIX

TERRAIN	43
Terrain zonal	44
Barricades	45
Taille et terrain	45
Point de vue	45
Voies d'accès	46
Débords de toit	46
Fenêtres et ouvertures	46
Points de vue et engagement	46
Terrain précaire	47

CHAPITRE DEUX

LA SÉQUENCE DU TOUR	17
Les phases de la bataille	18
Phase de commandement et personnages	19
Phase d'action	21
La séquence d'activation	21
Actions du guerrier	2
Actions uniques	21
Attaques, coups et blocages	25
La séquence d'attaque	26
Infliger des blessures et tester la détermination	28
Guérir et ressusciter	29

CHAPITRE SEPT

CONSTITUTION D'UNE BANDE	49
Entrées des guerriers	50
Suites	50
Personnages Monstres	50
Valeurs des points	51
Guerriers supplémentaires	51
Options	51
Modèles de commandes	51
Améliorations	51
Régiments et Maximums	52
Bandes de guerre légendaires	53

CHAPITRE TROIS

MONSTRES	31
Monstres contre Guerriers	32
Béhémoths	32
Profil blessés	32

CHAPITRE QUATRE

MAGIE	34
Harmonisation	35
Essence	35
Types de sorts	35

CHAPITRE HUIT

COMBATTRE UNE BATAILLE	55
Listes d'armées	56
Scénarios	56
Taille du champ de bataille	56
Lancer les dés pour la priorité	56
Tactiques	56
Déploiement	56
Révélation des cartes de commandement	57
Entouré	57
Combattez la bataille	57

RÈGLES DE BASE

Les règles qui suivent sont les règles de base dont vous avez besoin pour comprendre comment les guerriers interagissent entre eux et avec leur environnement.

Ces chapitres vous apprendront comment activer vos guerriers et personnages, comment les déplacer et comment les faire combattre.

CHAPITRE UN

PRINCIPES DE BATAILLE

La section suivante présente les concepts fondamentaux et les éléments essentiels de First Blood.

De ce qui est nécessaire pour jouer, à ce qui constitue une bande de guerre, et quelles sont ses caractéristiques ce que signifient les profils de votre guerrier.

Une solide compréhension de ces principes permettra de maîtriser le champ de bataille.

UNE GUERRE CIVILISÉE

Bien que vous et votre adversaire cherchiez tous deux à remporter la bataille, cela ne doit jamais se faire au détriment du plaisir de jouer. Si une situation survient et qu'une interaction ne peut être clairement définie par les règles, discutez avec votre adversaire de la solution la plus appropriée pour reprendre la partie. Si aucun consensus n'est trouvé, déterminez aléatoirement la solution.

DÉS

Lancers comparatif

Dans First Blood, tous les résultats (touches et blocages) sont comparatifs : le résultat précis (1 à 6) de chaque dé est donc important ! Laissez toutes les touches obtenues sur la table jusqu'à ce que tous les blocages aient été résolus.

Succès et échecs

Les tests de caractéristiques réalisés à First Blood sont soit des succès, soit des échecs. Si le résultat est égal ou inférieur à la caractéristique testée, il s'agit d'un succès ; sinon, c'est un échec.

SÉQUENCE DE LANCER

Lancer principal

Le jet de dés initial lors de la résolution d'une attaque, d'un coup, d'un blocage ou d'un test de caractéristique est appelé le jet principal. Si des règles ou effets spéciaux se déclenchent suite au résultat du jet principal, comme un nouveau jet ou des coups supplémentaires, tous les effets sont appliqués simultanément. Certaines règles précisent qu'il faut relancer un dé (un seul, plusieurs ou un résultat spécifique). Quel que soit le nombre de relances possibles, un même dé ne peut être relancé qu'une seule fois.

Lancer secondaire

Tous les dés supplémentaires ou relances sont combinés lors du jet secondaire. Ces résultats sont définitifs ; aucun nouveau jet ni dé supplémentaire ne peut être déclenché par les résultats d'un jet secondaire.

Echec Critique

Un jet de « 6 » non modifié est toujours considéré comme un échec.

Relancer échecs et succès

Lors d'un jet de caractéristique, si le résultat est affecté à la fois par le fait de relancer tous les échecs et par le fait de relancer tous les succès, ces deux effets s'annulent. Les deux règles sont ignorées pour ce jet.

SOCLE

Le « socle » d'un Guerrier désigne la pièce circulaire sur laquelle la figurine est fixée, représentant son emplacement sur le champ de bataille. Les figurines doivent être fixées sur le socle fourni. Certains Guerriers peuvent être fixés sur plusieurs socles ; dans ce cas, l'ensemble du socle est considéré comme un seul et même socle pour l'application des règles.

MESURE DE LA DISTANCE

Les distances sur le champ de bataille sont mesurées en pouces et toujours horizontalement à partir du socle de la figurine. Les joueurs peuvent mesurer librement les distances à tout moment. Les règles affectant les guerriers à une certaine distance s'appliquent tant qu'une partie de leur socle se trouve dans la zone d'effet. Les distances étant mesurées horizontalement, la taille et l'altitude n'ont aucune incidence sur les distances pour les capacités de commandement, les règles spéciales, les sorts, etc.

ARRONDI

Si une règle spéciale ou un effet divise par deux une caractéristique ou une distance, la valeur est toujours arrondie à l'entier supérieur. Exemple : Un guerrier de Marche 5 effectue une action de repositionnement (déplacement de la moitié de sa Marche) ; il peut se déplacer jusqu'à 3 pouces.

BANDES DE GUERRE, RÉGIMENTS ET GUERRIERS

L'ensemble de vos figurines lors d'une bataille est appelé votre « Bande ». Toutes les figurines de votre Bande sont appelées « Guerriers ».

La puissance et l'impact des Guerriers de votre Bande varient considérablement : des Héros valeureux aux Monstres féroces, en passant par l'humble Infanterie.

Les Guerriers de votre Bande sont appelés « Guerriers alliés », et ceux qui n'en font pas partie sont appelés « Guerriers ennemis » ou simplement « Ennemis ».

Lorsque vous jouez en équipe, les Guerriers de vos coéquipiers sont considérés comme des Guerriers « alliés ».

CARTES DE COMMANDEMENT

Chaque Seigneur de guerre, Héros, Monstre et Régiment de votre bande possède une Carte de Commandement correspondante, incluant son nom et son illustration.

Ces cartes servent à déployer et activer le Seigneur de guerre, le Héros, le Régiment ou le Monstre correspondant durant la bataille. Vous ne pouvez jamais inclure plusieurs exemplaires de la même Carte de Commandement.

Chaque Carte de Commandement possède un code QR qui peut être scanné avec l'application Conquest Companion pour accéder rapidement à ses règles !

Les Cartes de Commandement permettent de suivre les Guerriers déjà activés durant un tour et ceux qui restent à activer.

Au début de chaque tour, toutes vos Cartes de Commandement doivent être disposées côte à côte, face visible, de manière à être visibles par vous et votre adversaire.

Lorsque c'est à votre tour d'activer une Carte de Commandement, sélectionnez-en une et retournez-la face cachée.

Cela indique que cette Carte de Commandement a déjà été activée et ne peut plus être sélectionnée pour le reste du tour.

CAPACITÉS DE COMMANDEMENT, EFFETS ET DURÉE

Les Capacités de Commandement et les Règles Spéciales qui affectent les Guerriers alliés affectent également le Guerrier lui-même, sauf indication contraire.

Les Guerriers bénéficient de la Capacité de Commandement ou de la Règle Spéciale s'ils commencent une Action dans la Portée de Commandement (CR) du [Personnage], indépendamment de la Ligne de Vue.

Toutes les Capacités de Commandement et Règles Spéciales octroyées pendant un Round expirent à la fin de celui-ci, sauf indication contraire.

Les doublons d'une même Capacité de Commandement ou Règle Spéciale ne sont pas cumulatifs et n'ont aucun effet supplémentaire par rapport au premier, sauf indication contraire.



Le guerrier B se trouve actuellement hors de portée des ordres du personnage A et ne bénéficiera donc d'aucune capacité de commandement.

TIMING ET EFFETS SIMULTANÉS

Le joueur qui utilise des capacités de commandement pendant la phase de commandement ou qui active une carte de commandement pendant la phase d'action est le joueur actif. Si plusieurs effets, règles spéciales ou événements de tirage se déclenchent simultanément, le joueur actif choisit l'ordre de résolution.

RÔLES DE BATAILLE

Chaque guerrier possède un ou plusieurs rôles de bataille, indiqués dans son profil. De nombreuses règles spéciales, capacités et effets précisent le type de guerriers qu'ils peuvent affecter. La plupart des rôles de bataille n'ont aucun effet intrinsèque et servent simplement à définir différentes interactions. On les appellera souvent simplement « rôles ». Vous trouverez ci-dessous une liste des rôles les plus courants.

[Infanterie]
[Cavalerie]
[Brute]
[Monstre]
[Personnage]
[Lanceur de sorts]

RÔLES DE BATAILLE UNIQUES

Chaque faction utilise des rôles uniques sur le champ de bataille, définis dans son profil. Ces rôles englobent des caractéristiques physiques, des structures militaires, des castes sociales et des idéologies spirituelles. Ils sont présentés dans la liste d'armée de chaque faction.

PORTEE D'ENGAGEMENT

Chaque guerrier possède une zone de 1" autour de sa base, appelée zone d'engagement. Les guerriers situés à moins de 1" d'un ennemi et dans son champ de vision sont considérés comme engagés. Lorsqu'ils sont engagés avec un ennemi, les guerriers ne peuvent effectuer que des actions de combat.



Le guerrier A est engagé et ne peut effectuer que des actions de combat, tandis que le guerrier B est désengagé et ne peut effectuer que des actions hors combat.

LIGNE DE VUE (LoS)

La ligne de vue (LdV) permet de déterminer si les guerriers sont visibles les uns pour les autres sur le champ de bataille et peuvent être ciblés.

La LdV doit être tracée chaque fois qu'une action, une règle spéciale, un sort ou un effet requiert une cible.

Pour déterminer la LdV d'un guerrier, tracez une ligne dont la largeur correspond à celle de sa base jusqu'à celle de la cible. Si une partie quelconque de cette ligne relie les deux guerriers sans interruption, alors le guerrier a une LdV vers la cible.

Le terrain et les guerriers de taille inférieure à celle de la cible sont ignorés lors du tracé de la LdV, comme indiqué à la page suivante.

La taille compte

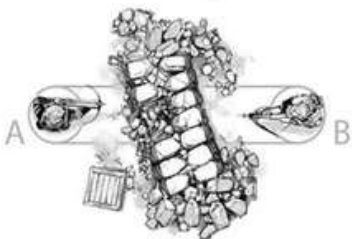
Lors du tracé d'une ligne de vue, les guerriers interférant ou le terrain obscurcissant peuvent être ignorés s'ils sont **à la fois** de taille inférieure à celle de ce guerrier et plus proches de ce guerrier que de la cible.



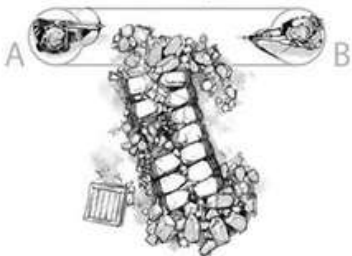
Les deux guerriers ont une ligne de vue l'un sur l'autre.



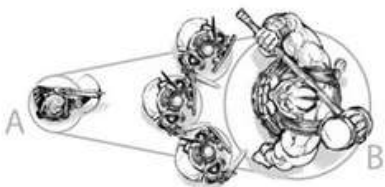
Les deux guerriers ont une ligne de vue l'un sur l'autre, car le guerrier interférant n'obstrue pas complètement la ligne de vue de l'un ou l'autre des guerriers.



Le terrain empêche les guerriers d'avoir une ligne de vue directe.



Les deux guerriers ont une ligne de vue l'un sur l'autre, car le terrain obscurcissant n'interrompt pas complètement la ligne de vue de l'un ou l'autre guerrier.



Le guerrier A a une ligne de vue sur le guerrier B car tous les guerriers intermédiaires sont d'une taille inférieure à celle du guerrier B.

Le guerrier B a une ligne de vue sur le guerrier A car tous les guerriers intermédiaires le sont à la fois : Plus petit que le guerrier B ET plus proche du guerrier B que du guerrier A.

Pour le tir, il faut en plus que les guerriers interférants soient plus petits que la cible.

LE PROFIL DU GUERRIER

Chaque guerrier possède un profil de caractéristiques qui évalue ses capacités sur le champ de bataille. Ce profil est divisé en différentes caractéristiques, ainsi qu'en règles spéciales et événements de tirage.



Marche (M)

La vitesse à laquelle ce guerrier peut se déplacer sur le champ de bataille...

La distance que ce guerrier peut parcourir lors de ses actions de mouvement.

Volée (V)

Maîtrise des armes à distance du guerrier.

Nombre total de coups que ce guerrier peut infliger à un seul ennemi lors d'une salve.

Clash(C)

Maîtrise du combat rapproché par le guerrier.

Nombre total de coups que ce guerrier peut infliger à un seul ennemi lors d'un affrontement.

Attaques (A)

La férocité de ce guerrier au corps à corps. Le nombre de dés que ce guerrier lance lors des affrontements.

Blessures (B)

La résistance innée de ce guerrier.

Nombre de blessures que ce guerrier peut encaisser avant d'être tué.

Résolution (R)

La force de volonté et le sang-froid de ce guerrier.

Valeur que ce guerrier doit obtenir aux tests de Résolution, à savoir une valeur égale ou inférieure.

Défense (D) et Esquive (E) :

Compétences défensives du guerrier, qualité de son équipement de protection et aptitude à esquiver les attaques ennemies grâce à son agilité ou à une protection magique.

Nombre de dés que ce guerrier peut lancer pour bloquer les coups. Lorsqu'il bloque, un guerrier utilise sa caractéristique de Défense ou d'Esquive, la plus élevée des deux après application des modificateurs.

Portée de commandement (CR)

Qualités de meneur de ce guerrier et présence imposante sur le champ de bataille.

Portée des capacités de commandement et d'autres effets liés au Commandement.

Taille

Stature de ce guerrier, des créatures minuscules aux monstres colossaux. La taille physique du guerrier sur le champ de bataille.

Rôles sur le champ de bataille

Affiliations de faction principales de ce guerrier.

Mots-clés utilisés pour indiquer comment certaines règles et certains effets interagissent avec ce guerrier.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUES

Toute règle exigeant qu'un guerrier lance un dé et compare le résultat à l'une de ses caractéristiques est appelée Test de Caractéristique. Lancez le dé et comparez le résultat à la caractéristique testée. Un Test de Caractéristique est une réussite si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique modifiée actuelle du guerrier ; sinon, c'est un échec. Un résultat de 6 est toujours un échec, quelle que soit la caractéristique du guerrier.

Caractéristiques et modificateurs

Par le biais de règles spéciales, d'effets, de sorts ou de toute autre circonstance survenant au cours d'une bataille, les caractéristiques peuvent être modifiées à 0, ce qui entraîne l'échec automatique de tout test !

MOUVEMENT VS PLACEMENT

Mouvement

De nombreuses actions, règles spéciales et effets permettent aux guerriers de progresser et de porter le combat vers (ou loin de !) l'ennemi. Tous les déplacements sont soumis aux mêmes restrictions et directives. Mesurez la distance depuis le socle du modèle et déplacez-vous en ligne droite. Un guerrier peut se déplacer dans n'importe quelle direction et répartir sa distance totale entre plusieurs directions. Un guerrier ne peut pas traverser d'autres guerriers (alliés ou ennemis !) et, à la fin du déplacement, aucune partie de son socle ne peut dépasser la distance de déplacement. Les guerriers peuvent entrer et se déplacer librement dans la zone d'engagement ennemie, mais ne peuvent en sortir que s'ils y sont autorisés.

Placement

Lorsqu'une règle spéciale ou un effet exige qu'un guerrier soit « placé », prenez simplement la figurine et placez-la n'importe où dans la distance indiquée, en ignorant les autres guerriers et le terrain situés entre eux. Les effets qui se déclenchent lors d'un « déplacement » ne s'appliquent pas lorsqu'un guerrier est placé. Parfois, une règle exige qu'un guerrier soit placé entièrement dans une certaine distance, ce qui signifie qu'aucune partie de son socle ne peut être placée au-delà de cette distance. Un guerrier peut être placé librement à portée d'engagement ennemie ou hors de portée. Un guerrier placé peut même être placé sur ou hors d'un point de vue, quelle que soit son altitude, à condition qu'il y ait suffisamment d'espace !



STATUTS DES GUERRIERS

Au cours d'une bataille, les guerriers peuvent être inspirés et accomplir de grands exploits, ou au contraire, être brisés au bord de la mort. Un moment de faiblesse ou de bravoure peut faire basculer le cours de la bataille.

Un guerrier ne peut être affecté par plusieurs occurrences du même statut. Lorsqu'un guerrier est affecté par les statuts suivants, veuillez le signaler.

Inspiré

Poussé à des actes d'héroïsme ou de sauvagerie toujours plus grands, ce guerrier est animé d'une vigueur renouvelée !

Ce guerrier gagne +1 à sa caractéristique d'attaque.

En Visée !

D'une main ferme et d'un regard d'acier, ce guerrier se concentre sur l'exécution d'un coup fatal.

Ce guerrier gagne +1 à sa règle spéciale Barrage.

Un guerrier doit posséder la règle spéciale Barrage X pour être En Visée !

Brisé!

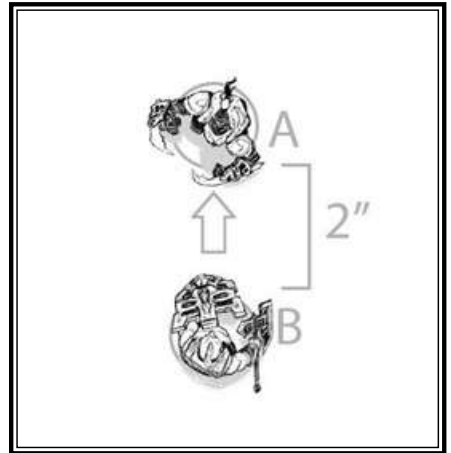
Que ce soit par blessure, épuisement ou terreur, ce guerrier a perdu son élan et doit retrouver son courage !

Ce guerrier subit les effets suivants jusqu'à ce qu'il se rallie ou soit tué :

- Échec automatique à tous les tests de résolution... *Ce qui signifie qu'ils seront tués s'ils subissent suffisamment de blessures !*
- Peut uniquement effectuer les actions de Ralliement ou de Ralliement de Combat.
- Ce guerrier est ignoré lors de la détermination de l'infériorité numérique pendant les affrontements (alliés comme ennemis !).
- Impossible d'utiliser les capacités de commandement et toutes les capacités de commandement actuellement actives expirent immédiatement.
- Impossible de lancer des sorts.

Repoussé

Lorsqu'un guerrier est repoussé, soit en étant Brisé par un ennemi à portée d'engagement, soit par une règle spéciale ; le guerrier mis en déroute est déplacé directement loin de l'ennemi qui l'a repoussé jusqu'à ce qu'il y ait 2 pouces entre eux ou qu'il entre en contact avec un autre guerrier ou un terrain infranchissable.



Le guerrier A est repoussé par le guerrier B et est déplacé directement en arrière jusqu'à ce qu'il y ait 2 pouces entre eux.

Rallier!

Grâce aux encouragements d'un supérieur ou à une détermination sans faille, ce guerrier reprend le combat avec une vigueur renouvelée.

De nombreuses règles spéciales et effets de First Blood incitent les guerriers brisés à se rallier. Lorsqu'un guerrier brisé se rallie, retirez immédiatement son marqueur « Brisé ».

CHAPITRE DEUX

LA SÉQUENCE DU TOUR

Dans cette section, nous présenterons la séquence des phases qui composent un tour et établirons le déroulement et le rythme du jeu.

LES PHASES DE LA BATAILLE

Les phases structurent le chaos des batailles, offrent aux joueurs un cadre pour diriger leurs bandes et contrôler leurs guerriers dans les escarmouches intenses et immersives de Conquest: First Blood. Les parties de First Blood se jouent à l'aide de scénarios, des missions dynamiques qui définissent l'objectif, le contexte et les critères de victoire pour chaque joueur. Ces scénarios sont disponibles dans la section « Règles et FAQ » de notre site web. Les batailles de First Blood se composent de 6 manches, elles-mêmes divisées en phases auxquelles chaque joueur participe. Vous trouverez ci-dessous un résumé des phases d'une manche et de leur contenu.

i. Phase de suprématie

Lancez le dé pour voir qui agira en premier dans ce tour !

Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient le score le plus bas devient le joueur prioritaire et commence ce tour. En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de points de victoire choisit le joueur prioritaire. Si l'égalité persiste, relancez le dé jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

ii. Phase de commandement

Utilisez les capacités de commandement de vos personnages !

Le joueur prioritaire effectue une capacité de commandement avec chaque personnage de sa bande, puis l'autre joueur fait de même. Une capacité de commandement dure jusqu'à la fin du tour.

iii. Phase d'action

Activez vos guerriers et effectuez des actions.

La phase d'action est la plus cruciale du tour. À tour de rôle, les joueurs choisissent une carte Commandement qui n'a pas encore été activée, la retournent et effectuent des actions avec ses Guerriers. Le joueur prioritaire choisit d'abord une carte Commandement et active tous les Guerriers de ce type, un par un. Les joueurs alternent jusqu'à ce que toutes les cartes Commandement aient été activées.

iv. Phase de victoire

Les joueurs vérifient s'ils se rapprochent de la victoire... Ils retirent les cartes Commandement dont tous les guerriers ont été éliminés. Ils calculent ensuite les points de victoire déterminés par le scénario.

PHASE DE COMMANDEMENT ET PERSONNAGES

Les personnages mènent vos guerriers au combat par des actes d'héroïsme, des stratégies ou des méthodes plus ignobles. Ils comptent parmi les guerriers les plus puissants et les plus importants de votre bande ; capables de donner des ordres sur le champ de bataille, de commander des soldats et de semer la destruction chez vos ennemis à eux seuls.

Qu'est-ce qu'un personnage ?

Un Personnage est un Guerrier capable d'influencer le champ de bataille grâce à de puissantes Capacités de Commandement, lui permettant de renverser le cours des combats à son avantage. Ces guerriers inspirants ont le rôle [Personnage] indiqué dans leur profil.

Les chefs de régiment utilisent des capacités de commandement, mais celles-ci n'affectent que les guerriers alliés de leur propre régiment.

Capacités de commandement

Chaque [Personnage] peut utiliser une seule Capacité de Commandement durant la Phase de Commandement.

Les Capacités de Commandement affectent ce [Personnage] et les Guerriers éligibles uniquement s'ils se trouvent à portée de Commandement (CR) du [Personnage], indépendamment de la ligne de vue.

Un [Personnage] Brisé! au début de votre Phase de Commandement ne peut pas utiliser de Capacité de Commandement.

Toute Capacité de Commandement active prend fin immédiatement lorsqu'un [Personnage] devient Brisé!.

Toutes les Capacités de Commandement durent jusqu'à la fin du tour. Un Guerrier peut bénéficier de plusieurs Capacités de Commandement simultanément.

Capacités de commandement uniques

Les personnages peuvent posséder des capacités de commandement uniques, répertoriées dans leur profil, utilisables durant la phase de commandement. Ces capacités représentent différents talents, doctrines ou stratégies.

Capacités communes

Tous les [Personnages] ont accès aux capacités de commandement suivantes en plus des capacités de commandement uniques répertoriées dans leur profil : **Cri de ralliement**, **En Avant !** et **Duel**.

Cri de ralliement

Un discours inspirant, un cri de guerre galvanisant ou une menace directe suffisent à galvaniser les guerriers proches et à les inciter à reprendre le combat avec une vigueur renouvelée !

Tous les guerriers alliés Brisés! à portée de commandement se rallient immédiatement.

De plus, les guerriers alliés à portée de commandement peuvent relancer tous leurs tests de Résolution ratés lors d'actions de ralliement au combat.

En Avant !

Au son de ce cri, les guerriers proches se mettent en marche au plus vite !

Les guerriers alliés à portée de commandement qui effectuent une seconde action de marche peuvent se déplacer de la totalité de leur caractéristique de marche.

Duel

Pour tester leur honneur, leur courage ou leur habileté au combat à l'épée, l'ennemi est défié en duel.

Ciblez un seul ennemi [Personnage] à portée de commandement et en ligne de vue. L'ennemi [Personnage] doit alors accepter ou refuser le duel.

Un [Personnage] Brisé! ne peut jamais refuser un duel.

Un [Personnage] participant à un duel ne peut ni en effectuer un autre ni être ciblé par un autre duel.

Un [Personnage] se trouvant sur un point d'observation ne peut ni en effectuer un ni être ciblé par un duel, sauf si les deux [Personnages] se trouvent sur le même point d'observation.

- En cas de refus, l'ennemi [Personnage] devient immédiatement Brisé! et cette capacité de commandement prend fin.

- En cas d'acceptation, engagez ce [Personnage] avec l'ennemi [Personnage] à la distance la plus courte possible. Si ce [Personnage] ne peut être engagé, l'ennemi est engagé avec ce [Personnage]. Si aucun des deux [Personnages] ne peut être engagé avec l'autre, aucun duel ne peut avoir lieu.

Lors d'un duel, un **[Personnage]** ne peut être ciblé par son adversaire qu'avec des actions de Combat ou de Volée. Le **[Personnage]** ne peut engager le combat qu'avec son adversaire. Les autres guerriers à moins de 1" ne sont pas considérés comme engagés avec les personnages pendant un duel.

Les guerriers ne peuvent pas effectuer d'attaques de soutien en supériorité numérique et ignorent les personnages en duel pour déterminer s'ils sont en combat.

Le duel dure jusqu'à ce que l'un des **[personnages]** soit tué, quitte l'engagement avec son adversaire en duel, ou jusqu'à la fin du tour.

LA PHASE D'ACTION

Agissant de leur propre initiative, par impétuosité ou sur ordre direct de leurs supérieurs, les décisions de chaque guerrier sur le champ de bataille mènent à une victoire glorieuse ou à une défaite écrasante.

LA SÉQUENCE D'ACTIVATION

Pour activer un régiment ou un [personnage], vous devrez suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Choisir une carte de commandement.
2. Sélectionner un guerrier à activer.
3. Effectuer des événements de tirage.
4. Effectuer des actions.
5. Répéter jusqu'à ce que tous les guerriers de la carte de commandement soient activés.

Activer une carte de commandement

Choisissez une carte de commandement dont des guerriers sont encore sur le champ de bataille et qui n'a pas encore été activée ce tour ci, sélectionnez un guerrier parmi ceux figurant sur sa carte, effectuez les événements de tirage nécessaires avec ce guerrier, puis effectuez deux actions avec lui.

Une carte sans guerriers sur le champ de bataille ne peut pas être choisie.

Lorsqu'un régiment est activé, tous ses guerriers le sont également, mais chacun effectue ses propres événements de tirage et ses propres actions individuellement. Chaque guerrier termine son activation avant que celle du suivant ne soit résolue, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les guerriers du régiment soient activés.

Événements de tirage

Certaines règles spéciales s'activent lorsqu'un guerrier est activé. On les appelle des événements de tirage et ils se produisent avant toute action du guerrier. Tous les événements de tirage sont facultatifs et un guerrier peut en effectuer plusieurs.

ACTIONS DES GUERRIERS

À chaque coup d'épée, à chaque pas, à chaque respiration, le cours d'une bataille peut se jouer. Une flèche bien placée peut abattre une bête féroce, une charge décisive peut briser un mur de boucliers. La victoire appartient à ceux qui la saisissent.

Un guerrier engagé au combat ne peut effectuer que des actions de combat, tandis qu'un guerrier non engagé ne peut effectuer que des actions hors combat.

À chaque activation, un guerrier peut effectuer deux actions. Un guerrier ne peut pas effectuer la même action plusieurs fois au cours d'une même activation, à l'exception de la marche.

Actions de mouvement

Marche - action hors combat

Ce guerrier se déplace jusqu'à sa caractéristique de marche. Un guerrier peut poursuivre son mouvement lorsqu'il entre dans la portée d'engagement d'un ennemi, mais il ne peut pas la quitter ! Si ce guerrier se déplace en ligne droite et termine son mouvement au contact d'un ennemi, cela compte comme une charge et ce guerrier est inspiré !

Un Guerrier ne peut charger qu'une seule fois par activation. Certaines règles et certains effets spéciaux se déclenchent lorsqu'un Guerrier charge ! Les actions de Marche, contrairement aux autres actions, peuvent être effectuées plusieurs fois au cours d'une activation. Lors des actions de Marche suivantes, ce Guerrier ne peut se déplacer que de la moitié de sa caractéristique de Marche (arrondie à l'entier supérieur).

Repositionnement - action de combat

Ce guerrier se déplace jusqu'à la moitié de sa caractéristique de marche (arrondie à l'entier supérieur). Ce guerrier peut quitter la portée d'engagement ennemie ; s'il le fait, il est brisé !

Actions de mêlée

Inspirer - action de combat

Ce guerrier s'inspire ! Cette activation...

Ce guerrier gagne +1 à sa caractéristique d'attaque.

Clash - action de combat

Attaquez un ennemi en combat. Choisissez un ennemi à portée d'engagement et suivez la séquence d'attaque (page 26).

Lors d'une action de combat rapproché, un guerrier peut répartir librement ses attaques entre les ennemis à portée d'engagement.

Lancez les dés d'attaque et de blocage pour chaque ennemi séparément.

En infériorité numérique

Lors d'une Action de Combat, si une Cible est engagée par d'autres Guerriers alliés (qui ne sont eux-mêmes engagés contre aucun ennemi), ces derniers participent au Combat et la Cible se retrouve en infériorité numérique !

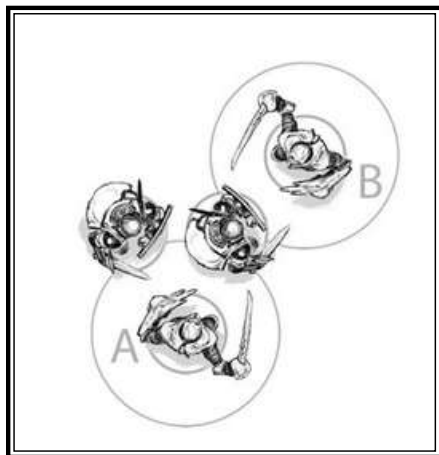
Les Guerriers Brisés sont toujours ignorés pour déterminer si un Guerrier est en infériorité numérique lors des Actions de Combat, que ce soit pour empêcher l'assistance de Guerriers ennemis ou pour en effectuer eux-mêmes. Si l'ennemi est en infériorité numérique, effectuez une Attaque supplémentaire contre lui.

Le nombre de Guerriers alliés nécessaires pour obtenir l'infériorité numérique est déterminé par le rôle de la Cible sur le champ de bataille.

Les Guerriers [Infanterie] sont en infériorité numérique lorsqu'un Guerrier assiste.

Les Guerriers [Brutes] ou [Cavalerie] sont en infériorité numérique lorsque deux Guerriers assistent.

Les Guerriers [Monstres] sont en infériorité numérique lorsque trois Guerriers assistent.



Si le guerrier A cible les guerriers ennemis avec une action de Clash, il bénéficie du bonus car son adversaire est aussi engagé par le guerrier B qui lui prête main-forte et effectuera un jet d'attaque supplémentaire pour cette action.

Si le guerrier B cible les hommes d'armes avec une action de Clash, le guerrier A ne pourra pas intervenir car il sera déjà engagé contre un autre ennemi.



Actions de tir

Viser - Action hors combat

Ce guerrier devient En Visée! cette activation.

En Visée ! : Ce guerrier gagne +1 à sa règle spéciale Barrage. Un guerrier doit posséder la règle spéciale Barrage X.

Volée - Action hors combat

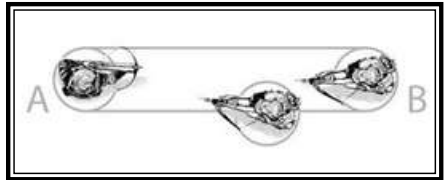
Cette action ne peut être effectuée que si ce guerrier possède la règle spéciale Barrage X. Ce guerrier cible un ennemi unique à portée de Barrage et dans son champ de vision, en vérifiant la présence d'autres guerriers ou d'obstacles de terrain (voir ci-dessous). Il exécute ensuite la séquence d'attaque (page 26).

Obscurcir : Lors de l'exécution d'actions de volée, si une partie quelconque de la ligne de vue est obstruée par un terrain d'au moins la moitié de la taille de la cible, le guerrier ciblé gagne +1 en défense pendant cette action de volée.

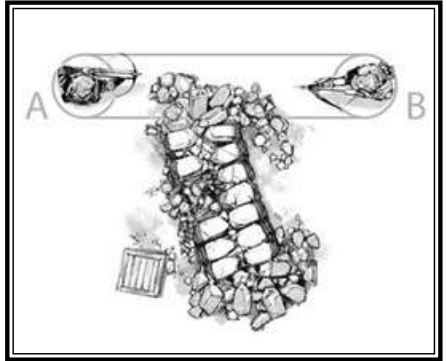
Interférence

Lors de la détermination de la cible des actions de volée, si une partie quelconque de la ligne de vue est obstruée par un autre guerrier visible (ami ou ennemi) d'une taille au moins égale à celle de la cible, alors celle-ci ne peut pas être ciblée par une action de volée car le tir serait intercepté par un allié ou un ennemi plus menaçant !

La taille compte : lors des actions de volée, les guerriers interférents ou le terrain obscurcissant peuvent être ignorés s'ils sont à la fois de taille inférieure à celle de ce guerrier et plus proches de ce guerrier que de la cible.



Les deux guerriers ont une ligne de vue l'un sur l'autre, mais celle-ci est obstruée par un autre guerrier. De ce fait, ni le guerrier A ni le guerrier B ne peuvent cibler l'autre avec des actions de volée.



Les deux guerriers ont une ligne de vue l'un sur l'autre, mais sont obscurcis par le terrain, ce qui leur confère à chacun +1 en défense grâce aux actions de volée.

Actions de moral

Ralliement - Action hors combat

Ne peut être exécuté que lorsque le guerrier est brisé ! Ce guerrier se ressaisit. (Retirez son marqueur Brisé!)

Ralliement de Combat - action de combat

Peut être utilisé uniquement lorsque le Guerrier est Brisé ! Ce Guerrier se ressaisit (retirez son marqueur Brisé), puis doit immédiatement effectuer un test de Résolution.

En cas de réussite, il peut poursuivre son Activation normalement. En cas d'échec, son Activation prend fin immédiatement.

ACTIONS UNIQUES

Par leur habileté martiale, leurs capacités surnaturelles ou leur force surhumaine, certains guerriers sont capables d'accomplir de puissants exploits de carnage et d'effusion de sang.

Toute action répertoriée dans le profil d'un guerrier est appelée action unique. Ces actions peuvent préciser s'il s'agit d'actions de combat ou d'actions hors combat et ne peuvent être effectuées que lorsque vous pouvez réaliser des actions de ce type. Leurs effets sont également précisés.

Les actions uniques qui ne sont ni des actions de combat ni des actions hors combat peuvent être effectuées en combat ou hors combat.

Certains guerriers possèdent des actions uniques qui constituent une version alternative et plus puissante d'une action de base, comme une action de Clash unique ou une action de volée unique.

Ces actions uniques peuvent être effectuées à la place de la version de base de l'action.

Elles ne peuvent cependant pas être effectuées lors de la même activation que la version de base.

Les actions uniques sont traitées comme les actions de base pour tous les autres aspects.

Elles utilisent uniquement les règles spéciales spécifiées dans l'action et ne bénéficient jamais des règles spéciales répertoriées dans le profil du guerrier ni des bonus conférés par les sorts, les capacités de commandement ou les statuts.



Dans l'exemple ci-dessus, le Monstre effectue le Coup Balayant (Action de Clash Unique) ; il ne peut pas effectuer d'Action de Clash de base durant la même Activation.

Les Guerriers ennemis touchés par cette attaque peuvent toujours bénéficier de Règles Spéciales telles que la Règle Spéciale Contre-Attaque, car il s'agit toujours d'une Action de « Clash ».

Actions hors séquence

Certaines règles spéciales permettent aux guerriers d'effectuer des actions gratuites pendant leur activation ou en dehors de celle-ci.

Toute action effectuée en dehors des deux actions sélectionnées par le guerrier pendant son activation est appelée action hors séquence.

Les actions hors séquence sont soumises aux limitations habituelles de l'action, notamment l'engagement lors des actions de combat.

Une action hors séquence effectuée pendant une activation ne permet pas au guerrier d'effectuer des actions en double.

Exemple : un guerrier possède une règle spéciale unique lui permettant d'effectuer un tir immédiatement après avoir tué un ennemi lors d'un affrontement.

Cette règle ne lui permet pas d'effectuer un second tir pendant la même activation.

ATTAQUES, TOUCHES ET BLOCAGES

Au combat, les guerriers déchainent une pluie de coups et une avalanche d'attaques précises. Un guerrier doit vaincre son adversaire par une habileté supérieure ou par la sauvagerie, sous peine de succomber à la morsure d'une hache ou à la pointe d'une lance.

Attaques VS Touches

Les Attaques correspondent au nombre total de dés lancés lors d'un affrontement ou d'une volée et pouvant potentiellement être convertis en Touches. Elles représentent la férocité ou la puissance de feu d'un Guerrier.

Les Touches correspondent au nombre de coups portés à un Guerrier. Les Touches infligent des Blessures, sauf si elles sont Bloquées. Si un effet inflige des Touches à un Guerrier, lancez un nombre de dés égal au nombre de Touches infligées, et ce Guerrier doit ensuite effectuer des Blocages pour les annuler. Les Touches sont toujours lancées par le joueur adverse.

Infliger des Touches

- Si une règle inflige des Touches à un Guerrier, le joueur adverse lance le nombre de dés indiqué.
- Les résultats de « 6 » sont toujours considérés comme des Échecs et sont systématiquement ignorés.
- Mettez les Touches réussies de côté (en conservant leurs résultats visibles).

Lancer pour bloquer et annuler les touches

- La cible bloque alors, en lançant un nombre de dés égal à sa caractéristique de Défense ou d'Esquive (choisie par le défenseur).
- Le défenseur peut obtenir plus de dés de Blocage que de Touches subies !
- Le joueur défenseur compare ses résultats de jet de dés à ceux des Touches dans sa réserve. Le guerrier qui bloque annule les Touches en utilisant un jet de Blocage pour annuler une Touche de résultat égal ou supérieur. Pour chaque Touche non bloquée, le défenseur subit une Blessure.

Attaques et touches portées à plusieurs guerriers

- Si plusieurs guerriers sont attaqués ou touchés simultanément, l'ordre de résolution est choisi par le joueur actif.
- Effectuez une séquence complète d'attaques, de touches et de blocages à un guerrier avant de passer au suivant.

LA SÉQUENCE D'ATTAQUE

Lors de l'exécution d'actions de type Clash et d'actions de type Volée, l'attaque est résolue de la manière suivante :

Lancez des dés égaux à...

- Attaques de ce guerrier (A) s'il s'agit d'une action de Clash.
- Barrage de ce guerrier (X) s'il s'agit d'une action de Volée.

L'attaquant prend ensuite les dés ayant les résultats les plus faibles jusqu'à son score ...

- Attaque (A) si action de Clash.
- Volée (V) si action de Volée.

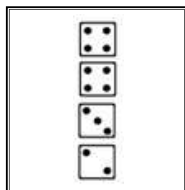
- Ces dés représentent des Touches dirigées contre l'Ennemi.
- Un résultat de « 6 » est toujours un échec et est ignoré !

Le Défenseur tente ensuite de Bloquer en lançant des dés dont le résultat est égal à sa Caractéristique de Défense (D) ou d'Esquive (E). (La plus élevée après modification)

Le Défenseur compare ensuite ses résultats aux Touches du Guerrier Attaquant. Chaque jet de Blocage peut annuler une Touche de même valeur ou supérieure.

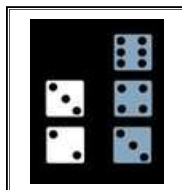
Pour chaque Touche non Bloquée, la Cible subit une Blessure ; marquez le Guerrier en conséquence. Si le Guerrier Défenseur accumule des Marqueurs de Blessure égaux ou supérieurs à sa Caractéristique de Blessures, il doit immédiatement Tester sa Résolution (voir page 28).

Voyons un exemple de la manière dont la séquence d'attaque est appliquée en action !



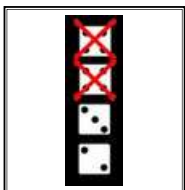
Étape 1 - L'attaquant lance ses dés d'attaque.

Dans cet exemple, l'attaquant effectue 4 attaques car sa caractéristique d'attaques totale est de 4.



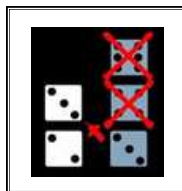
Étape 3 - Lancer les dés de Défense.

Dans cet exemple, le défenseur a une caractéristique de défense (ou d'évasion) de « 3 » et lance 3 blocs.



Étape 2 - Attribution des Touches

L'attaquant doit ensuite répartir les touches de ses attaques en fonction de sa caractéristique de volée ou de Clash.



Étape 4 - Comparer les résultats Touches VS Défense.

Dans cet exemple, le jet de blocage de « 3 » annule le résultat de « 3 ».

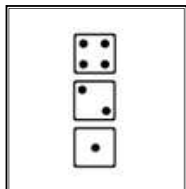
Les résultats des dés d'Attaques les plus faibles doivent être sélectionnées pour être converties en Touches. Ici, l'Attaquant attribue 2 Touches, car sa Caractéristique de Clash est de « 2 ». Les jets d'Attaque de « 2 » et « 3 » sont comptabilisés comme Touches, car ce sont les résultats les plus faibles obtenus par les dés.

Les jets de blocage de « 4 » et « 6 » ne peuvent rien annuler car ils ne sont ni égaux ni inférieurs à aucun des résultats de touche.

Notez que les résultats de « 6 » lors d'une attaque ou d'un blocage sont toujours des échecs !

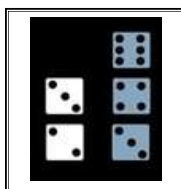
Étape 5 - Le défenseur subit des blessures et teste sa détermination. Le défenseur subit une blessure pour chaque coup non bloqué. Si le défenseur accumule des marqueurs de blessure égaux ou supérieurs à sa caractéristique de blessures, le guerrier doit immédiatement tester sa détermination (voir page 28).

Voyons maintenant un autre exemple d'ajout de certaines règles spéciales à la séquence !



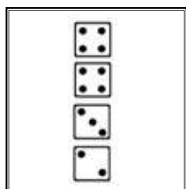
Étape 1 - L'attaquant lance ses dés d'attaque.

Le guerrier attaquant lance 3 dés car sa caractéristique d'attaque est de 3. Il s'agit du jet principal.



Étape 4 - Lancer les dés de Défense.

Dans cet exemple, le défenseur a une caractéristique de défense de « 3 » et lance 3 dés.

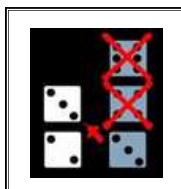


Étape 2 - Relances et attaques supplémentaires.

Résolvez les effets permettant de relancer ou d'ajouter des dés à l'attaque. Ces effets sont résolus simultanément.

Ici, l'attaquant possède la règle spéciale Coups implacables et le défenseur la règle spéciale Parade.

Les deux règles spéciales s'appliquent simultanément lors d'un jet d'attaque de « 1 » et sont résolues ensemble. Dans cet exemple, l'attaquant a obtenu un résultat d'attaque supplémentaire de « 3 » et a relancé le « 1 » pour obtenir un résultat de « 4 ».

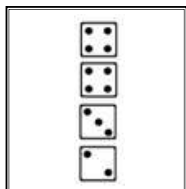


Étape 5 - Relances et attaques supplémentaires

Comparez les résultats du jet de défense aux touches attribuées par l'attaquant. Pour chaque défense, un résultat égal ou

inférieur à une Touche est considéré comme un Blocage et bloque un dé de touche. Dans cet exemple, un jet de Défense de « 3 » annule le résultat de Toucher de « 3 ».

Les jets de défense de « 4 » et « 6 » ne permettent pas de bloquer car ils ne sont pas égaux ou inférieurs à l'un des résultats de Touche.



Étape 3 - Choix des Touches

L'attaquant choisit ensuite les résultats les plus faibles, à concurrence de sa caractéristique de Clash, en tant que Touches.

L'attaquant inflige 2 touches à l'ennemi, car sa caractéristique de Clash est de « 2 ». Les jets d'attaque de « 2 » et « 3 » sont comptabilisés comme des touches, car ce sont les résultats les plus faibles obtenus.

Étape 6 - Le défenseur subit des blessures et met sa résolution à l'épreuve

Le Défenseur subit une Blessure pour chaque Coup non Bloqué.

Si le Défenseur accumule un nombre de Marqueurs de Blessure égal ou supérieur à sa Caractéristique de Blessures, le Guerrier doit immédiatement Tester sa Résolution.

INFLIGER DES BLESSURES ET TESTS DE RÉOLUTION

Un champ de bataille est un lieu sanglant et périlleux, et la guerre une fatalité cruelle et impitoyable. Blessés, les guerriers succombent à leurs blessures ou continuent le combat, animés par la rage ou une force de volonté indomptable.

INFLIGER DES BLESSURES

Pour chaque coup non bloqué, le guerrier subit une blessure.

Placez un marqueur de blessure sur le guerrier. Un guerrier portant un ou plusieurs marqueurs de blessure est considéré comme blessé.

Test de résolution

Lorsqu'un Guerrier accumule un nombre de Marqueurs de Blessure égal à sa Caractéristique de Blessures, il doit immédiatement effectuer un Test de Résolution.

Lancez un Dé ; si le résultat est inférieur ou égal à sa Caractéristique de Résolution, le Guerrier survit et ignore la Blessure, mais devient Brisé !

Overkill : Si un Guerrier subit plus de Blessures que sa Caractéristique de Blessures, il subit -1 en Résolution pour chaque Blessure supplémentaire lors du Test de Résolution suivant. *Si la Résolution du Guerrier est réduite à « 0 », rendant le Test de Résolution impossible à réussir !*

Si un Guerrier réussit le Test de Résolution, retirez les Marqueurs de Blessure jusqu'à ce qu'il lui reste 1 Blessure, puis le Guerrier devient Brisé !

Exemple : Un homme d'armes subit 2 blessures après avoir effectué un jet de blocage. Il doit alors effectuer un test de résolution en lançant un dé. Le résultat doit être inférieur ou égal à sa résolution modifiée de 1 (résolution de base de 2 - 1, correspondant à la blessure supplémentaire subie) pour survivre.

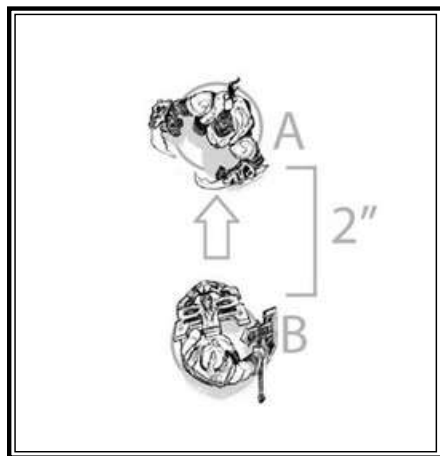
Guerriers brisés et résolution

Un guerrier brisé échoue automatiquement à tous les tests de résolution et sera tué s'il accumule des marques de blessure égales ou supérieures à sa caractéristique de blessures.

Repoussé

Si un guerrier engagé rend un ennemi Brisé!, ce dernier est immédiatement repoussé.

Lorsqu'un guerrier est repoussé, soit parce qu'il est Brisé! par un ennemi à portée d'engagement, soit par une règle spéciale, il est déplacé directement en s'éloignant de l'ennemi qui l'a repoussé, jusqu'à ce qu'il y ait 2" entre eux ou qu'ils entrent en contact avec un autre guerrier ou un terrain infranchissable.



Tués et détruits

Les termes « tué » et « détruit » sont utilisés indifféremment, mais tous deux signifient qu'un guerrier est retiré du champ de bataille. Lorsqu'un guerrier est tué ou détruit, il est retiré du champ de bataille.

GUÉRISON ET RÉSURRECTION

Par une vigueur surnaturelle, un processus alchimique ou une intervention divine, certains guerriers ont la capacité de restaurer leurs blessures, voire de revenir d'entre les morts.

GUÉRISON

Lorsqu'un guerrier est guéri, retirez-lui un nombre de marqueurs de blessure égal au montant des points de vie récupérés.

RESURRECTION DE GUERRIERS

Certaines capacités et règles spéciales permettent aux guerriers tombés au combat de revenir sur le champ de bataille. La règle spéciale ou la capacité qui a permis de ressusciter le guerrier indique où le placer. Un guerrier ressuscité peut être activé normalement ce tour-ci si sa carte de commandement n'a pas encore été activée.

CHAPITRE TROIS

MONSTRES

Dans cette section, nous allons vous présenter le mode de fonctionnement des Monstres et des Cavaliers de Monstres, et comment ils déclenchent la destruction sur vos ennemis.

MONSTRES

Des colosses gigantesques, des constructions colossales et des démons féroces sèment la terreur sur le champ de bataille, utilisant leurs formes imposantes pour écraser ceux qui osent se dresser sur leur chemin.

MONSTRES CONTRE GUERRIERS

Bien que les [Monstres] soient des créatures d'une stature et d'une puissance énormes, les [Monstres] fonctionnent comme n'importe quel autre Guerrier, à quelques exceptions près, comme on le voit dans ce chapitre.

BÉHÉMOTHS

Un [Monstre] ne peut être brisé ou repoussé que lorsqu'il utilise son profil blessé (voir la section « Profils blessés » ci-dessous).

De plus, lors de son activation, un [Monstre] peut traverser les guerriers ennemis non-[Monstre] si l'ennemi n'est pas engagé avec d'autres guerriers alliés.

Si un [Monstre] est placé ou termine son déplacement sur un guerrier ennemi, déplacez ce guerrier de la distance minimale depuis la base du [Monstre].

PROFILS BLESSÉ

Les [Monstres] possèdent deux profils. L'un d'eux est un profil Blessé.

Un [Monstre] commence le combat avec son profil supérieur.

La première fois qu'un [Monstre] accumule un nombre de Marqueurs de Blessure égal à sa Caractéristique de Blessures, au lieu de tester sa Résolution, il retire immédiatement tous ses Marqueurs de Blessure et utilise son Profil Blessé pour le reste du combat.

Si l'ennemi qui a blessé le [Monstre] était engagé au combat avec lui, le [Monstre] est immédiatement repoussé.

Tous les Marqueurs de Blessure excédant sa Caractéristique de Blessures sont reportés et affectés à son Profil Blessé.

Blessé et guérison

Un [Monstre] dont l'état s'est dégradé jusqu'à son profil Blessé ne peut pas revenir à son profil d'origine pendant un combat, quels que soient les soins reçus.

Un [Monstre] utilisant son profil Blessé est toujours considéré comme blessé.

Les cavaliers de monstres

Certains personnages sont assez courageux (ou inconscients) pour partir au combat à dos de bête féroce. Un [Monstre] qui acquiert l'option Cavalier obtient le rôle de [Personnage] sur le champ de bataille et est soumis à toutes les restrictions mentionnées ci-dessus.

Les monstres accompagnés d'un Cavalier doivent remplacer leur carte de commandement standard par la carte de commandement spécifique à leur Cavalier.

Notez que cela n'autorise pas une bande à inclure à la fois la version montée et la version non montée de ce monstre.

Exemple : si votre bande comprend un Sorcier Porteur d'Enfer, vous ne pouvez pas également aligner un Drake Porteur d'Enfer.

Choisissez quelqu'un de votre taille !

Les [Personnages Monstres] ne peuvent cibler que d'autres [Personnages Monstres] possédant la capacité de Commandement de Duel.

Un Personnage Monstre non blessé peut refuser les duels sans pénalité, car il est invulnérable !

CHAPITRE QUATRE

MAGIE

Dans cette section, nous présenterons les maîtres des arts magiques et comment manier ces forces puissantes.

MAGIE

Puisant dans les forces primordiales des Plans Élémentaires par l'harmonisation magique ou la foi, les Lanceurs de sorts peuvent manifester des pouvoirs arcaniques sur le champ de bataille : invoquer des décharges d'énergie magique ou imprégner leurs guerriers d'une puissance mystique.

Les guerriers possédant le rôle [Lanceur de sorts] sur le champ de bataille peuvent dépenser de l'Essence pour invoquer de puissants sorts.

Durant chaque phase de commandement, avant d'utiliser leur capacité de commandement, ce guerrier effectue un jet d'harmonisation.

Un [Lanceur de sorts] Brisé peut toujours effectuer un jet d'harmonisation, mais ne peut lancer aucun sort.

Harmonisation

Le [Lanceur de sorts] lance 6 dés. Pour chaque résultat inférieur ou égal à sa règle spéciale de Lanceur de sorts X, il gagne de l'Essence.

Un résultat de « 6 » est toujours un échec. L'Essence peut être utilisée pour lancer des sorts puissants.

Toute l'Essence est perdue à la fin du tour. Chaque [Lanceur de sorts] gère et dépense sa propre réserve d'Essence.

Un [Lanceur de sorts] ne peut posséder plus de 6 Essences à un instant T.

Essence

Chaque sort a un coût en essence, indiqué par « X Essence » après son nom et son type. Ce coût est dépensé juste avant la résolution du sort. Si un lanceur de sorts ne possède pas assez d'essence, il ne peut pas lancer le sort.

TYPES DE SORTS

Les [lanceurs de sorts] ont des sorts listés dans leur profil. Chaque sort a un type et suit les règles ci-dessous.

Les [lanceurs de sorts] ne peuvent lancer aucun sort lorsqu'ils sont Brisés !

Capacité de commandement

Certains lanceurs de sorts ont accès à de puissantes capacités de commandement qui requièrent de l'essence pour être activées.

Durant la phase de commandement, un lanceur de sorts peut dépenser le coût d'essence indiqué pour activer cette capacité de commandement.

Un Guerrier sans le rôle [Personnage] sur le champ de bataille peut tout de même lancer ce sort et utiliser sa capacité de commandement comme s'il était un [Personnage].

Ceci n'autorise PAS un Personnage à utiliser plusieurs capacités de commandement durant la phase de commandement !

Incantation

De nombreux lanceurs de sorts peuvent manipuler le monde qui les entoure, renforçant ainsi leurs alliés, entravant leurs ennemis ou améliorant leurs propres capacités de combat.

Les incantations peuvent être lancées dès que les conditions requises pour le sort sont remplies dans la portée de commandement du lanceur de sorts, indépendamment de la ligne de vue.

Elles peuvent être lancées durant n'importe quelle activation, alliée ou ennemie (souvent en dehors de l'activation du lanceur de sorts !).

Le lanceur de sorts dépense le coût d'essence et l'effet du sort est appliqué immédiatement et dure jusqu'à la fin de l'action.

Une même incantation ne peut être lancée qu'une seule fois par activation du guerrier.

Action unique

Les lanceurs de sorts peuvent posséder des actions uniques qui constituent soit une version alternative et puissante d'une action de base, soit un effet véritablement ésotérique.

Lors de son activation, un lanceur de sorts peut dépenser le coût d'essence indiqué pour exécuter cette action unique.

CHAPITRE CINQ

RÈGLES SPÉCIALES

Dans cette section, vous trouverez
une liste exhaustive des Règles
Spéciales utilisées dans First Blood,
qu'il s'agisse de capacités naturelles,
conférées par des Sorts, ou
manifestées de manières encore plus
étranges...

RÈGLES SPÉCIALES

Grâce à leur expertise, leur armement ou leurs aptitudes innées, les Règles Spéciales représentent différents effets et capacités qui modifient la façon dont les Guerriers attaquent, se défendent et interagissent entre eux et avec le champ de bataille.

En plus de leurs caractéristiques, tous les Guerriers de First Blood possèdent des Règles Spéciales qui influencent leurs performances et leur puissance sur le champ de bataille.

Les Règles Spéciales sont toujours actives. Vous trouverez ci-dessous une liste des Règles Spéciales communes ; de nombreux livres d'armée incluent leurs propres Règles Spéciales uniques.

Règles spéciales X et +X

Les règles spéciales sont indiquées par un X, leur puissance étant proportionnelle à leur valeur. Une règle spéciale +X augmente la valeur de la même règle spéciale si le guerrier la possède déjà ; sinon, elle est considérée comme une règle spéciale X.

Plusieurs occurrences d'une règle spéciale

Les doublons de la même règle spéciale sur le même guerrier n'ont aucun effet supplémentaire.

Événements de tirage

Les événements de tirage sont des règles spéciales dont les effets se déclenchent lorsqu'un guerrier est activé. Ils sont indiqués entre parenthèses avant leur effet (Événement de tirage).

Ces événements se produisent avant toute action effectuée par le guerrier.

L'utilisation des événements de tirage est facultative et un guerrier peut en effectuer plusieurs.

De nombreux livres d'armée peuvent inclure leurs propres événements de tirage uniques.

Armor Piercing (X) / Perforation d'armure X :

Pendant cette action de volée du guerrier, chaque jet de touche attribué de « X » ou inférieur réduit la défense de la cible de 1 pour la durée de l'action.

Exemple : Un guerrier possède une perforation d'armure de niveau 1 et inflige 2 touches, une de niveau 1 et une de niveau 2. Le guerrier qui bloque subit -1 en défense, car la touche de niveau 1 bénéficie de la perforation d'armure.

Aura of Death / Aura de mort X : (Événement de tirage) Chaque ennemi engagé avec ce guerrier subit immédiatement X touches. Lancez les dés séparément pour chaque ennemi.

Barrage X (X") : Ce guerrier peut effectuer des actions de volée avec X attaques. La portée de l'action de volée de ce guerrier est indiquée entre parenthèses à côté de la règle spéciale Barrage (X").

Bastion : Lorsqu'il est repoussé, ce guerrier peut choisir de ne pas être déplacé. De plus, lorsqu'il est engagé avec un seul ennemi, ce dernier n'est jamais considéré comme chargeant.

Blessed / Béni : À chaque fois que ce guerrier effectue des jets d'attaque, ou de blocage, il peut relancer un résultat.

Bloodlust / Soif de sang : Ce guerrier gagne +1 en attaque lorsqu'il est engagé avec plusieurs ennemis.

Bodyguard /Garde du corps : Lorsqu'un personnage allié de même taille ou plus petit, situé à moins de 1", devrait subir des blessures, vous pouvez choisir que ce guerrier les subisse à sa place.

Un guerrier possédant cette règle spéciale ne peut pas se voir attribuer plus de blessures qu'il n'en a restantes.

Le personnage allié doit être de la même altitude.

Bravery / Bravoure : (Événement de tirage) Ce guerrier se rallie immédiatement.

Brutal : Lorsque ce guerrier charge, tous les ennemis à portée d'engagement subissent -1 en défense pendant cette activation.

Burnout / Épuisement : (Événement de tirage) Pendant cette activation, ce guerrier gagne +1 en combat et +1 en attaque. À la fin de son activation, ce guerrier subit une blessure. Il peut toujours tester sa résolution s'il est tué !

Cleave (X) / Coup puissant X : Durant les actions de combat de ce guerrier, chaque jet de touche de « X » ou moins réduit la défense de la cible de 1 pour la durée de l'action. Exemple : Un guerrier possède Coup puissant 2 et inflige 3 touches : 1, 2 et 5. Le guerrier qui bloque subit -2 en défense, car les résultats de « 1 » et « 2 » bénéficient de Coup puissant.

Counter Attack / Contre-attaque : Après une action de combat ennemie ciblant ce guerrier, si ce dernier n'a subi aucune blessure, l'ennemi peut être immédiatement repoussé. Un guerrier qui survit en réussissant un test de résolution est tout de même considéré comme ayant subi des blessures.

Dauntless / Intrépide : Ce guerrier est invincible ! Il ne peut refuser un duel ni se retirer.

Deadly blades / Lames mortelles : Contre les blessures infligées par les actions de combat de ce guerrier, les ennemis doivent relancer leurs tests de résolution réussis.

Deadly Shot / Tir mortel : Contre les blessures infligées par les actions de volée de ce guerrier, les ennemis doivent relancer leurs tests de résolution réussis.

Deft / Agile : Lors des actions de volée de ce guerrier, relancez les résultats d'attaque de « 6 ».

Dodge / Esquive : Lors des actions de volée ciblant ce guerrier, les ennemis doivent relancer les résultats d'attaque de « 1 ».

Dread/ Craint : Les guerriers ennemis engagés avec ce guerrier ne peuvent être inspirés !

Elusive / Insaisissable : Lors d'une action de Repositionnement, ce Guerrier ne devient pas Brisé lorsqu'il quitte la zone d'engagement ennemie.

Fearless / Sans Peur : Ce Guerrier ne subit jamais les effets des règles spéciales Terreur, Redoutable et Terrifiante.

Fearsome / Redoutable : Les ennemis engagés avec ce Guerrier doivent relancer leurs tests de Résolution réussis lors d'une action de Ralliement au Combat.

Feral / Sauvage : Ce Guerrier ne peut jamais s'emparer de sites critiques ni d'artefacts.

Fiend Hunter / Chasseur de Démons : Lorsque ce Guerrier effectue une action de Clash ou de Volée contre une [Brute] ou un [Monstre], les touches de « 1 » non bloquées infligent une blessure supplémentaire.

Flanc : Après une Charge, ce Guerrier peut être placé n'importe où sans quitter de zone d'engagement ennemie.

Flawless Strike / Frappes Parfaites : Lors des actions de Clash de ce Guerrier, les touches ne peuvent être bloquées que par des jets inférieurs à leur résultat. Les jets de touche de « 1 » ne peuvent pas être bloqués !

Flurry / Rafale : Lors des actions de Clash de ce Guerrier, relancez les résultats d'Attaque de « 6 ».

Fly / Vol : Durant l'activation de ce guerrier, lorsqu'il se déplace, il peut choisir d'être placé. Un guerrier placé ne compte pas comme étant en charge !

Hardened / Endurci : Lors d'un jet de Blocage, pour chaque résultat de « 1 », lancez un dé de Blocage supplémentaire.

Impact X : Lorsque ce guerrier charge, chaque ennemi à portée d'engagement subit immédiatement X touches. Lancez les dés séparément pour chaque ennemi.

Indomitable / Indomptable : Lors d'un test de Résolution, ce guerrier ne subit aucun malus dus à l'overkill.

Iron Discipline / Discipline de fer : Ce guerrier n'est jamais considéré comme étant en infériorité numérique.

Juggernaut : (Action de combat unique) Tout guerrier de taille égale ou inférieure engagé avec ce guerrier peut être immédiatement repoussé.

Lethal demise / Explosion fatale X : Lorsque ce guerrier est tué, tous les ennemis à portée d'engagement subissent immédiatement X dégâts. Lancez les dés séparément pour chaque dé.

Oblivious / Inconscient : Ce guerrier peut effectuer un test de Résolution en étant Brisé!

Opportunist / Opportuniste : Lorsqu'il effectue une action de combat contre un ennemi en infériorité numérique, gagnez +1 en combat.

Overrun / Percer : Chaque fois que ce guerrier détruit un ennemi à portée d'engagement, il peut se déplacer immédiatement jusqu'à la moitié de sa caractéristique de marche (arrondi à l'entier supérieur). Cela ne permet pas à un guerrier de quitter le combat !

Overwhelm / Submerger : Lors des actions de combat de ce guerrier, les ennemis doivent relancer les jets de blocage ayant obtenu un « 1 ».

Parade : Lors des actions de combat ciblant ce guerrier, les ennemis doivent relancer les jets d'attaque ayant obtenu un « 1 ».

Pavise / Pavois : Tant que ce guerrier n'est pas engagé au combat, il gagne +1 en défense.



Phalanx / Phalange : Lors d'une action de combat, les autres guerriers alliés non engagés possédant cette règle spéciale et situés à moins de 1" contribuent à la supériorité numérique de l'ennemi. Les guerriers assistants doivent se trouver à la même altitude que le guerrier engagé.



Exemple : Les guerriers A, B et C possèdent tous la règle spéciale Phalange. Les guerriers B et C sont considérés comme assistants du guerrier A pour la supériorité numérique du guerrier D.

Precise Shot / Tir précis : Lors des actions de volée de ce guerrier, les coups ne peuvent être bloqués que par des jets inférieurs à leur résultat. Autrement dit, les jets de touche de « 1 » ne peuvent pas être bloqués !

Quicksilver Strikes / Frappes fulgurantes : Lors des actions de combat de ce guerrier, les guerriers ennemis ne peuvent pas utiliser leur caractéristique d'esquive pour bloquer.

Rapid Volley / Tir rapide : Lors des actions de volée, pour chaque résultat d'attaque de « 1 », effectuez une attaque supplémentaire.

Régénération : (Événement de tirage) Ce guerrier récupère 1 point de vie.

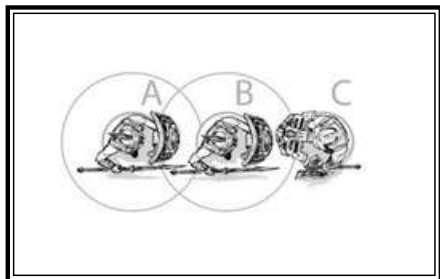
Relentless Blows / Coups implacables : Lors des actions de combat, pour chaque résultat d'attaque de « 1 », effectuez une attaque supplémentaire.

Shield / Bouclier : Ce guerrier relance les résultats de blocage de « 6 ».

Smite / Chatiment : UNDEFINED

Spellcaster / Lanceur de sorts X : Ce guerrier acquiert le rôle [Lanceur de sorts] sur le champ de bataille et peut dépenser de l'essence pour lancer des sorts. Il effectue un jet d'harmonisation à chaque phase de commandement.

Support / Soutien : Lorsqu'il n'est pas engagé, ce guerrier peut utiliser la portée d'engagement d'un guerrier allié de taille égale ou inférieure, situé à moins de 1", pour effectuer des actions de combat. Cela permet aux guerriers possédant cette règle spéciale d'effectuer des actions de combat telles que les actions Inspiration ou Affrontement, même s'ils ne sont pas engagés. Le guerrier allié doit être de la même altitude.



Exemple : Le guerrier A possède la règle spéciale Soutien et peut cibler le guerrier C avec des actions de combat, car le guerrier B est engagé avec le guerrier C. Autrement dit, le guerrier A utilise la portée d'engagement du guerrier B pour effectuer des actions de combat. Le guerrier B peut même contribuer à créer un avantage numérique face à l'ennemi !

Sureshot / Tir assuré : Ce guerrier ignore les guerriers intermédiaires et le terrain obscurcissant lorsqu'il effectue des actions de volée. *Il doit toujours tracer une LdV valide.*

Swarm / Essaim : Ce guerrier peut contribuer à la supériorité numérique d'un ennemi lorsqu'il est engagé avec d'autres ennemis.

Tenacious / Ténacité : Ce guerrier gagne +1 en Résolution lorsqu'il est engagé avec plusieurs ennemis.

Terrifying / Terrifiant : Les ennemis engagés avec ce guerrier subissent un malus de -1 à leur caractéristique de Résolution.

Torrencial Fire / Feu torrentiel : Durant les actions de volée de ce guerrier, les guerriers ennemis ne peuvent pas utiliser leur caractéristique d'esquive pour bloquer.

Trample / Piétinement : Lors d'une action de Clash contre un guerrier de taille inférieure, effectuez une attaque supplémentaire.

Unstoppable / Inarrêtable : Lors des actions de marche, ce guerrier peut entrer et sortir librement des zones d'engagement ennemies.

Unyielding / Inflexible : Après avoir repoussé un ennemi, ce guerrier peut se déplacer immédiatement jusqu'à 2" directement vers cet ennemi. Ce déplacement s'arrête au contact d'un autre guerrier et permet même au guerrier de quitter les engagements ennemis !

Vanguard / Avant-garde : Durant la phase de déploiement précédant le placement des guerriers de cette carte de commandement, vous pouvez placer cette carte de commandement n'importe où dans un rayon de 9" autour de sa position initiale, en respectant les restrictions habituelles. La carte de commandement doit être placée à plus de 6" de tout guerrier ou carte de déploiement ennemie.



CHAPITRE SIX

TERRAIN

Dans cette section, nous présenterons comment les armées interagissent avec leur environnement, soit en se réfugiant dans des forêts denses, soit en occupant des points d'observation stratégiques.

TERRAIN

Des ruines délabrées de l'Ancien Domaine aux domaines verdoyants des Cours des Tisserands, les terres d'Eä sont habituées à la guerre. Les champs de bataille sont composés d'éléments variés qui peuvent s'avérer aussi bien favorables que fatals. Qu'il s'agisse de patanger dans la boue et la fange, d'escalader les remparts d'une forteresse ou de se mettre à couvert derrière une tour effondrée, les guerriers doivent utiliser le terrain à leur avantage.

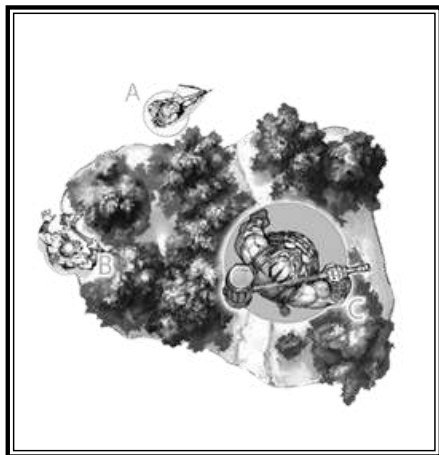
Le terrain pouvant varier considérablement d'une table à l'autre, il est important que vous et votre adversaire vous accordiez sur la signification et les propriétés de chaque élément du terrain avant la bataille.

Bien que ce chapitre propose de nombreuses suggestions de propriétés de terrain pour représenter les éléments communs, les joueurs sont libres d'utiliser ces règles pour représenter leur propre terrain afin de garantir une expérience plus équitable et immersive.

Ceci est d'autant plus important pour les points d'observation (voir page 45) et autres éléments tridimensionnels. Un point d'observation comportant un mur en ruine sur sa plateforme peut être simplement représenté par une barricade placée au sommet. Les points de vue peuvent même se voir attribuer d'autres caractéristiques de terrain si les joueurs le jugent bon.

ZONES DE TERRAIN

Les zones de terrain sont représentées par des zones plates de taille 0 qui affectent tous les guerriers s'y trouvant. Un guerrier dont une partie de sa base se situe dans une zone de terrain est considéré comme étant à l'intérieur de celle-ci.



Les guerriers B et C sont considérés comme étant dans la Forêt, contrairement au traqueur A.

Traits de Terrain

Hindering / Terrain encombré : Les guerriers qui se déplacent sur un terrain encombré ne sont jamais considérés comme chargeant.

Broken Ground / Terrain accidenté : Les guerriers qui se déplacent sur un terrain accidenté subissent un malus de -1 à leur caractéristique de marche.

Water / Eau : Les guerriers subissent un malus de -1 en résolution lorsqu'ils sont dans l'eau.

Infranchissable / Terrain infranchissable : Les guerriers ne peuvent ni se déplacer sur un terrain infranchissable ni y être placés.

Obscuring / Terrain obscurci : La ligne de vue d'un guerrier qui ne se trouve pas actuellement sur ce terrain et qui le traverse est toujours considérée comme obscurcie.

Elevation / Altitude X : Ce terrain a une taille de X. Tous les guerriers et autres éléments de terrain situés à cette altitude ajoutent +X à leur taille pour déterminer la ligne de vue.

Exemple : Un guerrier de taille 3 se trouve au sommet d'une colline de taille 1. Ce guerrier est désormais considéré comme de taille 4 pour déterminer la ligne de vue.

Dangereux / Danger : Un guerrier qui se déplace sur un terrain dangereux ou entre en contact avec celui-ci subit immédiatement un point de dégâts.

Types de terrains courants

La liste suivante présente un exemple de caractéristiques utilisées pour les éléments de terrain zonaux communs.

- Gouffre-Impassable et dangereux
- Forêt -Entraver et obscurcir
- Marais -Terrain fragilisé et entravant
- Fissure en fusion -Terrain dévasté et dangereux
- Étang -Obstacles et eau
- Ruines -Terrain fracturé et obscurcissant
- Colline -Élévation¹

BARRICADES

De nombreux champs de bataille sont jonchés de décombres, de murets et de clôtures (moins de 2" de hauteur et moins de 1" de profondeur) que les guerriers peuvent utiliser pour se retrancher. Les barricades sont de taille 1.

Les guerriers peuvent ignorer les barricades lors de leurs déplacements pendant leur activation, mais ne peuvent pas terminer un déplacement dessus.

Les guerriers qui se déplacent par-dessus une barricade ou qui sont engagés avec des ennemis de l'autre côté ne sont jamais considérés comme chargeant.

Si une [Brute] ou un [Monstre] se déplace par-dessus une barricade pendant son activation, celle-ci est immédiatement détruite ; retirez la barricade du champ de bataille. Les guerriers en contact avec une barricade peuvent effectuer l'action Démanteler.

Démanteler- Action hors combat

Cette action ne peut être effectuée que si ce guerrier est en contact avec une barricade. Détruisez la barricade au contact et retirez-la du champ de bataille.

TAILLE DE TERRAIN

Chaque élément de terrain non zonal possède une dimension correspondante, utilisée pour déterminer si la visibilité est obstruée ou complètement bloquée.

Pour déterminer la taille d'un élément de terrain, reportez-vous au tableau ci-dessous.

Hauteur	Taille
≥2"	2
≥3"	3
≥4"	4
≥5"	5
≥6"	6

POINTS D'OBSERVATION

Représentant les sommets praticables des remparts d'un château, les plateaux rocheux ou les échafaudages branlants d'un hameau en ruine, les points d'observation sont des éléments de terrain dont la surface plane permet le déplacement des guerriers.

Un point d'observation possède le trait « Altitude X », où X est égal à sa taille. On ne peut pas se déplacer sur un point d'observation ; un guerrier doit y être placé.

Un guerrier ne peut se déplacer sur un point d'observation ou y être placé que si sa base repose entièrement sur celui-ci.

Les guerriers en contact avec un point d'observation peuvent effectuer l'action « **Escalader** ».

La cavalerie et les monstres ne peuvent pas être placés sur un point d'observation.

Escalader - Action hors combat

Cette action ne peut être effectuée que si ce guerrier est en contact avec un point d'observation de taille égale ou inférieure à la sienne.

Placez ce guerrier sur ou hors du point d'observation, à moins de 3" de distance.

Cette action est impossible si l'espace est insuffisant.

Les cavaliers et les monstres ne peuvent pas effectuer l'action d'escalade.

GOULET D'ETRANGLEMENT

Un Goulet désigne les échelles, escaliers, portes, tunnels ou tout autre moyen d'accéder aux différentes parties des Points d'Observation.

Un Guerrier non engagé peut emprunter un Goulet en terminant son Mouvement au contact de celui-ci.

Placez ce Guerrier au contact de l'autre côté du Goulet.

Un Goulet peut avoir plusieurs entrées/sorties.

La Cavalerie et les Monstres ne peuvent pas emprunter un Goulet.

Un Guerrier qui ne peut pas emprunter un Goulet à cause d'ennemis peut effectuer une action de Brèche.

Brèche - Action hors combat

Cette action ne peut être effectuée que si ce guerrier se trouve à proximité d'un goulet bloqué par des ennemis.

Ce guerrier effectue alors une action de combat ciblant tous les ennemis situés à moins de 3" de l'autre côté du Goulet.

La cavalerie et les monstres ne peuvent pas effectuer l'action de brèche.

SURPLOMB

Les points d'observation peuvent être suspendus au sol ou comporter des ouvertures permettant aux guerriers de se déplacer.

Les zones situées sous ces points d'observation sont appelées surplombs.

Les guerriers peuvent librement établir une ligne de vue sous les surplombs.

Si un guerrier se trouve, même partiellement, sous un surplomb, il ne peut pas établir de ligne de vue vers les guerriers situés au-dessus de ce point d'observation, et inversement.

Un guerrier peut se déplacer sous un surplomb à condition qu'il y ait suffisamment d'espace pour lui !

Un guerrier ne peut se déplacer sous les surplombs que si leur taille est égale ou supérieure à la sienne.

Exemple : un Ugr (taille 2) ne peut se déplacer que sous un surplomb de taille 3 ou plus.

FENÊTRES ET OUVERTURES

Qu'il s'agisse d'une fenêtre, d'une meurtrière ou d'une brèche dans un mur en ruine, les ouvertures constituent des points stratégiques pour frapper l'ennemi à distance avec de puissantes volées.

La ligne de vue peut être établie à travers les fenêtres et les ouvertures vers et depuis les guerriers situés à 1" de l'ouverture.

Seuls les guerriers situés à moins de 1" de l'ouverture peuvent être masqués par ce terrain.

POINTS DE VUE ET ENGAGEMENT

Un guerrier peut engager des ennemis sur un point d'observation si sa taille totale est supérieure à celle du point d'observation où se trouve l'ennemi.



TERRAIN PRÉCAIRE

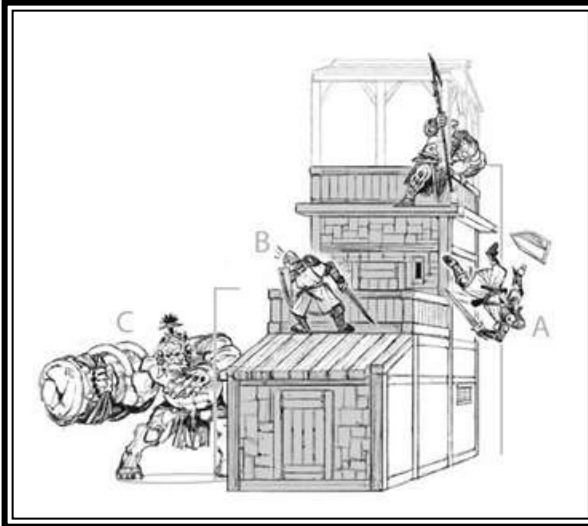
Les points d'observation stratégiques, tels que les passerelles ou le bord d'un toit, représentent un danger important pour ceux qui s'y trouvent en plein combat, que ce soit par un faux pas fatal ou sous la force brute d'un ennemi.

Lorsqu'un guerrier est repoussé contre le bord d'un point d'observation stratégique, il perd l'équilibre et chute.

Replacez-le au pied du point d'observation stratégique, aussi près que possible de l'endroit d'où il est tombé.

Le guerrier subit alors immédiatement des dégâts égaux à la différence d'altitude totale entre son point de chute et son point de repositionnement.

Le champ de bataille est considéré comme ayant une altitude de 0.



Le guerrier A est tombé d'une hauteur de 4 et a subi 4 coups à l'impact. Splat !

Parce que le guerrier C est plus grand que le point de vue, le guerrier A est engagé avec le guerrier C !

CHAPITRE SEPT

CONSTITUTION D'UNE BANDE DE GUERRE

Dans cette section, nous allons vous montrer comment créer votre propre bande de guerre et la renforcer avec des personnages puissants, des guerriers et des monstres.

CONSTITUTION D'UNE BANDE DE GUERRE

Les bandes de guerre prennent des formes variées : de la garnison désespérée d'une forteresse assiégée aux contingents d'élite de la meilleure cavalerie, en passant par les hordes de pillards avides de sang et de sang.

La première étape consiste à choisir la faction de vos guerriers et à utiliser les règles ci-dessous pour constituer votre bande !

Chaque livre d'armée comprend des règles et des améliorations uniques qui expliquent son organisation et influencent les performances de ses guerriers sur le champ de bataille.

Tous les livres d'armée sont disponibles en téléchargement en ligne.

ENTRÉES DE GUERRIERS

Chaque Seigneur de guerre, Héros, Régiment et Monstre de votre bande possède son propre Profil.

Celui-ci détaille ses caractéristiques, son coût en points, son rôle sur le champ de bataille et les options d'amélioration, de figurines de commandement ou de guerriers supplémentaires. Tous les guerriers sont classés dans des Emplacements, qui représentent leur rôle, leur rareté et leur disponibilité pour votre bande.

Chaque Seigneur de guerre, Héros, Régiment ou Monstre ne peut être inclus qu'une seule fois dans votre bande, quel que soit son Emplacement.

Exemple : si Dweghom Exemplar est sélectionné comme Seigneur de guerre, vous ne pouvez pas acheter un deuxième Exemplar en tant que Héros.

Seigneurs de guerre

Par sa puissance brute, ses capacités magiques ou son autorité, votre Seigneur de guerre est votre guerrier le plus puissant. Son importance le rend indispensable à la victoire et constitue une cible stratégique que votre adversaire cherche à neutraliser.

Héros

Conseillers, assassins, officiers, ou tout autre rôle intermédiaire : ces personnages constituent un moyen supplémentaire de maintenir votre bande au combat ou sont eux-mêmes de puissants guerriers.

Régiments principaux

Fiables et efficaces, ces guerriers constituent le cœur de votre force de combat. Une bande peut comprendre un nombre quelconque de régiments d'infanterie.

Régiments restreints

Puissants et d'élite, ces guerriers peuvent remplir de multiples rôles au sein de votre bande et sont essentiels à la victoire.

Une bande peut comprendre un nombre quelconque de régiments restreints, mais elle doit obligatoirement inclure un régiment principal pour chaque régiment restreint.

Monstres

Des terreurs volantes aux colosses patauds, les Monstres sont les guerriers les plus imposants qui puissent renforcer votre bande.

SUITES

De nombreux chefs de guerre mentionnent une suite dans leur profil ; elle est composée de leurs guerriers les plus fidèles et les plus dignes de confiance.

Lorsqu'elle est intégrée à votre bande, la suite devient une unité permanente et non plus une unité restreinte.

PERSONNAGES MONSTRES

Certains Monstres sont des chefs accomplis, capables d'utiliser leur sagesse et leur autorité pour contrôler leurs troupes.

Un [Personnage Monstre] compte à la fois comme Seigneur de Guerre et comme Monstre, occupant les deux emplacements lors de la constitution de votre bande.

Un [Personnage Monstre] ne peut pas acheter d'améliorations.

VALEURS EN POINTS

Une bande est constituée à l'aide d'un système de points : le total de points de chaque bande est déterminé par les joueurs avant la bataille.

Lors de la constitution de votre bande, chaque guerrier et amélioration a un coût en points qui s'additionne.

Le total de points de votre bande détermine le nombre maximal de sélections pour chaque emplacement (voir ci-dessous).

GUERRIERS SUPPLÉMENTAIRES

Chaque régiment offre la possibilité d'acquérir des guerriers supplémentaires, chacun étant acheté individuellement au nombre de points indiqué.

Le nombre maximal de guerriers autorisés dans chaque régiment dépend de l'envergure de la bataille.

OPTIONS

Les profils peuvent inclure des options permettant de personnaliser les guerriers, notamment leur équipement et leur rôle.

De nombreuses options sont obligatoires et nécessitent un choix lors de leur intégration à votre bande.

FIGURINES DE COMMANDEMENT

De nombreux régiments peuvent acquérir des options pour promouvoir leurs soldats au grade de Leader ou de porte-étendard.

Un régiment ne peut acheter plusieurs fois la même figurine de commandement.

Un même guerrier ne peut être à la fois Leader et porte-étendard et doit être représenté en conséquence.

Leader

Ce guerrier gagne +1 à sa caractéristique de blessures ainsi que le rôle [Personnage] sur le champ de bataille. Les capacités de commandement d'un Leader qui affectent les guerriers alliés ne peuvent affecter que les guerriers de son propre régiment.

Porte-étendard

Tous les guerriers alliés se trouvant dans la zone de commandement de n'importe quel porte-étendard peuvent relancer tous les tests de résolution de « 6 ».

AMÉLIORATIONS

Tous les [Personnages] de votre armée peuvent acheter des améliorations parmi celles proposées dans votre livre d'armée, mais uniquement celles correspondant à leur rôle sur le champ de bataille.

Chaque [Personnage] de votre bande peut acheter une seule amélioration, tandis que les seigneurs de guerre peuvent en acheter jusqu'à deux chacun.

Un [Monstre] ne peut pas acheter d'améliorations. Toutes les améliorations sont exclusives et ne peuvent être dupliquées au sein de votre bande.

RÉGIMENTS ET MAXIMUMS

Des escarmouches entre quelques guerriers aux affrontements de puissantes armées, la guerre se manifeste sous de nombreuses formes.

Lors de la constitution de votre bande, le nombre maximal de seigneurs de guerre, de héros et de monstres que vous pouvez inclure dépend de la valeur en points de la bataille, comme indiqué ci-dessous.

De plus, le nombre total de guerriers autorisés dans chaque régiment est proportionnel à la valeur en points de la bataille.

Les régiments d'infanterie, de Brute et de cavalerie ne peuvent recruter de guerriers supplémentaires que dans la limite indiquée.

Un profil de régiment/personnage ne peut pas être inclus plusieurs fois dans la même bande de guerre !

Maximum de guerriers dans chaque régiment

Valeur en point	Monstres	Héros	Seigneurs de guerre
1 - 500 pts	0	0-1	1
501 - 1000 pts	0-1	0-2	1
1001 - 1500 pts	0-1	0-3	1-2
1501 - 2000 pts	0-2	0-4	1-2
2001 pts+	0-3	0-5	1-3

Maximum de guerriers dans chaque régiment

Valeur en point	Infanterie	Brutes et cavalerie
1 - 500 pts	4-8	1-2
501 - 1000 pts	4-12	1-3
1001 - 1500 pts	4-16	1-4
1501 - 2000 pts	4-20	1-5
2001 pts+	4-24	1-6

BANDES DE GUERRE LÉGENDAIRES

Au lieu de constituer votre bande de guerre à partir de votre liste d'armée, vous pouvez choisir une bande de guerre légendaire.

Une bande de guerre légendaire offre une approche thématique et ciblée pour bâtir votre bande ; elle se compose d'une sélection spécifique de personnages, de régiments et de monstres qui proposent des règles d'armée alternatives, des améliorations uniques et différentes options d'organisation.

CHAPITRE HUIT

COMBATTRE DANS UNE BATAILLE

Dans cette section, nous présenterons le champ de bataille et la manière dont les forces sont déployées et préparées au combat.

COMBATTRE DANS UNE BATAILLE

Les bandes armées sont rassemblées, les épées affûtées, les boucliers sanglés et les carquois remplis de flèches ; il est temps de verser le premier sang !

LISTES D'ARMÉE

Les deux joueurs constituent indépendamment leur bande de guerre selon une valeur de points convenue, comme détaillé dans la section « Constituer une bande de guerre » de ce livre.

SCÉNARIOS

Les circonstances et les raisons de l'affrontement entre votre bande et celle de votre adversaire sont appelées un scénario. Les scénarios définissent les conditions de victoire, le déploiement de vos forces et les aléas de la bataille. Vous pouvez télécharger les scénarios sur notre site web.

TAILLE DU CHAMP DE BATAILLE

En général, les parties de First Blood se jouent sur un champ de bataille de 1,20 m x 1,20 m. Cependant, selon le nombre de points de la partie, un champ plus petit peut offrir une meilleure expérience, si les deux joueurs en conviennent ou si l'organisateur de l'événement l'impose. Les petites escarmouches à 500 points par camp peuvent être plus adaptées à un champ de bataille de 60 cm x 60 cm ou de 90 cm x 90 cm.

Préparer le champ de bataille

Les deux joueurs agencent le terrain à partir de leur collection afin de faciliter au mieux une bataille sanglante (mais équitable !).

DETERMINER LA SUPREMATIE

Les deux joueurs effectuent ensuite un jet de dé pour déterminer qui a l'avantage ! Le gagnant du jet de dé devient le premier joueur et choisit sa zone de déploiement ainsi que la première carte de commandement lors de la phase de déploiement.

TACTIQUE

Chaque scénario propose une série de tactiques que les deux joueurs peuvent utiliser pour influencer le cours de la bataille.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une tactique différente pour ce combat.

DÉPLOIEMENT

En commençant par le premier joueur, placez à tour de rôle une carte de commandement face cachée, entièrement dans votre zone de déploiement et à plus de 9" de toutes les cartes de commandement ennemies. Les cartes de commandement peuvent être placées dans n'importe quelle orientation, pourvu qu'elles soient entièrement dans votre zone de déploiement et non sur un élément de terrain hors zone ou sur une autre carte de commandement.

CARTES DE COMMANDEMENT

Les joueurs révèlent ensuite leurs cartes de commandement à tour de rôle.

Le premier joueur révèle une carte de commandement, la retire du champ de bataille et place simultanément tous les guerriers correspondant à son profil à moins de 3" de son emplacement d'origine.

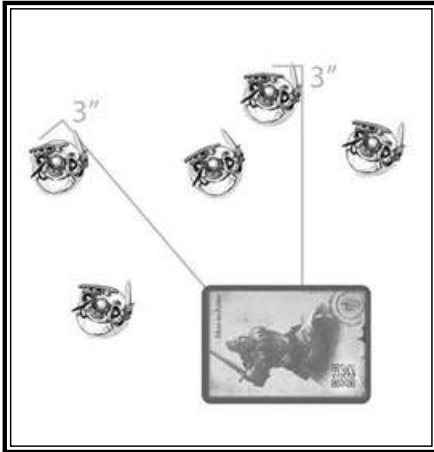
Les guerriers peuvent être placés au-delà de leur zone de déploiement, mais ne peuvent pas être placés sur d'autres cartes de commandement.

Dans le rare cas où un Guerrier ne pourrait pas être placé entièrement à moins de 3 pouces de sa Carte de Commandement en raison d'autres Guerriers ou du Terrain, les Guerriers de cette Carte de Commandement doivent être placés entièrement dans votre Zone de Déploiement, aussi près que possible de la position d'origine de la Carte de Commandement.

ENGAGEZ LA BATAILLE !

Que le combat commence ! Lancez les dés pour la suprématie et que le premier sang coule ! Chaque scénario précise la durée du combat et comment remporter la victoire !

La plupart des combats de Premier Sang durent 6 manches, comme indiqué dans le scénario.



Exemple : Vous révélez votre carte de commandement « Hommes d'armes ». Placez tous vos hommes d'armes à moins de 3" de la carte de commandement.