



*C'EST UN JEU DE GUERRE FACILE A APPRENDRE.
LE JEU PEUT METTRE EN SCENE DEUX OU
PLUSIEURS ADVERSAIRES .*

*CHACUN INCARNE UN SORCIER. EN UTILISANT
SES SORTILEGES A PROPOS AINSI QU' UN
PEU DE TACTIQUE, LE SORCIER ATTAQUE ET
DETRUIT LE BOUCLIER DE FORCE DE SES
ADVERSAIRES.*



LE MATERIEL NECESSAIRE

Un simple dé à jouer, une réglette, un terrain, miniatures, papier, gomme et crayon, des étiquettes numérotées ou un feutre, pour finir une table de 80cm * 100cm au moins (plus la surface de la table est grande, plus le jeu sera long)

Préliminaire

Chaque miniature est identifiée par un numéro.

Celui-ci doit figurer de face et de dos pour une meilleure visibilité sur le terrain. Celui-ci est disposé selon le libre choix des joueurs.

Chacun note le nom de son magicien sur le rôle de guerre.

Le puissance du **BOUCLIER DE FORCE** est déjà notée sur la feuille, puisque **d'une valeur initiale de 20 points**.

Placez votre sorcier en bord de table, de votre côté. La distance entre les adversaires doit être aussi grande que possible... la bataille commence.

Débuter la partie

Les joueurs jettent les dés pour commencer. Le joueur ayant obtenu le plus petit chiffre démarre le jeu et ainsi de suite. Si deux joueurs s'affrontent

la séquence de jeu reste la même pendant toute la partie. Pour plus de deux joueurs chacun commencera un tour en fonction de l'ordre du tirage au sort. (Le joueur ayant le plus bas commence, aux tours suivants la main change en fonction des chiffres obtenus)

A chaque nouveau tour vous devez noter le nom de celui qui commence.

Le tour se divise en deux parties. En premier les créatures agissent ensuite les sorciers. Puisqu'au premier tour il n'y a pas de créatures en jeu les sorciers jouent de suite.

Le jeu des sorciers.

Le jeu des sorciers consiste en deux types d'actions: Le déplacement (15 cm max) et la magie. Les phases peuvent être inversées selon le choix du joueur. Le sorcier est crédité à chaque tour de **100 points de sortilège**. Il peut tout utiliser ou économiser pour le prochain tour sachant qu'il ne pourra **économiser plus de 150 points**. Les points non utilisés devront être notés sur la feuille.

Quatre actions magiques sont admises.

Actions Magiques

1. **Trait magique** : Lancé sur un magicien hostile, endommageant son bouclier de force. Sa portée est de 20 cm et inflige 10 points de dommage. Coût 90 points.
2. **Renforcer le BOUCLIER** : Ajoute 10 points au bouclier. Coût 90 points.
3. **Vent magique** : Cette douce brise salutaire soignera vos créatures blessées, d'une portée de 50 cm, sans avoir nécessairement les blessés dans son champ de vision. Elle vous coûtera 15 points de magie.
4. **Créer les créatures** : Référez-vous au paragraphe « Créer les guerriers » ci-dessous. Vos guerriers apparaissent dans une zone située entre 10 et 20cm autour du sorcier, tant qu'il y a de la place sur la table. Notez qu'ils ne peuvent être placés de suite au contact de l'adversaire. Les créatures détruites peuvent être ramenées au jeu. Chaque miniature est signalée par un numéro, ainsi que le tour où elle a été introduite dans le jeu. Les miniatures sont déployées en groupe, éloignées au plus de 2 cm les unes des autres.

Créer vos guerriers

- Trois créatures portant des armes légères causant quatre points de perte coûtent 90 points de magie.
- Deux créatures portant des armes moyennes (sabres, haches etc) causant 6 points de perte coûtent 80 points de magie.
- Une créature avec une arme de tir (arcs, arbalètes etc) causant 4 points de dommage coûtent 70 points de magie.
- Une arme d'artillerie lourde infligeant 9 points de dommage coûte 160 points de magie. Notez que les servants doivent être créés séparément. Il faut trois servants.



Lorsque les sorciers ont terminé, le tour recommence. Inscrivez le numéro du tour.

Les informations concernant les créatures sont déjà imprimées sur la feuille.

HC : Habileté au combat - R : Résistance - M : Mouvement

Les spécificités de chaque race sont inscrites sur la feuille.

Chaque créature a deux mouvements soit se déplacer, soit attaquer. Chaque joueur à son tour doit activer au moins une créature et au plus quatre en même temps. Activer signifie bouger ou attaquer. Ensuite la main passe au prochain joueur. Ceci jusqu'à ce que toutes les créatures aient été activées. Une fois activées, le tour est inscrit sur la case correspondant à la créature, ainsi vous reconnaîtrez à tout instant lesquels ont été activées.

Après que toutes les créatures aient effectué leur mouvement, la deuxième phase du jeu commence, suivant la séquence initiale.

Il est possible de ne pas utiliser les actions des créatures. Mais notez que l'on ne peut pas les économiser. Elles sont perdues.

Attaque

Lorsqu'une créature se propose d'attaquer un ennemi avec une arme blanche, elle doit se positionner contre la base de l'adversaire. Elle avance en fonction de ses capacités de mouvement (voir tableau) . Si l'attaquant se trouve au contact de sa cible, il est autorisé à utiliser son arme. L'adversaire lors de son tour pourra faire de même.

Si vous décidez d'employer une arme de tir, il vous faut annoncer votre cible et votre tireur.

Ensuite seulement on mesure afin de savoir si elle est comprise dans la portée de l'arme (voir tableau).

Si la cible est hors de portée le tir est perdu. Sinon l'arme peut être utilisée.

Notez que l'on ne peut pas utiliser le tir au corps à corps .

Le bouclier de force peut être attaqué et affaibli en avançant vers lui simplement. A chaque changement de puissance du bouclier il faut l'inscrire sur la feuille.

Tableau de dommages causés à vos ennemis

Créature ou Arme	D	Portée des Armes
Avancer vers le Bouclier de force	3	
Couteau	4	
Hache ou épée	6	
Archer, arbalète, fronde etc	4	30 cm
ARTILLERIE	9	50 cm

Pour frapper une créature ou un sorcier avec une arme, il faut jeter les dés. Vous devez vous référer au règles spécifiques (ci-dessous) le cas échéant, car elles influent sur le score .

Si le résultat est inférieur ou égal aux points requis (voir **Habileté** dans le tableau ci-dessous), vous avez touché votre cible.

Il faut diminuer la résistance de la cible du dommage infligé (voir tableau ci-dessus).

L'ennemi subissant l'attaque reçoit des blessures, celles-ci sont matérialisées par une croix dans la case blessures.

Lorsque les cases sont toutes barrées d'une croix, le guerrier quitte le jeu pour l'Hadès des figurines, et est effacé de la feuille.

Tableau: Les Races et les armes

Race	Conviction	Habilité	Résistance	Blessures	Mouvement	D*	Règles spécifiques
Orcs	B	15	1	5	6	4-6-4	Au tir Habilité 13
Gobelins	N	13	1	5	8	4-6-4	L'adversaire perd 1 de son Habilité
Amazone	G	14	1	5	7	4-6-4	
Artillerie	N	14	4	5	1 par servant	9	Une équipe de trois créatures est requise pour opérer. Elles utilisent leur propres actions. Habilité à la mêlée 0.5 cm de portée. Les mouvements de tous les servants équivalent aux deux mouvements de l'arme. Vos propres créatures ne peuvent obstruer la visibilité de l'arme. L'Habilité de l'adversaire augmente de 2 lorsqu'il attaque l'artillerie.

* voir tableau « Dommages causés »

Règles continues

Seuls les races guerrières de même conviction ou neutres peuvent combattre dans un camp.

La créature ne peut s'en prendre qu'à des cibles qui sont dans son champ de vision (180°)

Il en va de même pour le puissant sorcier qui de plus **ne peut attaquer qu'un magicien hostile et en aucun cas une créature.**

Tourner est considéré comme un mouvement et non comme une attaque.

Le magicien ne peut, parce que portant le bouclier de force, s'abriter dans un bois ou un bâtiment.

Si le guerrier ciblé se trouve derrière un obstacle, soit un autre guerrier ou un élément architectural ou encore une forêt, il faut définir sa visibilité. Il est visible si du centre de la base de l'attaquant à l'aide de la réglette vous le touchez.

Si vous désirez mesurer si le tir est à portée, la réglette sera positionnée base contre base.

(de bord à bord)

Vous pouvez mouvoir vos guerriers sans restriction entre et parmi les vôtres, mais pour passer entre deux ennemis un espace de la largeur de la base de la figurine est obligatoire.

Les combattants peuvent être déployés n'importe où à condition qu'il y ait la place suffisante pour la base. Bâtiments, ruines, toits (la mesure se fait en diagonale par rapport au sorcier.....). S'il n'y a pas d'escalier ou d'échelle, le combattant doit rester là car il ne peut sauter que d'une hauteur maximale de cinq centimètres, ce qui compte comme une action.

LES CRÉATURES

Elles se distinguent par leur forces et faiblesses.

Nains ennemis absolu du Chaos, ils « explosent » en le combattant.

Orcs très agressifs et forts, néanmoins totalement indisciplinés. Leur progression est lente.

Gobelins, rapides et petits, ils sont plutôt faibles.

Morts vivants sont très méchants.

Les guerriers du chaos sont très puissants mais faiblissent en affrontant les gentils.

Les pygmées sont difficiles à atteindre mais plutôt faibles.

L'humain est moyen.

Ogres, géants et trolls frappent très fort et peuvent résister beaucoup.

Les dragons crachent du feu.

L'artillerie possède une grande puissance de feu, lente à déplacer, elle nécessite trois servants qu'il faut déployer séparément. Sa portée est de 50 cm. Elle est inopérante à la mêlée.

Sorcier

Tour

1

Bouclier de Force

20

Points de Magie



An Idea Of Mic Schröder

Gobelins Règles spécifiques L'adversaire perd 1 de son Habileté	HC 13 R 1 M 8 neutral	Orcs Règles spécifiques Au tir Habileté 13	HC 15 R 1 M 6 bad	Amazone Règles spécifiques	HC 14 R 1 M 7 good	Artillerie HC 14 R 4 M x neutral
No <input type="checkbox"/> Tour Blessures <input type="checkbox"/>						
No <input type="checkbox"/> Tour Blessures <input type="checkbox"/>						
No <input type="checkbox"/> Tour Blessures <input type="checkbox"/>						
No <input type="checkbox"/> Tour Blessures <input type="checkbox"/>						
No <input type="checkbox"/> Tour Blessures <input type="checkbox"/>						
No <input type="checkbox"/> Tour Blessures <input type="checkbox"/>						
No <input type="checkbox"/> Tour Blessures <input type="checkbox"/>						
No <input type="checkbox"/> Tour Blessures <input type="checkbox"/>						
No <input type="checkbox"/> Tour Blessures <input type="checkbox"/>						

Règles spécifiques
Une équipe de trois créatures est
requisse pour opérer. Elles
utilisent leur propres actions.
Habileté à la mêlée 0,5 cm de
portée. Les mouvements de tous
les servants équivalent aux deux
mouvements de l'arme. Vos

